

Regulamin Rodzinnej Gry Bibliotecznej

„Niech moc będzie z Tobą!”

§ 1. Organizatorzy

Organizatorem Rodzinnej Gry Bibliotecznej „Niech moc będzie z Tobą!”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu Grą, są Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna im. Jana Śpiewaka w Świdwinie oraz Świdwiński Ośrodek Kultury.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w piątek 11 października 2024 r. w Zamku. Start: godzina 19:00, Kawiarnia „Czytelnik”.

2. Zadaniem Zespołów, biorących udział w Grze jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi stacjami, zgodnie z kolejnością wskazaną na mapie oraz wykonywanie zadań na każdej ze stacji. Zadania wymagają umiejętności zręcznościowych, współdziałania w grupie oraz logicznego myślenia. Do wykonania jest nie więcej, niż 10 zadań. Szczegółowe informacje nt. przebiegu Gry zostaną podane w dniu wydarzenia.

4. Celem Zespołu jest poprawne rozwiązanie wszystkich zadań w jak najkrótszym czasie. Na rozwiązanie wszystkich zadań Zespoły mają maksymalnie 60 minut.

5. Zespoły poruszają się po trasie pieszo.

6. Zespoły nie mogą się rozdzielać podczas udziału w Grze. Na każdej stacji liczba członków Zespołu będzie weryfikowana i w razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do wykonania zadania dopiero w momencie, gdy wszyscy członkowie Zespołu znajdą się na danej stacji.

7. Punktem Startowym i Punktem Końcowym Gry jest Kawiarnia „Czytelnik”.

9. Uczestnicy Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub Kapitan Zespołu.

7. W sytuacji nieprzestrzegania przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, utrudniania Gry innym Zespołom lub złamania zasad fair play, Organizatorzy mają prawo wykluczenia Zespołu z Gry, w dolnym momencie jej trwania. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

§ 3. Uczestnicy

1. Uczestnikiem Gry mogą być osoby fizyczne, zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie (dalej „Uczestnicy”). Warunkiem uczestnictwa w Grze osoby niepełnoletniej jest udział za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.

2. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w Zespoły. W skład każdego Zespołu wchodzi od 4 do 5 osób („Zespół”). Jeden Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
3. Sugerowany minimalny wiek Uczestnika to 7 lat.
4. Przynajmniej jeden z członków Zespołu musi być osobą pełnoletnią.
5. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne.

§ 4. Zgłoszenia udziału w Grze.

1. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja Zespołu za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej www.zamek.swidwin.pl.
2. Zespół rejestruje jeden z członków drużyny, zwany dalej „Kapitanem”. Zgłoszenie Zespołu musi zawierać: nazwę Zespołu, imię i nazwisko Kapitana, liczbę członków Zespołu oraz kontaktowy telefon i adres e-mail Kapitana Zespołu. Karta zgłoszeniowa do pobrania na naszej stronie: zamek.swidwin.pl.
3. Udział osób niepełnoletnich w Grze, może odbyć się tylko za zgodą rodziców/prawnych opiekunów.
4. Wypełnione, kompletne i podpisane zgłoszenie należy przesłać na e-mail: biblioteka@zamek.swidwin.pl najpóźniej do 9 października 2024 r. do g. 15.00. W tytule maila należy wpisać: Rodzinna Gra Biblioteczna „Niech moc będzie z Tobą!”. Zgłoszenia otrzymane przez Organizatorów po tym terminie nie będą brane pod uwagę.
5. Organizatorzy zastrzegają możliwość zakończenia rejestracji we wcześniejszym terminie ze względu na wyczerpanie limitu miejsc dla Zespołów.
6. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z potwierdzeniem, że każdy z Uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.

§ 5. Wyłanianie zwycięzców

1. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który w jak najkrótszym czasie poprawnie wykona wszystkie zadania i zdobędzie pełną pulę punktów.
2. Ogłoszenie wyników odbędzie się od razu po zakończeniu Gry przez wszystkie Zespoły w Kawiarni „Czytelnik”.

§ 6. Nagrody

1. Nagrodami w Grze są nagrody rzeczowe.
2. Nagrody zostaną przyznane na podstawie końcowej klasyfikacji Zespołów i przekazane w dniu wydarzenia.

3. Organizator przewiduje nagrody dla wszystkich Zespołów

4. Zespół, który wyróżni się na tle innych przebraniem związanym z tematyką świata „Gwiezdných Wojen” dostanie nagrodę dodatkową.

§ 7. Przetwarzanie danych osobowych

1. Przystępując do Gry, Kapitan Zespołu podaje następujące dane osobowe: imię, nazwisko oraz adres e-mail. Dane te będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Gry, wydania nagrody, a także w celu rozpatrzenia ewentualnych reklamacji Uczestników.

2. Dane osobowe Uczestników Gry w ww. zakresie przetwarzane są na podstawie Rozporządzenia 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 („RODO”) – Dz. U. UE. L. Z 2016 r. Nr 119.1 oraz przepisów powszechnie obowiązujących na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, a dokładnie na potrzeby wzięcia przez Uczestnika udziału w Grze (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO).

3. Podanie przez Uczestnika danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz niezbędny do wzięcia udziału w Grze i wydania nagrody lub rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. Ich niepodanie uniemożliwia udział w Grze.

4. Uczestnicy mają prawo do wglądu do swoich danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, jak również prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo do przenoszenia danych i prawo do wniesienia skargi do organu nadzoru.

5. Podane dane osobowe Uczestników będą przetwarzane nie dłużej, niż to będzie konieczne do należytego przeprowadzenia Gry, przekazania nagrody.

6. W sprawach związanych z danymi osobowymi Uczestnicy mogą skontaktować się z Administratorem za pośrednictwem adresu email: sekretariat@zamek.swidwin.pl.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej www.zamek.swidwin.pl oraz w Wydarzeniu na FB Zamek Świdwin – Ośrodek Kultury.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.

3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania lub przerwania Gry bez podania przyczyny. O odwołaniu Gry Uczestnicy zostaną powiadomieni drogą e-mail, najpóźniej na dzień przed planowaną Grą.