

REGULAMIN

zabawy bibliotecznej p.t.: „LITERACKI ESCAPE ROOM”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem zabawy bibliotecznej, zatytułowanej „LITERACKI ESCAPE ROOM”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu **LER**, jest Gminna Biblioteka Publiczna w Raszówce, ul. Kolejowa 4 B, 59-307 Raszkówka.
2. Przez organizację LER rozumie się: opracowanie zestawu zadań cząstkowych LER, przeprowadzenie naboru, sporządzenie listy startowej, nadzór nad przestrzeganiem niniejszego regulaminu w czasie realizacji LER oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
3. Autorem LER (scenariusza i wszystkich kart zadań) jest Dariusz Rekosz (www.rekosz.pl).

§ 2. Zasady Gry

1. LER odbywa się 11 maja 2024 roku w Bibliotece w Niemstowie (województwo dolnośląskie), w godzinach od 9:00 do zakończenia LER przez ostatnią Drużynę.
2. Uczestnicy LER pogrupowani są w Zespoły (Drużyny) o liczebności od 2 do 4 osób. Zadaniem Zespołów, biorących udział w LER jest rozwiązanie zagadki, składającej się z kilku zadań cząstkowych na terenie Biblioteki w Niemstowie, w nieprzekraczalnym czasie 25 minut.
3. Drużyna kończy udział w LER w przypadku, gdy:
 - rozwiąże zagadkę w czasie krótszym niż 25 minut,
 - przekroczy limit czasu.
4. Dla Drużyn, które rozwiążą zagadkę w limicie czasowym, odnotowany jest czas zakończenia zadania (w minutach i sekundach).
5. Uczestnicy przystępując do LER biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną przez cały czas trwania LER. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub kapitan zespołu.
6. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair-play bądź utrudniania realizacji LER innym uczestnikom, Organizator ma prawo do wykluczenia Zespołu z LER. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
7. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w LER, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
8. Organizator zapewnia Zespołom odpowiednie materiały piśmienne, niezbędne do realizacji LER.
9. Uczestnicy mogą w czasie LER korzystać z telefonów komórkowych, tabletów, aparatów fotograficznych oraz zasobów internetowych we własnym zakresie.
10. **Miejsce rozgrywki LER** jest Biblioteka w Niemstowie.
11. Dokumentem określającym poprawność rozwiązania zagadki, jest **Karta Główna**, którą uczestnicy otrzymują w momencie przystąpienia do LER.
12. Udział w LER jest bezpłatny.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w LER jest rejestracja Zespołu liczącego od 2 do 4 osób, a następnie telefoniczne potwierdzenie udziału (Organizator będzie się kontaktował z Zespołami) oraz – po potwierdzeniu udziału – stawienie się Zespołu w **miejscu rozgrywki LER** w dniu 11 maja 2024, o godzinie zgodnej z zarejestrowanym zgłoszeniem. Organizator określa 30 minutowy interwał pomiędzy kolejnymi Zespołami.

2. Rejestracji można dokonać do dnia 8 maja 2024 r. włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej **biblioteka-raszowka.pl** lub osobiście w siedzibie Organizatora oraz po dostarczeniu go osobiście lub pocztą elektroniczną na adres – gbp.olech@ug.lubin.pl. Telefony kontaktowe: 768418021, 768448193, 767426282.

3. W LER mogą brać udział osoby dorosłe, młodzież i dzieci będący mieszkańcami Gminy Lubin lub czytelnikami Gminnej Biblioteki Publicznej w Raszówce. W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia.

4. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w LER tylko za pisemną zgodą rodziców/prawnych opiekunów. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym. Zgodę rodzica/opiekuna prawnego można pobrać ze strony internetowej **biblioteka-raszowka.pl** lub osobiście w siedzibie Organizatora.

5. W LER może wziąć udział maksymalnie 15 Zespołów. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w LER decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.

6. Pozostałe Zespoły trafią na listę rezerwową i będą mogły wziąć udział w LER w przypadku, gdy Zespół z listy podstawowej zrezygnuje z uczestnictwa w LER, o czym Organizator poinformuje telefonicznie. Organizator zastrzega sobie możliwość dowolnego zwiększenia ilości Zespołów, które znajdą się na liście podstawowej.

7. Każda z osób biorących udział w LER powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w LER.

8. Poprzez rejestrację i udział w LER, uczestnik wyraża zgodę na:

- udział w LER na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia LER zgodnie z Rozporządzeniem 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oraz ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10.05.2018 roku Dz. U. 2018 poz. 1000);
- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

9. Zespół może się wycofać z LER w dowolnym momencie jej trwania.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy LER zostaną wyłonieni 11 maja 2024, po zakończeniu zadania przez ostatnią Drużynę.

2. Zwycięzcą LER zostanie Zespół, który w najkrótszym czasie rozwiąże zagadkę, będącą hasłem głównym.

§ 5. Nagrody

1. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody książkowe. O ich ilości i zawartości decyduje Organizator.

2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny albo na inną nagrodę.

3. Nagrody zostaną wręczone w dniu wskazanym przez Organizatora.

4. Uczestnik ma 14 dni na odebranie nagrody (licząc od daty zakończenia LER). W przypadku nieodebrania nagrody Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania jej na inny cel.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Wszystkie decyzje Organizatora, podjęte w czasie LER są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

2. W przypadku wystąpienia w czasie LER sytuacji wątpliwych lub sprzecznych, dotyczących jej przebiegu, uczestnicy mogą kontaktować się osobiście z Organizatorem.

opracował: Dariusz Rekosz © 2024

KLAUZULA INFORMACYJNA – PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

W związku z realizacją wymogów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 w sprawie ochrony danych osobowych 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 osobowych, dalej: RODO) informujemy, że:

1. Administratorem Państwa danych osobowych jest Gminna Biblioteka Publiczna w Raszówce, ul. Kolejowa 4 B, 59-307 Raszkówka, tel. 76 844 81 93.
2. Administrator danych wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym kontakt możliwy jest poprzez e-mail: iodo@amt24.biz
3. Państwa dane osobowe będą przetwarzane w celu uczestnictwa w zabawie bibliotecznej **zabawy bibliotecznej p.t.: „LITERACKI ESCAPE ROOM”**, na podstawie udzielonej zgody zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a RODO.
4. Państwa dane osobowe w postaci wizerunku będą przetwarzane w celach udokumentowania wydarzenia oraz promocji działań Gminnej Biblioteki Publicznej w Raszówce na podstawie udzielonej zgody zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a RODO.
5. Dane osobowe przetwarzane będą przez okres nie dłuższy niż jest to niezbędne do osiągnięcia celu w którym są przetwarzane (tj. udział w zabawie bibliotecznej) lub do momentu wycofania wyrażonej zgody.
6. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty uprawnione do uzyskania tych danych na podstawie przepisów obowiązującego prawa oraz upoważnione przez Administratora podmioty przetwarzające dane osobowe w imieniu Administratora.
7. Mają Państwo prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania.
8. Mają Państwo prawo do wycofania wyrażonej zgody. Skorzystanie z prawa cofnięcia zgody nie będzie miało wpływu na przetwarzanie, które miało miejsce do momentu jej wycofania.
9. Dane osobowe nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym również profilowaniu.
10. Posiadają Państwo prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
11. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz odmowa ich podania skutkować będzie brakiem możliwości uczestnictwa w grze terenowej.
12. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzecich (poza obszar EOG).