

REGULAMIN EŁCKIEJ GRY MIEJSKIEJ

„Serce Luizy”

§ 1 Informacje ogólne

1. „Serce Luizy” gra miejska, zwana dalej „Grą” której celem jest zapoznanie uczestników z historią miasta Ełku od najdawniejszych czasów, poprzez uzyskanie praw miejskich do współczesności oraz pokazanie piękna, jego położenia na mapie Polski.

§ 2 Organizatorzy

1. Organizatorem Gry, realizowanej na terenie miasta Ełk jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Zofii Nasierowskiej w Ełku, ul. Armii Krajowej 17 B, 19-300 Ełk
2. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora.

§ 3 Uczestnicy

1. Uczestnicy startują w Grze zorganizowani w drużyny, składające się z 2-6 osób, osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział wyłącznie pod warunkiem, że w drużynie będzie minimum 1 osoba pełnoletnia.
2. Jeden Uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej Grupy.
3. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.
4. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
5. Organizator nie zapewnia dla Uczestników Gry opieki medycznej, ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
7. Osoby niepełnoletnie biorące udział w grze zobowiązane są dostarczyć podpisane przez rodzica lub opiekuna prawnego oświadczenie o wyrażeniu zgody na udział w grze.
8. W związku z panującą pandemią koronawirusa i obostrzenia z tym związane liczba grup, mogących wziąć udział w grze zostaje ograniczona do 15.
9. Gra odbędzie się gdy zgłoszą się co najmniej trzy drużyny.

§ 4 Zasady Gry

1. Część terenowa gry zaczyna się 26.06.2021 r. o godzinie 10:00 w budynku MBP w Ełku i trwa do godziny 14:00. Uczestnicy są zobowiązani przybyć w wyznaczone miejsce pomiędzy godziną 9:30 a 9:45 w celu potwierdzenia swojego udziału, złożenia wypełnionego formularza zgłoszeniowego i odbioru kart gry. Zakończenie gry odbędzie się w lokalizacji, którą Uczestnicy poznają od organizatorów bezpośrednio przed rozpoczęciem gry, gdzie około godziny 13:30-14:00 zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody dla zwycięzców zabawy.
2. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest prawidłowe zgłoszenie grupy, wraz z podaniem danych jej członków. Zasady zgłoszenia grupy omówiono w § 5 Regulaminu Gry.
3. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.
4. Uczestnicy Gry poruszają się po terenie gry wyłącznie pieszo.
5. Udział w grze jest związany z wysiłkiem fizycznym.
6. Na starcie Gry przedstawiciel każdej Grupy otrzyma Kartę Gry oraz teczkę z informacjami niezbędnymi do rozpoczęcia Gry. Aby ukończyć grę każda drużyna musi odwiedzić 10 punktów, w których znajdzie kod QR z informacjami i instrukcjami do rozwiązania. Za każde prawidłowo wykonane zadanie, na każdym punkcie, drużyna otrzymuje punkty, warunkiem ich uzyskania jest okazanie na mecie screena z poprawnym rozwiązaniem zadania oraz zdjęcia wszystkich członków drużyny przy każdym punkcie.
7. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza z prawidłowo wykonanymi wszystkimi zadaniami (potwierdzonymi na screenach oraz zdjęciami wszystkich członków drużyny w każdym z punktów zadaniowych) przybędzie na metę.

8. Spóźnienie się na rozpoczęcie Gry lub jej zakończenie (przybycie na miejsce po godzinie 13:30) jest równoznaczne z dyskwalifikacją Grupy.

9. W przypadku naruszenia przez Grupę niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo zdyskwalifikować daną Grupę. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

§ 5 Zgłoszenie udziału

Zgłoszenie udziału w Grze następuje do 25.06.2021 do 15:00 poprzez rejestrację drużyny pod nr tel. 87 621 80 89 lub mailowo : sekretariat@biblioteka.elk.pl.

1. Prawidłowe zgłoszenie zawiera: nazwę drużyny, imiona i nazwiska członków drużyny oraz informację o zaakceptowaniu niniejszego regulaminu. Formularz zgłoszenia dostępny do pobrania na stronie www.biblioteka.elk.pl

2. Zgłoszenia drużyny dokonuje pełnoletni opiekun.

3. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

1) potwierdzeniem, że każdy z Uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;

2) wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatora jego danych osobowych zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Dz. Urz. UE L 119, s. 1

3) wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na opublikowanie na stronie internetowej Organizatora oraz jego mediach społecznościowych wizerunku Uczestnika, oraz dodatkowo imienia i nazwiska Uczestnika,

4. Uczestnikom przysługuje prawo do zmiany lub usunięcia swoich danych osobowych z bazy Organizatora.

5. Każdy uczestnik zobowiązany jest dostarczyć na miejsce startu podpisane przez siebie (w przypadku osoby pełnoletniej) lub rodzica/prawnego opiekuna (w przypadku osoby niepełnoletniej) oświadczenia, stanowiące załączniki nr 1 (dot. tylko uczestnika niepełnoletniego), 2 i 3 (dot. wszystkich uczestników).

6. Brak dostarczania któregokolwiek z wymaganych oświadczeń przez któregokolwiek z członków drużyny jest równoznaczny z dyskwalifikacją całej drużyny.

7. Warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w grze jest posiadanie przez minimum jednego uczestnika drużyny telefonu komórkowego z czytnikiem kodów QR, funkcją robienia screenów oraz aparatem fotograficznym.

§ 6 Wylanianie zwycięzców

1. Grę wygrywa Grupa, która zaliczyła wszystkie punkty zadaniowe (zdobywając stosowne potwierdzenie na screenach oraz zdjęciach drużyny w każdym z punktów) i zdobyła największą łączną liczbę punktów (za zadania w punktach zadaniowych) . Jeśli żadna z Grup nie zaliczy wszystkich punktów zadaniowych, brane będą pod uwagę te Grupy, które zaliczyły ich najwięcej, a w następnej kolejności mają największą liczbę punktów. Jeśli i w takim przypadku dojdzie do remisu, decydować będzie kolejność przybycia na mecie z rozwiązaniami zadań i zdjęciami.

2. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi około pół godziny po zakończeniu Gry w miejscu wskazanym przez Organizatorów bezpośrednio przed rozpoczęciem Gry.

§ 7 Nagrody

1. Nagrody w Grze są przyznawane w pulach - odpowiednio za zajęcie 1 miejsca, 2 miejsca lub 3 miejsca.

2. Warunkiem odbioru nagród jest: stawienie się Grupy podczas ogłoszenia wyników Gry, okazanie do wglądu dowodu osobistego (w przypadku osób pełnoletnich) lub (w przypadku osób niepełnoletnich) okazanie legitymacji uczniowskiej i pisemne potwierdzenie odbioru nagrody przez każdego z członków Grupy.
3. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci rzeczowej. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę.
4. W przypadku nie zgłoszenia się po odbiór nagrody w miejscu i terminie wskazanym przez Organizatora odbiór nagrody będzie możliwy w siedzibie Organizatora do 30.06.2021 roku.
5. Nagrody nie odebrane w terminie określonym w ust. 3 i 4 przepadają.

§ 8 Postanowienia końcowe.

1. Regulamin znajduje się na stronie internetowej www.biblioteka.elk.pl
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu. W razie zmiany Uczestnicy zostaną stosownie powiadomieni.
4. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest MBP w Ełku. Dane osobowe Uczestników Gry (w tym ich wizerunek) będą przetwarzane w celu: przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych, wręczenia im nagród, a także w celach archiwalnych oraz w celu dokumentowania i rozpowszechniania działań podejmowanych przez Organizatora.
5. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.

