

*REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ*

*„GRUDZIĄDZ – POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI”*

*I. POSTANOWIENIA WSTĘPNE*

1. Organizatorem gry terenowej (zwanej dalej Grą) jest Biblioteka Miejska im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu (zwany dalej Organizatorem).

2. Realizacją Gry z ramienia Organizatora zajmuje się firma „Questy- Wyprawy Odkrywców” (zwana dalej Realizatorem).

3. Gra zorganizowana jest w ramach projektu „Patriotyzm Jutra”- Edycja 2022, realizowanego z dofinansowania ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie, a także dzięki wsparciu Gminy-Miasta Grudziądz.

4. Celem Gry jest rozpowszechnianie miejsc nieistniejących i najbardziej reprezentacyjnych fabryk oraz przedsiębiorstw w historii gospodarczej II RP. Materiałem wprowadzającym do Questu jest film Dawida Schoenwalda, dostępny na profilu Fb Biblioteki (7 części) oraz na YouTube pod nazwą „Grudziądz-powrót do przeszłości”. Zapraszamy do jego obejrzenia!

5. Odpowiedzi na pytania dotyczące Gry udziela Aneta Graczyk-Grablis, tel. 48 56 45 202 01 oraz Emilia Śliwińska, tel. +48 56 64 135 68.

6. W Grze mogą wziąć udział zgłoszone drużyny liczące od 2 do 5 osób (zwane dalej Uczestnikami) bądź pojedyncze osoby. W składzie drużyny musi być co najmniej jedna pełnoletnia osoba, sprawująca nadzór nad niepełnoletnimi członkami. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze tylko i wyłączenie pod opieką osoby dorosłej. Osoby wchodzące
w skład drużyny nie mogą rozdzielać się podczas udziału w grze. Drużyna powinna wybrać lidera, który będzie ostatecznie decydował o treści udzielonej odpowiedzi oraz wyborze trasy przejścia..

7. Udział w Grze jest bezpłatny.

8. Regulamin Gry dostępny jest na stronie internetowej Organizatora: [www.biblioteka.grudziadz.pl](http://www.biblioteka.grudziadz.pl).

*II. WARUNKI UDZIAŁU W GRZE*

1. Każdy z Uczestników powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział
w Grze. Organizator nie zapewnia opieki medycznej Uczestnikom na trasie gry.
2. Aby wziąć udział w Grze, przy odbiorze Karty Gry, każdy Uczestnik składa obowiązkowe
oświadczenie pisemne dostępne na stronie internetowej Organizatora: Oświadczenie rodzica / opiekuna prawnego / uczestnika zajęć

3. Poprzez odbiór Karty Gry Uczestnik wyraża zgodę na:
a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,

b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry,

c) wykorzystanie wizerunku uczestnika na portalach internetowych itp.
4. Realizując wymogi 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 prosimy o zapoznanie się z udostępnioną na stronie internetowej: www.okn.edu.pl/regulaminy/klauzula-informacyjna-o-przetwarzaniu-danych-osobowych-przez-okn/ klauzulą informacyjną na temat przetwarzania przez Bibliotekę Miejską im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu danych osobowych.



*III. ZASADY GRY*

1. Gra odbędzie się 27 sierpnia 2022 r. w godz. 10.00 - 14.00. Spotykamy się na parkingu supermarketu Kaufland.

2. Udział w Grze możliwy jest dzięki pobraniu bezpłatnej aplikacji Questy – Wyprawy Odkrywców (Android i IOS) oraz założeniu konta na portalu [www.questy.org.pl](http://www.questy.org.pl) (przynajmniej na jedną osobę z drużyny). Jeśli uczestnik nie będzie posiadał smartfona zostanie wydana
w tym samym dniu ulotka z Grą wersji papierowej. Wybór należy do Uczestników.
3. Warunkiem odebrania ulotki Gry jest zapoznanie się na miejscu z Regulaminem Gry i jego akceptacja oraz podpisanie Oświadczenia, o którym mowa w punkcie II.2.
4. Gra odbywa się w przestrzeni miasta Grudziądz, dlatego zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.

5. Organizator i Realizator nie ponoszą odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze. Każdy z Uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich Uczestników Gry oraz
przestrzeganie Regulaminu odpowiada kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej
drużynie.
6. Odbierając Kartę Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry
i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej Regulaminem.

7. Zadania wymagać będą spostrzegawczości, współdziałania w grupie, umiejętności wyciągania wniosków i łączenia faktów.

8. Dla 10 drużyn, które ukończą i poprawnie rozwiążą zagadki czeka specjalnie przygotowana skrzynia skarbu oraz nagrody rzeczowe ( 5 drużyn z aplikacją Questy- Wyprawy Odkrywców i 5 drużyn z ulotką papierową). Organizator zastrzega sobie prawo, że może zmienić sposób nagradzania uczestników, jeśli będzie mniej drużyn albo jeśli większość uczestników wybierze pierwszą lub drugą opcję. Reszta uczestników Gry otrzyma drobne nagrody rzeczowe.
9. Nad prawidłowym przebiegiem Gry czuwa Organizator.

*IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE*

1. W przypadku naruszenia przez drużynę lub któregokolwiek z jego członków
postanowień niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym
drużynom, Organizator ma prawo wykluczyć drużynę z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu do czasu rozpoczęcia Gry.
Nowy regulamin obowiązuje od momentu jego zamieszczenia na stronie Organizatora.
Uczestnictwo w Grze, po zmianie Regulaminu, uznaje się za wyrażenie zgody na dokonaną zmianę Regulaminu.

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

4. Organizator zastrzegają sobie prawo do odwołania, przesunięcia, przedłużenia, przerwania Gry z ważnych przyczyn. Uczestnicy Gry zostaną o tym poinformowani telefonicznie, jak również informacja ta zostanie opublikowana na stronie Organizatora
www.biblioteka.grudziadz.pl.