

REGULAMIN GRY

„Wędrówka Wiktora”

*Gra jest częścią projektu „Człowiek jest jak okręt” – dziennik Wiktora Szoltyska jako przykład losów Ślązaków po obu stronach frontu IIWŚ. ze środków Programu „Partnerstwo dla książki” dofinansowanego ze środków MKiDN pochodzących z Funduszu Promocji Kultury
Celem zadania jest opowiedzenie o historii „małej ojczyzny” i o losach ludzi tu mieszkających w nowatorski i innowacyjny sposób.*

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Gminna Biblioteka Publiczna w Wyrach – zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie 10 września 2022 r.
3. Gra skierowana jest do mieszkańców Gminy Wiry i miejscowości ościennych.
4. Osoby niepełnoletnie mogą w niej uczestniczyć tylko w zespołach, za zgodą i pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych (Załącznik nr 1).
5. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona lub tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 11.0 i wyższej) i Android (w wersji 7.0 wyższej),
 - uruchomioną funkcją GPS,
 - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - mobilnym dostępem do Internetu,
 - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
8. **Gra odbywa się w ruchu drogowym (ulicami Tęczowa, Tyska, Pszczyńska). Każdy z uczestników gry jest zobowiązany do przestrzegania zasad bezpieczeństwa ruchu drogowego. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo uczestników gry.**
9. **Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.**
10. **Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID19.**

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Gracze rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack.
2. Gracze przed przystąpieniem do gry akceptują regulamin gry.
3. Gracze przed przystąpieniem do gry wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych wskazanych w formularzu rejestracyjnym i zapoznają się z klauzulą informacyjną zgodnie z załącznikiem nr 1.
4. Gracze dostarczają wypełniony załącznik nr 1 do punktu startu w dniu startu tj. w dniu 10 września 2022 r.
5. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz niezbędne do uczestnictwa w grze. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Gminna Biblioteka Publiczna w Wyrach. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt na adres e-mail: iod@gbp.wyry.pl lub drogą tradycyjną, pisząc na adres siedziby Administratora.
Dane będą przetwarzane w celu wzięcia udziału w grze w ramach projektu pt.: „Człowiek jest jak okręt – dziennik Wiktora Szoltyśka jako przykład losów Ślązaków po obu stronach frontu II WŚ”.
6. Pełne informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych znajdują się w klauzuli informacyjnej będącej częścią załącznika nr 1 do niniejszego Regulaminu.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Przed rozpoczęciem gry Gracze zostaną zapoznani z zasadami gry.
2. Rejestracja uczestników od godz. 14.30.
3. Uczestnicy gry otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry od godz. 15.00 w odstępach 3 minutowych dla uczestnika bądź drużyny.
4. Miejscem startu jest Pomnik Pamięci Żołnierzy Września 1939 w Gostyni, ul. Tęczowa, następnie trasa gry biegnie ul. Tęczową k/ bunkra Sowiniec, dalej do ul. Tyskiej, następnie ul. Pszczyńską.
5. Metą gry jest Dom Kultury w Gostyni ul. Pszczyńska 366.
6. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów. Czas przejścia nie ma znaczenia dla punktacji końcowej i wyników. Liczą się poprawne odpowiedzi oraz kreatywność w zadaniach.
7. Gra zostanie zakończona o godzinie 17.00 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety. Około godziny 18.00 ogłoszone zostaną wyniki gry.

§ 4. WYGRANA I NAGRODY

1. Pierwsze trzy osoby, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody główne.
Miejsca I-III: smartwatch, słuchawki, głośnik bezprzewodowy.
2. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały więcej punktów za zadania kreatywne.
3. Organizatorzy przewidują przyznanie dodatkowych za miejsca IV-X – powerbanki i pendrive'y.
4. W razie nieobecności podczas finału bądź niedostarczenia zgody na uczestnictwo w grze nagroda przepada i przechodzi na kolejną osobę.
5. Jeden Gracz może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.
6. Fundatorem nagród jest Gminna Biblioteka Publiczna w Wyrach ze środków MKiDN pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
7. W grze nie mogą brać udział pracownicy biblioteki.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Gminnej Bibliotece Publicznej w Wyrach i w Gostyni, na stronie biblioteki gbp.wyry.pl, w miejscu startu Gostyń ul. Tęczowa Pomnik Pamięci Żołnierzy Września 1939.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

