

MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA W KIELCACH
ul. Konopnickiej 5, 25-406 Kielce tel. 41 362 70 13
e-mail: biblioteka@mbp.kielce.pl
strona internetowa: www.mbp.kielce.pl

Regulamin Gry miejskiej „W POSZUKIWANIU ZŁOTEJ KSIĘGI”

I. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry miejskiej jest Miejska Biblioteka Publiczna w Kielcach (zwana dalej Organizatorem).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie zadań w sześciu filiach MBP zlokalizowanych na terenie Kielc oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
3. Filiami biorącymi udział w Grze miejskiej są:
 - 1) Filia nr 5, ul. Warszawska 147, 25-547 Kielce, tel. 41 331 22 78
 - 2) Filia nr 7 – Poczta na dVoRcu, ul. Czarnowska 12, 25-504 Kielce, tel. 798 163 238
 - 3) Filia nr 9, ul. Okrzei 9, 25-525 Kielce, tel. 41 343 16 10
 - 4) Filia nr 10, ul. Konopnickiej 5, 25-406 Kielce, tel. 41 331 66 46
 - 5) Filia nr 11, ul. Jana Nowaka-Jeziorańskiego 53, 25-432 Kielce, tel. 41 331 83 46
 - 6) Filia nr 12, ul. Zagórska 60, 25-346 Kielce, tel. 41 344 36 71.

§ 2. Zasady Gry

1. Gra miejska odbędzie się **8 maja 2021 r. (sobota)** w godzinach **9.00 – 15.00**.
2. Celem Gry jest włączenie się w obchody Tygodnia Bibliotek, który odbędzie się w dniach 8-15 maja. Tematyka przygotowanych zadań opierać się będzie na treściach książek dla dzieci.
3. **Udział w Grze jest bezpłatny.**
4. Zadaniem uczestników Gry jest poruszanie się pomiędzy filiami wymienionymi w § 1 ust. 3 zgodnie z mapą oraz wykonywanie następujących po sobie zadań.
5. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują cyfrę, która jest jedną z sześciu składających się na szyfr niezbędny do ukończenia Gry.
6. Uczestnicy sami decydują o wyborze punktu startowego Gry i jej kolejnych etapach, za wyjątkiem punktu końcowego.
7. Organizator wyznacza punkt końcowy Gry - filię nr 7 – Poczta na dVoRcu zlokalizowaną na antresoli Centrum Komunikacyjnego w Kielcach (dworzec PKS), ul. Czarnowska 12.
8. Zebranie 6 cyfr, w tym z punktu końcowego, jest równoznaczne z ukończeniem Gry.

9. Uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności podczas poruszania się między punktami Gry. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
10. Zespoły poruszają się po wyznaczonych punktach na własną odpowiedzialność.
11. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas jej trwania. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun zespołu.
12. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym jej momencie Organizator ma prawo do wykluczenia tej osoby/osób z uczestnictwa. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
13. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

§ 3. Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie zespołu do dnia **6.05.2021r. (czwartek)** do godz. 12:00.
2. Udział można zgłaszać telefonicznie pod numerem **41 331 66 46** lub mailowo **promocja@mbp.kielce.pl**.
3. W zgłoszeniu należy podać liczbę osób w drużynie, wiek uczestników oraz telefon kontaktowy przedstawiciela drużyny.
4. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest zgłoszenie zespołu liczącego **od 2 do 5 osób**.
5. W dniu Gry (8.05) należy w wybranym przez uczestników punkcie startowym, wymienionym w § 1 pkt. 3, z wyłączeniem filii nr 7, potwierdzić udział w Grze.
6. Potwierdzenie udziału jest jednoznaczne z zapoznaniem się i pełną akceptacją Regulaminu przez uczestników. Fakt ten zostaje potwierdzony przez przedstawiciela drużyny przez złożenie podpisu o zapoznaniu się z Regulaminem.
7. Przed rozpoczęciem Gry, przedstawiciel drużyny wypełnia Formularz zgłoszenia udziału w Grze, potwierdza zapoznanie się z Regulaminem oraz pobiera mapę, kartę Gry oraz instrukcję.
8. Członkiem każdego z zespołów musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych.
9. Każda z osób uczestniczących w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
10. Liczba miejsc jest ograniczona. Decyduje kolejność zgłoszeń.
11. Gra nie jest objęta ograniczeniem wiekowym, z zastrzeżeniem pkt. 8.
12. W ramach Gry miejskiej stosuje się regulacje Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
15. Udział w Grze jest jednoznaczny ze zgodą na wykorzystanie wizerunku Uczestnika przez Organizatora, co oznacza, że Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnego prawa do opublikowania przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika.

16. Biorąc udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie ich ewentualnego udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym w przypadku wykrycia zakażenia wirusem Sars-Cov-2, u któregoś z uczestników Gry.
17. Deklaracja udziału w Grze jest równoznaczna z oświadczeniem uczestników, a w przypadku osób niepełnoletnich - rodziców/opiekunów, że według swojej najlepszej wiedzy nie jest osobą zakażoną, nie miał kontaktu z osobą zakażoną lub w trakcie kwarantanny oraz nie przebywa na kwarantannie lub pod nadzorem epidemiologicznym.
18. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Kielcach z siedzibą ul. Konopnickiej 5, 25-406 Kielce. W sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw uczestnicy Gry mogą skontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych Osobowych, Agnieszka Rogalska, mail: iod@mbp.kielce.pl, tel. 41 362 70 13.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcą Gry jest drużyna, która w najkrótszym czasie pokona trasę, rozwiąże we wszystkich punktach zadania i w ostatnim punkcie rozszyfruje poprawnie hasło.
2. Dla wszystkich uczestników Gry przewidziano upominki.
3. Zakończenie Gry i wręczenie upominków uczestnikom nastąpi w ostatnim punkcie – filii nr 7 – Pocztalni na dVoRcu (antresola dworca PKS w Kielcach, ul. Czarnowska 12).

§ 5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo przesunięcia, przedłużenia, przerwania Gry z ważnych przyczyn.