

REGULAMIN GRY FABULARNEJ

„Inowrocław w czasie II wojny światowej 1939-1945”

I Organizator:

1. Organizatorem i wykonawcą gry fabularnej „Inowrocław w czasie II wojny światowej 1939-1945” jest Harcerska Grupa Rekonstrukcji Historycznej ZHR, Miasto Inowrocław, Biblioteka Miejska im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu oraz Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu, (dalej: „Organizatorzy”).

II Miejsce i czas:

1. Gra odbędzie się w Inowrocławiu 21 września 2019 r. od godz. 12.00 do godz. 16.00.

III Uczestnictwo:

1. Uczestnikami Gry mogą być dzieci i młodzież powyżej 11 roku życia oraz osoby dorosłe.

2. Udział w grze jest dobrowolny i bezpłatny. Uczestnictwa w Grze, jak i praw i obowiązków z nim związanych, w tym także praw do wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby i podmioty.

3. Uczestnicy Gry biorą w niej udział w ramach PATROLI. Patrol może składać się z 2 do 7 osób, w tym przynajmniej z 1 osoby pełnoletniej.

4. Patrol ma w obowiązku wyznaczyć DOWÓDCĘ, osobę pełnoletnią, która będzie go reprezentować wobec Organizatora.

5. Dowódca bierze odpowiedzialność za osoby niepełnoletnie, wchodzące w skład jego Patrolu.

6. Uczestnik może brać udział w Grze tylko i wyłącznie w składzie jednego Patrolu.

7. Osoby biorące udział w Grze nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w aktywności fizycznej.

8. Uczestnicy biorą udział w Grze na własne ryzyko.

IV Zgłoszenia:

1. Dowódca Patrolu ustala jego nazwę, pod którą rejestruje zespół. Nazwa zespołu nie może być niezgodna z prawem ani obraźliwa. O odmowie rejestracji zespołu pod daną nazwą ze względu na niezgodność tej nazwy z niniejszym punktem decyduje Organizator.

2. Zgłoszenia przyjmowane są do 15 września 2019 za pomocą e-maila: regionalna@bmino.pl

3. Zgłoszenia Patrolu dokonuje jego Dowódca na wskazany e-mail poprzez podanie swojego imienia i nazwiska oraz danych kontaktowych, aktualnego nr telefonu i adresu e-mail, nazwy Patrolu oraz łącznej liczby osób w Patrolu.

4. Sama rejestracja nie wystarczy do wzięcia udziału w Grze. Warunkiem koniecznym jest potwierdzenie przyjęcia przez Organizatora.

5. Zgłoszenie do Gry oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

6. Zgłoszenie do Gry oznacza zapoznanie się i zaakceptowanie zasad dotyczących przetwarzania danych osobowych, a w szczególności że:

- administratorem danych osobowych podanych w zgłoszeniu jest Biblioteka Miejska im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu, zlokalizowana przy ul. Kilińskiego 16 , 88-100 Inowrocław,

- podane dane będą przetwarzane na potrzeby oraz w celu organizacji Gry oraz w celu wyłonienia zwycięzców i przyznania im nagród (zg. z ustawą z 29.08.1997 o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2015 r. poz.2135 z późn. zm.). Dane osobowe przetwarzane będą na podstawie art. 6 ust 1 lit. a), b), c), f) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku 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) oraz zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2018 r., poz. 1000),

- dowódca patrolu posiada prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo do cofnięcia zgody (jeżeli została wyrażona) w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem dotychczasowego przetwarzania. Ma także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.

7. Zgłoszenie do Gry oznacza wyrażenie zgody na nieodpłatną publikację wizerunku w mediach masowego przekazu i mediach społecznościowych w kontekście udziału w wydarzeniu.

VI Nagrody:

1. Dla zespołów z trzema najwyższymi wynikami przewiduje się nagrody.
2. Wydanie nagród nastąpi po rozstrzygnięciu Gry, nie później niż w ciągu dwóch tygodni od jej zakończenia.
3. Nagrody nie mogą być zamieniane na ekwiwalent pieniężny ani na inne nagrody. Uczestnikowi nie przysługuje prawo zastrzegania szczególnych cech nagród, takich jak np. kolor, wielkość, kształt czy rodzaj nagrody.

VII Zastrzeżenia i odpowiedzialność:

1. Nadzór nad zgodnością przebiegu Gry z niniejszym Regulaminem pełni Organizator.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - jakiegokolwiek ewentualne szkody wynikające z opublikowanych treści przez uczestników Gry,
 - jakiegokolwiek szkody, które mogłyby wynikać z nieprawidłowego funkcjonowania poczty e-mail, o której mowa w regulaminie, lub mechanizmów Gry, bądź też czasowej ich niedostępności.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do żądania natychmiastowego zaprzestania działań dokonywanych przez uczestnika Gry, które mogą godzić w interesy lub wizerunek Organizatora. Odmowa zastosowania się do takiego żądania przez uczestnika Gry będzie uznana również za naruszenie Regulaminu.

VIII Postanowienia końcowe:

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie www Organizatora, w siedzibie Biblioteki Miejskiej im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu - w Czytelni Regionalnej oraz podczas trwania Gry.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny. Za termin wniesienia zmian należy przyjąć termin opublikowania nowej wersji Regulaminu na stronie internetowej Organizatora.
3. W razie wykrycia nieprawidłowości w zachowaniu uczestnika Gry, które mogłyby mieć wpływ na jej wynik Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia takiego uczestnika z Gry.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
5. Każdy uczestnik oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem oraz akceptuje jego postanowienia.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przerwania Gry bez podania przyczyny.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przedmioty należące go Uczestników pozostawione lub zagubione podczas Gry.