

Regulamin Gry Miejskiej „90 lat historii – 90 kroków po Gdyni”

§ 1. Postanowienia Ogólne

1. Organizatorem gry miejskiej „90 lat historii – 90 kroków po Gdyni”, zwanej dalej „Grą”, jest **Biblioteka Gdynia** z siedzibą przy ul. Świętojańskiej 141-143, 81-401 Gdynia, NIP: 586-13-95-847, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Gra odbędzie się w dniu **23 sierpnia 2025 roku (sobota)** na terenie miasta Gdynia. Start Gry zaplanowany jest na godzinę **10:00**.
3. Gra ma charakter otwarty i jest bezpłatna.
4. W Grze biorą udział drużyny (zwane dalej „Graczami”) liczące od 2 do 5 osób.
5. Drużyny, w skład których wchodzi osoby niepełnoletnie, muszą posiadać co najmniej jednego pełnoletniego opiekuna.

§ 2. Cel Gry

1. Uczczenie 90. rocznicy powstania Biblioteki poprzez interaktywną zabawę edukacyjną.
2. Promocja historii miasta i Biblioteki Gdynia oraz jej filii.
3. Popularyzacja czytelnictwa i kreatywnych form spędzania czasu wolnego.
4. Integracja międzypokoleniowa i rodzinna.

§ 3. Zgłoszenia i Uczestnictwo

1. Warunkiem udziału w Grze jest uprzednie zgłoszenie drużyny drogą mailową na adres: promocja@bibliotekagdynia.pl a także dołączenie skanu **Karty zgłoszenia udziału**. Oryginał karty zgłoszenia należy dostarczyć w dniu uczestnictwa w grze w Bibliotece Śródmieście.
2. Zgłoszenia przyjmowane są do dnia 22 sierpnia 2025 roku do godz. 13:00 lub do wyczerpania limitu miejsc. O przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.
3. W zgłoszeniu należy podać nazwę drużyny, liczbę uczestników, ich wiek oraz imię, nazwisko i numer telefonu kontaktowego kapitana drużyny.
4. Liczba drużyn biorących udział w Grze jest ograniczona.
5. Uczestnictwo w Grze jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

§ 4. Przebieg i Zasady Gry

1. Gra rozpocznie się **23 sierpnia 2025 roku o godzinie 10:00 w Bibliotece Śródmieście (ul. Władysława IV 7-15)**, gdzie drużyny po potwierdzeniu rejestracji otrzymają pakiety startowe.
2. Zadaniem Graczy jest odwiedzenie wszystkich punktów kontrolnych zaznaczonych na mapie, wykonanie przygotowanych zadań i zebranie elementów szyfru oraz fragmentów mapy.
3. Na punktach kontrolnych Gracze spotkają postaci fabularne (animatorów), u których będą wykonywać zadania logiczne, kreatywne, ruchowe lub zręcznościowe.
4. Na trasie Gry znajdować się będą również dodatkowe zadania dostępne pod kodami QR, prowadzące do łamigłówek online.
5. Gracze muszą posiadać przynajmniej jeden telefon komórkowy posiadający możliwość odczytania kodów QR wraz z dostępem do Internetu na drużynę. Telefon jest niezbędny do rozwiązywania zadań.
6. Celem finalnym jest zebranie wszystkich elementów, które wskażą miejsce ukrycia urządzenia ratującego czasoprzestrzeń.
7. Gracze poruszają się po mieście pieszo. Zabronione jest używanie hulajnóg, rowerów, komunikacji miejskiej i samochodowej.
8. Podczas Gry obowiązują zasady fair play. Wszelkie próby oszustwa (np. niszczenie materiałów innych drużyn, wprowadzanie w błąd animatorów) będą skutkowały dyskwalifikacją drużyny.

§ 5. Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gdyni z siedzibą przy ul. Świętojańskiej 141-143.
2. Podanie danych jest dobrowolne, ale obligatoryjne aby wziąć udział w grze.
3. Celem przetwarzania danych jest możliwość wzięcia udziału w grze miejskiej oraz popularyzacja czytelnictwa.
4. Organizator przewiduje przetwarzanie danych osobowych Uczestników tak długo, jak będzie to konieczne w związku z popularyzacją czytelnictwa oraz promocją Organizatora.
5. Udział w wydarzeniu oznacza akceptację niniejszego regulaminu i stanowi wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Uczestnika oraz zgodę na publikację wizerunku w materiałach promocyjnych Organizatora, w tym na zdjęciach i filmach z

wydarzenia, publikowanych na stronie internetowej, w mediach społecznościowych oraz w innych materiałach informacyjnych Biblioteki Gdynia.

6. Uczestnik ma prawo do dostępu do treści swoich danych oraz ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, a także prawo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
7. W celu skorzystania ze swoich praw Uczestnik powinien skontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych – iod@bibliotekagdynia.pl.
8. Administrator danych informuje, że w związku z transferem danych do serwisu Facebook spółka przystąpiła do programu Tarcza Prywatności UE-USA i uzyskała niezbędny certyfikat zgodności z RODO.

§ 6. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki i szkody powstałe w trakcie Gry.
2. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz ogólnych zasad bezpieczeństwa.
3. Organizator nie zapewnia opieki osobom niepełnoletnim. Pełną odpowiedzialność za bezpieczeństwo nieletnich ponoszą ich rodzice lub opiekunowie prawni.

§ 7. Nagrody

1. Dla trzech drużyn, które jako pierwsze ukończą Grę, wykonując poprawnie wszystkie zadania, przewidziano nagrody rzeczowe.
2. Każda drużyna, która ukończy Grę, otrzyma pamiątkowy dyplom.
3. Wręczenie nagród i dyplomów odbędzie się na mecie Gry po jej zakończeniu.

§ 8. Postanowienia Końcowe

1. Udział w Grze jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych podanych w zgłoszeniu w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Gry.
2. Biorąc udział w Grze, uczestnicy wyrażają zgodę na nieodpłatne wykorzystanie ich wizerunku w materiałach promocyjnych Organizatora, w tym na zdjęciach i filmach z wydarzenia, publikowanych na stronie internetowej, w mediach społecznościowych oraz w innych materiałach informacyjnych Biblioteki Gdynia.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie lub odwołania Gry w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności, takich jak złe warunki atmosferyczne.
4. W sprawach spornych, nieuregulowanych niniejszym regulaminem, ostateczną decyzję podejmuje Organizator.