**REGULAMIN GRY**

**„WICHURA PRZED BURZĄ”**

*Gra jest częścią zadania* *„**Otwarty konkurs ofert na realizację w formie powierzenia*

*lub wspierania zadań publicznych Województwa*

*Wielkopolskiego w dziedzinie kultury w roku 2021.*

*„Staszek Wichura – bohater literacki z Książa Wlkp. w grze*

*mobilnej”*

*dofinansowanego ze środków* *Samorządu Województwa Wielkopolskiego.*

*Celem zadania jest: opracowanie i udostępnienie gry w wersji terenowej i kanapowej nawiązującej tematycznie do bitwy o Książ, książki „Stach Wichura. Powieść historyczna 1848 r.” Stanisława Wierzbińskiego,*

*wątkiem kryminalnym do rozwiązania, przeznaczona dla dzieci, młodzieży, seniorów, w tym osób niepełnosprawnych.*

**§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Koło Gospodyń Wiejskich Gogolewo-Świączyń, zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka premierowa przeprowadzona zostanie 7 sierpnia 2021 r.
3. Gra skierowana jest do mieszkańców regionu Książa Wlkp., od 14. roku życia. Osoby poniżej 14. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Osoby niepełnoletnie samodzielnie uczestniczące w grze obowiązane są przedstawić zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na uczestnictwo w grze (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/tabletu z:

* systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 wyższej),
* uruchomioną funkcją GPS,
* zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
* mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
* zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.

1. Gra odbywa się w ruchu miejskim, wobec tego każdy z graczy musi zastosować się do obowiązujących przepisów o ruchu drogowym. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
2. 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.
3. **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. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy akceptują regulamin gry,
2. Podanie danych osobowych przez Uczestników jest warunkiem umowy i warunkuje uczestnictwo w grze.
3. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Koło Gospodyń Wiejskich Gogolewo-Świączyń oraz Centrum Kultury w Książu Wielkopolskim, którzy zawarli umowę o współadministrowaniu. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z zarządem stowarzyszenia.
4. Dane osobowe będą przetwarzane w celu umożliwienia grania w grę, a także realizacji pozostałych postanowień Regulaminu w tym promocji działań stowarzyszenia.
5. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
6. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia projektu, tzn. do 6 lutego 2023 r.
7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.
8. Dane nie będą podlegały transferowi do Państw Trzecich ani Organizacji Międzynarodowych, dane nie będą podlegały profilowaniu.
9. Odbiorcami danych będą Good Books, Team Action Zone Oy, Centrum Kultury w Książu Wielkopolskim.

**§ 3. PRZEBIEG GRY**

1. Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest Szkoła Podstawowa im. Wiosny Ludów w Książu Wlkp.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Gra zostanie zakończona o godzinie 18.30 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety. Około godziny 19.00 ogłoszone zostaną wyniki gry (organizator zastrzega sobie, że godziny mogą ulec zmianie).

**§ 4. WYGRANA I NAGRODY**

1. Wszyscy uczestnicy otrzymają upominki za udział w grze, a pierwsze trzy osoby, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody główne.
2. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały krótszy czas przejścia gry.
3. W razie nieobecności podczas finału bądź niedostarczenia zgody na uczestnictwo w grze nagroda przepada i przechodzi na kolejną osobę.
4. W dniu premiery jeden Gracz może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.
5. Fundatorem nagród jest Centrum Kultury Książ Wlkp.

**§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie: www.ck-ksiazwlkp.pl, w miejscu startu: Szkoła Podstawowa im. Wiosny Ludów w Książu Wlkp.
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.

**Załącznik 1**

**Zgoda rodzica/opiekuna prawnego**

Wyrażam zgodę na udział mojej córki / mojego syna…………………………………………….  
w grze Wichura przed burzą.

Oświadczam, że zapoznałem/zapoznałam się z regulaminem gry Wichura przed burzą i akceptuję jego postanowienia.

**Wyrażam zgodę / nie wyrażam** zgody na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek mojej córki/mojego syna.

**Udzielam Organizatorom nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.**

……………………..

Podpis rodzica (opiekuna prawnego)

lub pełnoletniego uczestnika