**Narodowe czytanie 2024 „Kordian” J. Słowackiego**

**Regulamin Gry Terenowej**

**„W poszukiwaniu zaginionego pisarza”**

**§ 1. Organizator**

1. Organizatorem Gry Miejskiej „W poszukiwaniu zaginionego pisarza” (zwanej dalej Grą) jest Biblioteka Publiczna im. Zaślubin Polski z Morzem w Pucku (zwana dalej Organizatorem).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie punktów kontrolnych na terenie miasta Puck oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

**§ 2. Zasady Gry**

1. Gra „W poszukiwaniu zaginionego pisarza” odbędzie się 07 września 2024 roku w Pucku
w godzinach 12.00-14.30.
2. Celem Gry jest przybliżenie jej uczestnikom życia Juliusza Słowackiego oraz zaznajomienie z utworem „Kordian” poprzez odczytywanie jego fragmentów.
3. W trakcie trwania Gry członkowie zespołu nie mogą się rozdzielać.
4. W grze mogą wziąć udział zespoły składające się przynajmniej z 2 osób. W wypadku osób do 12 lat wymagany jest udział przynajmniej jednej osoby powyżej 15 roku życia bądź osoby dorosłej.
5. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest pojawienie się w punkcie startowym czyli w Ogrodzie Baśni i Legend przy Bibliotece Publicznej w Pucku o godz. 12:00.
6. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi oraz wykonanie podanych zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują pieczątkę, które zostaną przyznane przez nadzorujących punkt. W przypadku braku realizacji zadania uczestnicy nie otrzymują pieczątki.
7. O kolejności wykonywania zadań w Punktach kontrolnych decyduje kolejność przybycia Zespołu na dane miejsce.
8. Udział w Grze jest bezpłatny.
9. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest nieograniczona.
10. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Nie można korzystać z rowerów, wrotek/rolek
i innych pojazdów silnikowych.
11. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
12. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni
o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
13. Charakter Gry powoduje, że zespoły poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
14. Odpowiedzialność prawno-cywilną za niepełnoletnich uczestników Gry przez cały czas trwania ponosi co najmniej jeden pełnoletni uczestnik grupy.
15. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć zespół, w dowolnym momencie Gry, z dalszej rozgrywki. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
17. Decyzje podjęte przez Organizatora są ostateczne i nie podlegają negocjacji.
18. Poprzez udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na:
	1. wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
	2. przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 roku Dz. U. 2014 poz. 1182);
	3. opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika oraz,
	w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

**§ 4. Zwycięzcy Gry**

1. Gra kończy się 07 września o godz. 14:30 przy budynku Biblioteki Publicznej im. Zaślubin Polski z Morzem w Pucku. Zespoły, które do tej godziny nie dotrą do punktu finałowego, nie będą brane pod uwagę w procesie wyłaniania zwycięzców.
2. O wygranej w Grze decyduje liczba uzyskanych punktów za wykonanie zadań oraz jak najkrótszy czas przejścia Gry.
3. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich uzbieranych pieczątek, które otrzymali w trakcie Gry. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który łącznie otrzyma największą liczbę i pierwszy dotrze do mety.
4. Wręczenie nagród nastąpi o godzinie 15:00.
5. Dla zwycięzców konkursu przewidziano następujące nagrody do zrealizowania w Empiku:
	1. I miejsce voucher o wartości 250,00 PLN
	2. II miejsce voucher o wartości 200,00 PLN
	3. III miejsce voucher o wartości 150,00 PLN

**§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin Gry znajduje się na stronie internetowej Organizatora oraz w jego siedzibie.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.

**§ 6. Klauzula Informacyjna**

1. **Administrator danych** - Administratorem, czyli podmiotem decydującym o tym, które dane osobowe będą przetwarzane oraz w jakim celu, i jakimi sposobami, jest Biblioteka Publiczna im. Zaślubin Polski z Morzem w Pucku, ul. Sambora 16, 84-100 Puck, email: dyrektor@bibliotekapuck.pl, tel. (58) 673-25-38.
2. **Inspektor ochrony danych** - We wszystkich sprawach dotyczących ochrony danych osobowych, macie Państwo prawo kontaktować się z naszym Inspektorem Ochrony Danych na adres mailowy: rodo@bibliotekapuck.pl.
3. **Cel przetwarzania** -Dane osobowe będą przetwarzane w celu rekrutacji na zajęcia, warsztaty oraz uczestnictwa w imprezach kulturalnych.
4. **Podstawa przetwarzania danych** - Państwa dane osobowe przetwarzamy na podstawie zgody, wyrażonej przez świadome uczestnictwo w ww. wydarzeniach. Podanie danych jest dobrowolne, jednak czasami konieczne w celu uczestnictwa w wydarzeniu.
5. **Okres przechowywania danych** - Państwa dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do świadczenia usługi oraz przez 5 lat od rezygnacji z usług bibliotecznych, w celu zabezpieczenia ewentualnych roszczeń.
6. **Odbiorcy danych** - Odbiorcami Państwa danych osobowych mogą być podmioty uprawnione do ujawnienia im danych na mocy przepisów prawa. Organy publiczne, które mogą otrzymywać dane osobowe w ramach konkretnego, zgodnego z prawem postępowania, nie są uznawane za odbiorców. Są nimi również podmioty, które świadczą nam usługi, takie jak: windykacja czy serwis oprogramowania bibliotecznego.
7. **Prawa osób** - Macie Państwo prawo żądania: ochrony swoich danych osobowych, dostępu do nich, uzyskania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania oraz prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2,
00-193 Warszawa, e-mail: kancelaria@uodo.gov.pl). Ponadto, macie Państwo prawo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych, w dowolnym momencie. Wycofać się ze zgody można
w formie pisemnej, wysłania żądania na nasz adres e-mail lub adres pocztowy. Konsekwencją wycofania się ze zgody będzie brak możliwości przetwarzania przez nas tych danych.