

REGULAMIN GRY SPORTOWO-INTELEKTUALNEJ

SIŁKA DLA MÓZGU

Wydarzenie organizowane jest w ramach projektu „Energia słowa” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

Celem zadania jest popularyzacja starożytnego hasła „W zdrowym ciele, zdrowy duch” oraz wartości, jakie za sobą nie-
sie: człowiek rozwija się w pełni, gdy dba zarówno o umysł, jak i o ciało.

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Inicjatorem gry sportowo-intelektualnej „Siłka dla mózgu” jest Miejska Biblioteka Publiczna w Jaworznie, zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie 13 października 2022 r., o godz. 9.00, w ramach finału cyklu pn. „Posadź słowo”.
3. Gra skierowana jest do dzieci w przedziale wiekowym 8-10 lat.
4. Udział w grze jest bezpłatny.
5. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest umiejętność czytania.
6. Gra odbywa się w Bibliotece Głównej – Rynek Główny 17, 43-600 Jaworzno, i terenach do niej przyległych.
7. Uczestnicy, przystępując do gry, biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.

§ 2

ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Gracze rejestrują się w grze przedkładając prawidłowo wypełnioną kartę uczestnictwa, podpisaną przez opiekuna prawnego (Załącznik nr 1).
2. Uczestnicy gry udzielają Organizatorowi 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 mediach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych, celem informowania o grze oraz sprawozdawczości Organizatora z realizacji projektu.
3. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
4. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Jaworznie. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Inspektorem Danych Osobowych MBP w Jaworznie: adres email: iod@biblioteka.jaw.pl, tel. 32 751 91 92 wew. 2 221. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia 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) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
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 w okresie realizacji projektu oraz po jego zakończeniu przechowywane zgodnie z założeniami projektu tj. 10 lat.
7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 3

PRZEBIEG GRY

1. Gra rozpoczyna się o godzinie 9.30, po zarejestrowaniu uczestników i zapoznaniu ich z zasadami rozgrywki.
2. Miejscem startu jest hol Biblioteki Głównej.
3. Zadaniem graczy będzie wykonanie określonych zadań sportowych i umysłowych oraz zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Ogłoszenie wyników nastąpi po zakończeniu gry ok. godziny 12.00. W przypadku wcześniejszego ukończenia rozgrywki przez ostatniego gracza, Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia godziny rozstrzygnięcia.

§ 4

WYGRANA I NAGRODY

1. Pięć osób z największą liczbą punktów, otrzyma nagrody główne: książki. Wszyscy uczestnicy gry otrzymają materiały promocyjne projektu „Energia słowa”.
2. Punkty przyznawane są za dobrze rozwiązane zadania, w przypadku tej samej liczby punktów, rozstrzygający będzie czas prawidłowego wykonania wszystkich zadań.
3. Nagrody zostaną rozdane w trakcie ogłoszenia wyników.

§ 5

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Jaworznie, na stronie: www.biblioteka-jaw.pl oraz w miejscu startu.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.