

Regulamin Gry Miejskiej „Gdynia 1926 – Gra Cieni”

§ 1. Postanowienia Ogólne

1. Organizatorem gry miejskiej „**Gdynia 1926 – Gra Cieni-II edycja**”, zwanej dalej „**Grą**”, jest **Miejska Biblioteka Publiczna w Gdyni** z siedzibą przy ul. Świętojańskiej 141-143, 81-401 Gdynia, NIP: 586-13-95-847, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Gra odbędzie się w dniu **8 sierpnia 2026 roku (sobota)** na terenie miasta Gdynia. Start Gry zaplanowany jest na godzinę **10:00 w Bibliotece Śródmieście**
3. (ul. Władysława IV 7-15).
4. Gra ma charakter otwarty i jest bezpłatna.
5. W Grze biorą udział drużyny (zwane dalej „Graczami”) liczące od 2 do 5 osób.
6. Drużyny, w skład których wchodzi osoby niepełnoletnie, muszą posiadać co najmniej jednego pełnoletniego opiekuna.

§ 2. Cel Gry

1. Uczczenie 100. rocznicy otrzymania praw miejskich przez Gdynię 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 każdego uczestnika**. Oryginał karty zgłoszenia należy dostarczyć najpóźniej w dniu uczestnictwa w grze w Bibliotece Śródmieście.
2. Zgłoszenia przyjmowane są do dnia 7 sierpnia 2026 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 **8 sierpnia 2026 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 rozwiązania zadań.
6. Celem finalnym jest zebranie wszystkich elementów, które wskażą miejsce ukrycia cennych dokumentów, które uratują przyszłość Gdyni.
7. Gracze poruszają się po mieście pieszo lub komunikacją miejską. Zabronione jest używanie hulajnóg, rowerów, komunikacji 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. Klauzula informacyjna (RODO)

Zgodnie z art. 13 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 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 (RODO) informujemy, iż:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gdyni, ul. Świętojańska 141-143, e-mail: sekretariat@bibliotekagdynia.pl.
2. W sprawach związanych z ochroną danych osobowych prosimy kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, e-mail: iod@bibliotekagdynia.pl
3. Dane osobowe przetwarzane są w celu organizacji i realizacji „**Gdynia 1926 – Gra Cieni – II edycja**”, organizowanej przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Gdyni.

4. Podanie danych jest dobrowolne, lecz jest warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w Grze.
5. Udział w Grze oznacza zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz publikację wizerunku w materiałach promocyjnych Organizatora.
6. Każdy Uczestnik Gry ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich sprostowania, usunięcia, przeniesienia, ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu na przetwarzanie, 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 każdej chwili każdemu Uczestnikowi Gry przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (PUODO lub jego prawnego następcy)
8. Organizator oświadcza, iż dane uczestników Gry nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.

§ 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.

DYREKTOR BIBLIOTEKI

Natalia Gromow

KARTA ZGŁOSZENIA UDZIAŁU W GRZE MIEJSKIEJ

Dane uczestnika:

Imię i nazwisko

Wiek

Telefon do uczestnika lub jego opiekuna

.....

E-mail do uczestnika lub jego opiekuna

.....

Data zgłoszenia

.....

Poniższe zgody są obowiązkowe do wzięcia udziału w wydarzeniu/imprezie bibliotecznej:

☐ **Tak** ☐ **Nie** Akceptuję Regulamin wydarzeń i imprez organizowanych przez bibliotekę i
Regulamin gry miejskiej.

☐ **Tak** Zobowiązuję się do przestrzegania Zasad bezpieczeństwa obowiązujących w
Miejskiej Bibliotece Publicznej w Gdyni lub w miejscu gdzie Miejska Biblioteka
Publiczna organizuje wydarzenie lub imprezę.

☐ **Tak** Oświadczam, uprzedzony o odpowiedzialności karnej, wynikającej m.in. z art. 286
Kodeksu Karnego, że podane przeze mnie dane są prawdziwe.

☐ **Tak** ☐ **Nie** Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych a gdy uczestnikiem jest dziecko niepełnoletnie, także danych dziecka zawartych w karcie zgłoszenia przez Organizatora w celach związanych z realizacją wydarzenia oraz promocją działalności Organizatora. Podanie danych jest dobrowolne lecz niezbędne do udziału w wydarzeniu.

☐ **Tak** ☐ **Nie** Wyrażam zgodę na publikację mojego wizerunku a także wizerunku mojego dziecka utrwalonego podczas wydarzenia w materiałach promocyjnych Organizatora, w tym na zdjęciach i filmach z wydarzenia, publikowanych na stronie internetowej, w mediach społecznościowych oraz innych materiałach informacyjnych Biblioteki Gdynia.

Na podstawie art.81 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.2018r., poz.1191 ze zm.) oświadczam, że nie przysługuje z tego tytułu prawo do tantiem.

Wyrażenie zgody jest jednoznaczne z tym, że fotografie, filmy lub nagrania wykonane podczas wydarzeń i imprez bibliotecznych mogą być zamieszczone w podanych powyżej miejscach oraz wykorzystywane w materiałach informacyjnych Miejskiej Biblioteki Publicznej w Gdyni.

.....
(data, miejscowość)

.....
(czytelny podpis uczestnika/rodzica/opiekuna)

DYREKTOR BIBLIOTEKI

Natalia Gromow