REGULAMIN RODZINNEJ GRY MIEJSKIEJ

„MISJA: POWRÓT DO KSIĄŻEK”

§ 1

ORGANIZATOR

1. Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa warunki uczestnictwa i zasady rodzinnej gry miejskiej „Misja: Powrót do książek” (dalej „Gra”).
2. Organizatorami Gry są: Biblioteka Publiczna im. Z. Łazarskiego w Dzielnicy Mokotów m.st. Warszawy z siedzibą w Warszawie, adres: 02-587 Warszawa, ul. Wiktorska 10 adres: 00-372 Warszawa oraz Teatr Lalek Guliwer z siedzibą w Warszawie, adres: 02-548 Warszawa, ul. Różana 16 (dalej „Organizatorzy”).
3. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie i zaaranżowanie przez Organizatorów zadań oraz zagadek związanych z tematem Gry oraz wykorzystanie w tym celu przestrzeni dzielnicy Mokotów.

§2

IDEA GRY

Gra to projekt realizowany przez wolontariuszy w ramach „Warszawskich partnerstw dla wolontariatu”, skierowany do mieszkańców Warszawy, w szczególności do rodzin z dziećmi i młodzieży.

§ 3

ZASADY UCZESTNICTWA

1. Udział w grze jest bezpłatny.
2. Gra odbędzie się 28.10 w godzinach 11:00-14:30.
3. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest rejestracja Zespołu liczącego od 2 do 5 osób, w którym przynajmniej jedna osoba jest pełnoletnia. Zgłoszenia można dokonać za pośrednictwem kalendarza na stronie internetowej: <https://www.mbddim.pl/>, telefonicznie: 22 646 46 49 lub drogą mailową: mbddim@bpmokotow.waw.pl do dnia 25.10.2023 r.
4. W przypadku dużej ilości zgłoszeń Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ograniczenia liczby Uczestników, decyduje wtedy kolejność zgłoszeń.
5. Uczestnicy po upływie terminu zgłoszeń otrzymają od Organizatorów e-maila z informacją o godzinie oraz miejscu rozpoczęcia Gry.
6. Gra skierowana jest do osób w każdym wieku. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze

wyłącznie pod opieką rodzica /prawnego opiekuna lub pod opieką innej pełnoletniej osoby.

1. Każdy Zespół wybiera spośród siebie Kapitana Zespołu, który jest osobą kontaktową w

komunikacji pomiędzy Zespołem a Organizatorami. Kapitan Zespołu musi być osobą pełnoletnią.

Wszystkie materiały do Gry dostępne będą w języku polskim.

§ 4

PRZEBIEG GRY

1. Gra miejska składa się z 7 punktów rozmieszczonych w dzielnicy Mokotów m.st. Warszawy, na których gracze rozwiązują zadania.
2. Zadania można wykonywać w dowolnej kolejności, wyłączając pierwszy punkt Gry.
3. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów wszystkie zadania wykonują wspólnie.
4. Podczas Gry Uczestnicy mogą przemieszczać się w dowolny sposób, przestrzegając zasad bezpieczeństwa. W przypadku zakupienia przez uczestników biletów komunikacji miejskiej, Organizatorzy nie zwracają kosztów zakupu takich biletów.

§5

NAGRODY

1. Dla wszystkich Zespołów, które w wyznaczonym czasie dotrą na Metę i oddadzą Kartę Gry przewidziane są nagrody rzeczowe.
2. Uczestnikowi Gry nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagrody, ani też prawo do zamiany nagrody na inną rzecz lub wartość pieniężną.

§6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Gry dostępny jest na stronie internetowej: [www.mbddim.pl](http://www.mbddim.pl) i [www.teatrguliwer.pl](http://www.teatrguliwer.pl).
2. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających.
3. Każdy Uczestnik Gry, biorąc w niej udział, akceptuje wszystkie postanowienia niniejszego Regulaminu.
4. W uzasadnionych przypadkach Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do dokonania zmian w Regulaminie.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość rezygnacji z realizacji Gry w przypadkach uzasadnionych, uniemożliwiających jej przeprowadzenie, niezależnych od Organizatorów.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo przesunięcia terminu i czasu Gry lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
7. Poprzez zgłoszenie chęci uczestnictwa w Grze Uczestnicy wyrażają zgodę na udostępnienie i przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatorów – Bibliotekę Publiczną im. Z. Łazarskiego w Dzielnicy Mokotów m.st. Warszawy oraz Teatr Lalek Guliwer, w celu organizacji i przeprowadzenia Gry, w tym promocji, archiwizacji, ewaluacji Gry. Organizatorzy informują, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale ich niepodanie skutkuje brakiem możliwości uczestnictwa w Grze.
8. Współadministratorami danych osobowych są Biblioteka Publiczna im. Z. Łazarskiego w Dzielnicy Mokotów m.st. Warszawy, z siedzibą w Warszawie, przy ul. Wiktorskiej 10, 02-587 Warszawa, tel. 22 845 19 89, email: dyrektor@bpmokotow.waw.pl oraz Teatr Lalek Guliwer z siedzibą w Warszawie, tel. 22 241 14 57, email: info@teatrguliwer.pl.
9. Współadministratorzy wyznaczyli jednego Inspektora Danych Osobowych, który pełni nadzór nad przetwarzaniem danych osobowych i można się z nim skontaktować pod adresem poczty elektronicznej: iod@bpmokotow.waw.pl. Dane osobowe są przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Gry, w tym promocji Gry, archiwizacji i ewaluacji Gry. Podstawą prawną przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit. a, c oraz art. 9 ust. 2 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. Osoby, których dane są przetwarzane, mają prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich poprawiania, sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, jak również wniesienia skargi do odpowiedniego organu nadzoru w przypadku, gdy przetwarzanie danych narusza przepisy prawa. Administrator będzie przechowywał dane osobowe do momentu wycofania zgody na przetwarzanie danych, tam, gdzie dane przetwarzane są na podstawie zgody, nie dłużej niż jest to konieczne do realizacji celu, dla których je zgromadzono. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Dane osobowe nie są wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji.
10. Uczestnicy Gry przyjmują do wiadomości, iż Gra będzie utrwalana fotograficznie oraz może być rejestrowana przy użyciu kamer video i w ramach uczestnictwa w Grze wyrażają zgodę na utrwalenie i rozpowszechnianie wizerunku i głosu utrwalonego na materiale fotograficznym i video, w całości lub w dowolnych fragmentach, w tym także wraz z wizerunkami i wypowiedziami innych osób, w dowolnym czasie, na jakimkolwiek nośniku audiowizualnym, w szczególności na nośnikach wideo, taśmie światłoczułej, magnetycznej i dysku komputerowym, w sieci multimedialnej, w tym na witrynach i portalach internetowych Organizatorów, a także w materiałach informacyjno-promocyjnych związanych z Grą.
11. Gra nie podlega przepisom ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych.
12. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązującego prawa .
13. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji i obowiązuje do czasu zakończenia Gry.