

Regulamin gry terenowej „GRA O GRĘ”

§ 1. Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady gry terenowej “Gra o grę”, której celem jest promocja czytelnictwa i gier planszowych oraz współudział w ogólnopolskich obchodach Dnia Gier Planszowych.
2. Organizatorami "Gry o grę" są koordynator akcji Projekt Grajmy! oraz Filia Nr 1 Biblioteki Miejskiej im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu (dalej: Biblioteka)
3. Gra, ani też żadna z jej składników, nie jest loterią w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych.

§ 2. Zasady i przebieg gry terenowej “Gra o grę”

1. Gra zostanie przeprowadzona 10 października 2021 r. w godzinach od 10:00 do 12:00 na terenie należącym do Szkoły Podstawowej Nr 21 w Grudziądzu, za zgodą jej dyrekcji.
2. Wydarzenie przeznaczone jest dla dzieci i rodzin z dziećmi. Uczestnicy startują drużynowo, a w każdym zespole musi znajdować się co najmniej jedno dziecko (0-18 lat) i jeden pełnoletni opiekun. Ewentualne wątpliwości w zakresie prawa do uczestniczenia w grze rozstrzyga organizator.
3. Wzięcie udziału w grze jest dobrowolne oraz oznacza zapoznanie się uczestnika z niniejszym regulaminem i zaakceptowanie jego warunków.
4. Warunkiem udziału w Grze jest posiadanie sprawnie działającego telefonu komórkowego z dostępem do Internetu i czytnikiem kodów QR lub zainstalowaną aplikacją do skanowania kodów QR, przyborów do pisania oraz Karty Uczestnika, otrzymanej w dniu przeprowadzenia gry.
5. Zadaniem uczestników będzie odnalezienie kodów QR, które należy zeskanować i zastosować się do instrukcji wyświetlonej na ekranie. Organizator zobowiązuje się umieścić kody w taki sposób, by dostęp do nich nie zagrażał w żaden sposób uczestnikom.
6. Zakodowane zadania zostały przygotowane przy pomocy dostępnej w domenie publicznej aplikacji learningapps.com i będą opublikowane w Internecie, na stronach z dostępem publicznym. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne niedostosowanie sprzętu elektronicznego uczestników, ani ich dostęp do sieci zależny od dostawcy usług internetowych.

7. Aby wziąć udział w grze, należy 10.10.2021 r. w godzinach od 10 do 11:30 pobrać w Bibliotece Kartę Uczestnika. Karta musi zostać podpisana nazwą drużyny. Odgadnięte hasła i rozwiązania zadań należy uzupełnić w odpowiednich miejscach.
8. Gra odbywa się na terenie SP 21. Kody będą rozmieszczone wyłącznie na zewnątrz, w ogólnie dostępnych miejscach wokół budynku szkoły. Plan okolicy z punktami, w których znajdują się kody QR będzie dostępny w budynku biblioteki oraz na stronie www.projektgrajmy.blogspot.com przez cały czas trwania konkursu.
9. Na całość gry składa się 10 zadań, zakodowanych i rozmieszczonych w 10 miejscach. Kolejność wykonywania zadań jest dowolna. Szybkość nie ma znaczenia, lecz obowiązuje ogólny limit czasu - 2 godziny.
10. Czytelnie wypełnioną i podpisaną na odwrocie kartę zgłoszenia dokumentującą wykonanie zadań należy dostarczyć organizatorowi bezpośrednio do Biblioteki w nieprzekraczalnym terminie do godziny 12:00 dnia 10.10.2021 roku.
11. Każda drużyna, która do godz. 12:00 dnia 10.10.2021 zwróci kartę konkursową do biblioteki otrzyma upominek związany z grami planszowymi.
12. Wśród uczestników, którzy ukończą grę zostaną przyznane nagrody dodatkowe - minimum jedna pełnowartościowa rodzinna gra planszowa na każde 10 zespołów. Nagrody pochodzą z zasobów Stowarzyszenia Grajmy! otrzymanych dzięki uprzejmości wydawców gier planszowych.
13. Nagrody zostaną przyznane 10.10.2021 roku do godziny 12:30 i przekazane wyłącznie do rąk własnych uczestników. Nie ma możliwości późniejszego odbioru nagród ani ich wymiany na jakikolwiek ekwiwalent pieniężny lub rzeczowy.
14. Uczestnicy przystępując do gry wyrażają zgodę na wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie oraz przetwarzanie przez organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 Dz. U. nr 133 poz. 883).
15. Uczestnicy gry zobowiązani są do przestrzegania obowiązujących przepisów prawa, w tym przepisów i zasad związanych z epidemią Covid-19, w szczególności dotyczących realizacji obowiązku zakrywania nosa i ust oraz zachowania dystansu społecznego, a także stosowania się do zaleceń i wskazówek organizatora.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia ciała, wypadki losowe, jak również straty materialne powstałe w czasie brania udziału w grze.
17. Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych do celów konkursu, mając jednocześnie prawo wglądu do nich, ich poprawiania i cofnięcia zgody. Podstawowe dane osobowe uczestników zbierane są wyłącznie w celu realizacji konkursu.

W przypadku osób niepełnoletnich zgody na udział w konkursie oraz na wykorzystanie wizerunku laureatów wraz z danymi wypełniają rodzice/opiekunowie prawni uczestników.

18. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikacji fotorelacji z wydarzenia oraz fragmentów prac konkursowych z zachowaniem praw autorskich, w celach niekomercyjnych, związanych z popularyzacją gier planszowych.

§ 3. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w Filii Nr 1 Biblioteki Miejskiej im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu (ul. Nauczycielska 19) oraz na stronie internetowej organizatora www.projektgrajmy.blogspot.com.

2. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do organizatora.