



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



## REGULAMIN GRY

### „BEZPIECZNE WAKACJE”

Wstęp:

Gra jest częścią zadania „Cyfrowa Akcja – Kulturalna Reakcja” finansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” III Osi Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.

Centrum Kultury w Gdowie jest w trakcie realizacji grantu "Konwersja cyfrowa domów kultury" dofinansowanego z Funduszy Europejskich, którego operatorem jest Narodowe Centrum Kultury. Koszt realizacji projektu pod nazwą „Cyfrowa Akcja – Kulturalna Reakcja” wynosi 122 700 zł, a kwota dofinansowania to 116 700 zł. W ramach projektu zakupiono pętlę indukcyjną, która ułatwi odbiór wydarzeń kulturalnych osobom niepełnosprawnym, elementy wyposażenia cyfrowego studia nagrań. Odbyły się również szkolenia dla pracowników z tworzenia gier terenowych. Centrum Kultury podczas szkoleń organizowanych przez Narodowe Centrum Kultury opracowało strategię cyfrową.

Celem projektu jest wyposażenie Centrum Kultury w Gdowie w kompetencje i umiejętności niezbędne do prowadzenia i rozwijania statutowych działań jednostek w zakresie edukacji kulturalnej oraz animowania działań kulturalnych w społecznościach lokalnych poprzez kompleksowe szkolenia i doposażenie w sprzęt niezbędny do prowadzenia działań edukacyjnych i animacyjnych online lub w sposób cyfrowy.

Projekt Konwersja cyfrowa domów kultury finansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” III Osi Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.

### § 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry jest Centrum Kultury w Gdowie – zwanym dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie 5 czerwca 2022 r. na Zarabiu w Gdowie w trakcie pikniku o nazwie: Bezpieczne wakacje w Gdowie oraz zlot motocyklowy dla służb mundurowych „Jednośladem bezpiecznie do celu”.
3. Gra skierowana jest do osób od 16. roku życia. Osoby poniżej 16. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców, opiekunów lub 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.
8. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
9. 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.
10. Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID-19.

## **§ 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,
  - wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy.
2. Uczestnicy gry udzielają 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.
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 Centrum Kultury w Gdowie. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt mailowy na adres [iod@ck.gdow.pl](mailto:iod@ck.gdow.pl). 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 do zakończenia projektu oraz po jego zakończeniu w celach archiwalnych, zgodnie z stosownymi przepisami.
7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

### **§ 3. PRZEBIEG GRY**

1. Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest Scena na Błoniach na Zarabiu w Gdowie.
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.

### **§ 4. WYGRANA I NAGRODY**

1. 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. Organizatorzy przewidują przyznanie nagród specjalnych i dodatkowych.
4. W razie nieobecności podczas finału bądź niedostarczenia zgody na uczestnictwo w grze nagroda przepada i przechodzi na kolejną osobę.

5. Jeden Gracz może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.
6. Fundatorem nagród jest Centrum Kultury w Gdowie.

#### **§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Centrum Kultury w Gdowie, na stronie [www.ck.gdow.pl](http://www.ck.gdow.pl) oraz w miejscu startu.
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**  
**do Regulaminu gry „BEZPIECZNE WAKACJE”**

**Zgoda rodzica/opiekuna prawnego**

Wyrażam zgodę na udział **mojej córki / mojego syna.....**  
(imię i nazwisko) w grze „**BEZPIECZNE WAKACJE**” .

Oświadczam, że zapoznałem/zapoznałam się z regulaminem gry „**BEZPIECZNE WAKACJE**” i akceptuję jego postanowienia.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych **mojej córki / mojego syna .....** (imię i nazwisko) w związku z udziałem w grze.

Wyrażam zgodę 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.

Podpis rodzica (opiekuna prawnego)

.....