

REGULAMIN
historyczno-literackiej gry miejskiej „Łukasiewicz” organizowanej w ramach obchodów Roku
Ignacego Łukasiewicza

Organizator Gry:

Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Rzeszowie

- Oddział dla Dzieci i Młodzieży: ul. Słowackiego 11, tel. 17 866 94 57, e-mail: oddzial@wimbp.rzeszow.pl

- Dział Komputeryzacji Procesów Bibliotecznych: ul. Sokoła 13, tel. 17 8669-441/492, e-mail: bpitera@wimbp.rzeszow.pl

Cele Gry:

- prezentacja sylwetki i upamiętnienie zasług, jakie wniósł Ignacy Łukasiewicz dla rozwoju polskiego przemysłu i gospodarki, a także jego zaangażowania w walkę o niepodległość kraju
- wskazanie miejsc, z którymi związany był Łukasiewicz gdy mieszkał i pracował w Rzeszowie i na Podkarpaciu
- kształtowanie umiejętności pracy w zespole,
- kształtowanie umiejętności posługiwania się mapą

Założenia organizacyjne:

1. Gra organizowana jest w ramach obchodów Roku Ignacego Łukasiewicza, dzięki wsparciu finansowemu z Urzędu Miasta Rzeszowa.
2. **Gra odbędzie się 30 września 2022 r. na terenie miasta Rzeszowa w godz. 10:00-13:00.** Punkt startowy zlokalizowany jest **na scenie przy Ratuszu, ulica Rynek 26.**
3. **Rejestrację uczestników gry zaczynamy od godz. 9:30**
4. Regulamin stanowi podstawę Gry i określa prawa i obowiązki jej uczestników. Biorąc udział w Grze uczestnik przyjmuje warunki określone w regulaminie.
5. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy kolejnymi punktami Gry, zespołowe rozwiązywanie zagadek i wykonanie wyznaczonych zadań.
6. W Grze mogą wziąć udział tylko Zespoły liczące od **4 do 5 osób**, w skład których wchodzi uczestnicy Gry i lider. Uczestnikami Gry może być młodzież w wieku szkolnym od 13 lat.
7. Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia - Lider Zespołu. Lider Zespołu pełni rolę opiekuna uczestników i bierze za nich odpowiedzialność na czas trwania Gry.
8. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko za pisemną zgodą swoich rodziców lub opiekunów prawnych.
9. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Zespołu oraz wyrażenie przez wszystkich członków Zespołu zgody na przetwarzanie przez Organizatora Gry swoich danych osobowych w zakresie niezbędnym do organizacji i przeprowadzenia Gry – zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 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 (dalej: RODO).
10. Uczestnik udziela zgody na opublikowanie przez Organizatora Gry swojego wizerunku na stronie internetowej Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Rzeszowie: www.wimbp.rzeszow.pl i portalu społecznościowym Facebook. Wyrażenie zgody na rozpowszechnianie wizerunku, w formie zdjęć z przebiegu Gry, jest dobrowolne i nie jest warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w Grze.

11. W imieniu osób niepełnoletnich zgody udzielają ich rodzice/opiekunowie prawni. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć przy rejestracji (lub w dzień Gry). Wzór pisemnej zgody stanowi załącznik nr 2 do Regulaminu.
12. Rejestracja Zespołu prowadzona jest za pośrednictwem Karty Zgłoszenia, której wzór stanowi załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu. Kartę Zgłoszenia można pobrać ze strony internetowej Organizatora Gry: www.wimbp.rzeszow.pl. Wypełnioną Kartę Zgłoszenia (skan Karty) należy przesłać na adres: gra@wimbp.rzeszow.pl lub dostarczyć do siedziby Organizatora przy ul. Słowackiego 11, 35-060 Rzeszów **do 26 września 2022 r.** Zgłoszenia dokonuje lider Zespołu.
13. Lider Zespołu dostarcza do Organizatora Gry, wraz z Kartą Zgłoszenia, deklarację, której wzór stanowi załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu.
14. Liczba miejsc jest ograniczona. Decyduje kolejność zgłoszeń. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 200 osób.
15. W dniu Gry (30.09) najpóźniej do godz. 9:45 należy potwierdzić udział w Grze w punkcie startowym znajdującym się na scenie przy Ratuszu
16. Z uwagi na plenerowy charakter Gry każdy z jej uczestników powinien być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym czynny udział w Grze. Organizator Gry nie zapewnia opieki medycznej Graczom na trasie Gry.
17. Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni ubiór sportowy, zwłaszcza buty, a także w razie niepogody o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem.
18. Organizator Gry zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Nowy regulamin obowiązuje od momentu jego zamieszczenia na stronie Organizatora Gry. Dalsze uczestnictwo w Grze, po zmianie Regulaminu, uznaje się za wyrażenie zgody na dokonaną zmianę Regulaminu.
19. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora Gry.
20. Organizator Gry zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia, przerwania Gry z ważnych przyczyn. Uczestnicy zostaną o tym poinformowani odpowiednią drogą (e-mail, sms lub tel.)

Zasady gry

1. **Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać przynajmniej jeden sprawnie działający smartfon z dostępem do Internetu.**
2. Gra rozpoczyna się w **na scenie przy Ratuszu, ulica Rynek 26**. Uczestnicy ruszają na trasę Gry po sygnale Organizatora.
3. Zespoły będą miały za zadanie przemieścić się z punktu startowego do wyznaczonej mety zaliczając po drodze Punkty Gry (zwane dalej PG), w których będą rozwiązywać zagadki lub wykonywać zadania z zakresu wiedzy o Ignacym Łukasiewiczu i jego działalności, uzupełniając wymagane pieczętki na Karcie Gry, a następnie w jak najkrótszym czasie zameldować się na mecie i okazać wypełnioną Kartę Gry.
4. Do kolejnych PG można trafić kierując się mapą zamieszczona na Karcie Gry lub rozwiązując poszczególne zagadki.
5. Karty Gry G będą wydawane w dniu odbywania się Gry tylko zarejestrowanym Zespołom. Na 15 minut przed rozpoczęciem Gry, Zespoły zostaną poinformowane o podstawowych zasadach Gry.
6. Aby wziąć udział w rywalizacji o nagrody, Zespół musi odwiedzić wszystkie PG. Świadectwem tego, że Zespół odwiedził wszystkie PG jest **komplet pieczętek na Karcie Gry**.
7. Po przybyciu na PG, Zespół powinien wykonać zadanie lub odnaleźć Agentą. Po przekazaniu Agentowi hasła, Gracz otrzyma zadanie do wykonania.
8. Decyzja Agentą w kwestii oceny poprawności wykonania zadania jest ostateczna. Jakakolwiek próba wywierania wpływu na Agentą i jego decyzje oraz wszelkie zachowania Graczy niezgodne z

Regulaminem Gry oraz powszechnie przyjętymi zasadami współżycia społecznego, będą stanowić podstawę do dyskwalifikacji całego Zespołu przez Organizatora Gry.

9. Agenci mogą przebywać w budynkach lub w pobliżu PG. Gracz musi być przygotowany na poszukiwanie Agentów. Gracze będą mogli poznać Agentów po wyznaczonym logotypie Gry.

10. Liczba punktów gry przypisanych do każdej drużyny jest taka sama.

11. Zespoły pokonują trasę wyłącznie pieszo. Niedozwolone jest korzystanie z pojazdów dwukołowych w tym rowerów, rowerów elektrycznych czy hulajnóg, itp.

12. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i uczestnicy są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności. Zespół, który złamie zasady ruchu drogowego lub będzie korzystał z innych sposobów komunikacji zostanie wykluczony z Gry.

13. Uczestnicy Gry – w trakcie jej trwania – ponoszą odpowiedzialność prawną za swoje zachowania na zasadach ogólnych określonych w powszechnie obowiązujących przepisach prawa. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub lider Zespołu.

14. Organizator Gry nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

15. W przypadku naruszenia przez Zespół lub któregośkolwiek z jego członków postanowień niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Zespołom, Organizator Gry ma prawo odebrać Zespołowi KG i wykluczyć go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

16. Uczestnicy Gry mogą korzystać ze wszystkich dostępnych źródeł wiedzy. Sposób przygotowania do Gry zależy tylko i wyłącznie od Zespołu.

Nagrody

1. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 30 września 2022 r. nie później niż o godz. 13:00 na MECIE gry, po zakończeniu i pomyślnym wykonaniu przez uczestników Gry wszystkich zadań.

2. Wygrywa Zespół, który w całym składzie, jako pierwszy dotrze na metę z kompletem pieczętek na KG, świadczącym o rozwiązaniu wszystkich zadań.

3. O kolejnych miejscach w klasyfikacji będą decydowały czas oraz zdobyty przez Zespoły komplet pieczętek. W sprawach niejasnych decyzja o przyznaniu miejsca należy do Organizatora.

4. Dla pierwszych 5 Zespołów przewidziano nagrody w postaci kart podarunkowych do Empiku zakupione przez Organizatora Gry ze środków otrzymanych w ramach obchodów Roku Ignacego Łukasiewicza.

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych:

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 RODO, informujemy iż:

1. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Rzeszowie, ul. Sokoła 13, 35-010 Rzeszów.

2. We wszystkich sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych można kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, e-mail: iod@wimbp.rzeszow.pl.

3. Dane osobowe przetwarzane są w celu organizacji i przeprowadzenia Gry oraz jej dokumentacji, na podstawie zgody – podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. a RODO.

4. Dane osobowe podawane są przez uczestników dobrowolnie, jednakże odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w Grze.

5. Dane mogą zostać udostępnione wyłącznie podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa, inaczej jest to dozwolone na podstawie odrębnie wyrażonej zgody.

6. Dane osobowe będą przechowywane przez okres przydatności wynikającej z wymienionych powyżej celów przetwarzania, z uwzględnieniem okresów przechowywania określonych w przepisach odrębnych, w tym przepisach archiwalnych.

7. Uczestnik Gry ma prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.

8. Uczestnik Gry ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie dotyczących go danych osobowych narusza przepisy RODO.

Załączniki do regulaminu:

Załącznik nr 1- Karta Zgłoszenia

Załącznik nr 2 - Zgoda rodzica/opiekuna prawnego niepełnoletniego uczestnika Gry

Załącznik nr 3 - Oświadczenie pełnoletniego uczestnika Gry

Załącznik nr 4 – Deklaracja lidera Zespołu