

**REGULAMIN ORGANIZACYJNY  
GRY MIEJSKIEJ pt. „GRA O WOLNOŚĆ”**

**§ 1  
ORGANIZATOR**

1. Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa warunki uczestnictwa i zasady gry miejskiej w projekcie pt. „Gra o wolność” (dalej „Projekt” lub „Gra”).
2. Organizatorem Gry jest Centrum Myśli Jana Pawła II z siedzibą w Warszawie, adres: 00-372 Warszawa, ul. Foksal 11, tel.: (22) 826 42 21, fax.: (22) 826 42 23, samorządowa instytucja kultury wpisana do rejestru instytucji kultury miasta st. Warszawy pod nr 1/06 (dalej: „Organizator”).
3. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie i zaaranżowanie przez Organizatora zadań oraz zagadek związanych z tematem Gry oraz wykorzystanie w tym celu przestrzeni miasta Warszawy.
4. Projekt został dofinansowany ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”.

**§ 2  
IDEA GRY**

1. Gra to projekt edukacyjny skierowany do młodzieży oraz mieszkańców Warszawy. W formie gry miejskiej stypendyści m.st. Warszawy zaprezentują wydarzenia z historii XX i XXI wieku, które łączą się z czterema perspektywami historycznymi: jednostki, społeczeństwa, narodu i państwa.
2. Projekt ma na celu promocję postaw patriotycznych wśród warszawiaków i przedstawienie historii najnowszej narodu polskiego przez pryzmat wartości Jana Pawła II.

**§ 3  
ZASADY UCZESTNICTWA**

1. Gra odbywa się w niedzielę 2 grudnia 2018 r. w godzinach 11.00 - 18.00.
2. Przewidywany czas Gry wynosi około ok. 2 godziny. Kolejne grupy będą rozpoczynały Grę w odstępach co 20 minut od godz. 11.00 do godz. 16.00.
3. W Grze mogą wziąć udział zespoły liczące od 2 do 6 osób (dalej „Zespół”). Warunkiem udziału w Grze jest zgłoszenie Zespołu na zasadach określonych w ust. 6.
4. Gra skierowana jest do osób w każdym wieku. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze jedynie pod opieką rodzica lub prawnego opiekuna lub pod opieką innej pełnoletniej osoby.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest wypełnienie:

- a) formularza zgłoszeniowego stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu dostępnego na stronie internetowej: [www.centrumjp2.pl/graowolnosc](http://www.centrumjp2.pl/graowolnosc) i przesłanie go w formie elektronicznej do 30.11.2018 r. do godz. 16.00;
  - b) formularza zgłoszeniowego dostępnego w punkcie startowym w dniu realizacji Gry – w przypadku gdy będą dostępne wolne miejsca na poszczególne godziny rozpoczęcia Gry.
7. Po przesłaniu zgłoszenia Zespoły otrzymują drogą mailową informację od Organizatora potwierdzającą zakwalifikowanie Zespołu do udziału w Grze oraz informację o dokładnej godzinie jej rozpoczęcia. Informacja zostanie przesłana najpóźniej do dnia 01.12.2018 r. do godz. 18.
  8. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 16 zespołów. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność nadeśnięcia prawidłowo wypełnionych i kompletnych formularzy zgłoszeniowych. W przypadku braku zgłoszenia odpowiedniej liczby Zespołów drogą elektroniczną, w Grze mogą wziąć udział również Zespoły, zgłaszając się w sposób określony w ust. 6 pkt. b.
  9. Każdy Zespół w dniu realizacji Gry w punkcie startowym otrzymuje pakiet startowy w postaci: Karty Gry oraz Identyfikatora dla każdego członka Zespołu.
  10. Każdy Zespół wybiera spośród siebie Kapitana Zespołu, który jest osobą kontaktową w komunikacji pomiędzy Zespołem a Organizatorem. Kapitan Zespołu musi być osobą pełnoletnią.
  11. Zespoły poruszają się pomiędzy punktami, zgodnie z informacjami podanymi na Karcie Gry oraz dodatkowymi wskazówkami przekazanymi na poszczególnych punktach Gry.
  12. Na mapie umieszczony jest numer, który pokaże Zespołowi, od jakiego punktu powinien rozpocząć Grę. Między punktami należy poruszać się zgodnie ze wskazaną na mapie kolejnością.
  13. W Grze funkcjonuje 5 punktów Gry (prócz punktu startowego), które ulokowane są na terenie dzielnicy Śródmieście w Warszawie.
  14. Punkty Gry czynne są w godzinach 11.00-18.00 w dniu realizacji Gry.
  15. W każdym punkcie Gry Zespół rozwiązuje zadanie związane z tematyką i ideą Gry. Za rozwiązane zadanie Zespół otrzymuje na Karcie Gry potwierdzenie jego wykonania.
  16. Potwierdzenia przyznawane są przez osoby ze strony Organizatora, kierujące danym punktem.
  17. Obowiązkiem członków Zespołu jest dopilnowanie, aby po wykonaniu zadania otrzymać stosowne wpisy w Karcie Gry.
  18. Tylko zadania potwierdzone w Karcie Gry będą brane pod uwagę przy końcowym rozliczeniu Gry.
  19. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych punktach Gry. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jego członkowie znajdą się w Punkcie.

20. Pomiedzy poszczególnymi punktami Gry, po terenie Gry członkowie Zespołu mogą poruszać się pieszo. Do przemieszczania się nie można używać samochodu, taksówki ani środków transportu zbiorowego.
21. W przypadku gdy przy jednym punkcie Gry znajduje się więcej niż jeden Zespół, zadanie jako pierwszy rozpoczyna rozwiązywać ten Zespół, który dotarł na miejsce wcześniej.
22. Grę uznaje się za zakończoną w momencie zdobycia przez Zespół potwierdzenia odwiedzenia wszystkich 5 punktów Gry oraz punktu startowego.
23. Dla wszystkich Zespołów, które zakończą Grę, przewidziane są nagrody rzeczowe dostępne w siedzibie Organizatora, które Zespół może odebrać w dniu realizacji Gry w godzinach 13.00 - 18.00.
24. Uczestnikowi Gry nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości nagrody ani też prawo do zamiany nagrody na inną rzecz.

#### **§4**

#### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej Organizatora.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników Gry oraz następstwa z nich wynikające. Każdy uczestnik Gry bierze udział w Grze na własną odpowiedzialność.
3. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających.
4. W przypadku zachowania uczestnika Gry niezgodnego z powszechnie obowiązującym prawem oraz z postanowieniami Regulaminu, a w szczególności w przypadku łamania zasad Gry, oszukiwania, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo usunąć Zespół z Gry oraz odebrać Kartę Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
5. Każdy uczestnik Gry, biorąc w niej udział, akceptuje wszystkie postanowienia niniejszego Regulaminu.
6. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w Regulaminie.
7. Organizator zastrzega sobie możliwość rezygnacji z realizacji Gry w przypadkach uzasadnionych, uniemożliwiających jej przeprowadzenie, niezależnych od Organizatora.
8. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia terminu i czasu Gry lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
9. Wraz ze zgłoszeniem swojego udziału w rekrutacji osoba ubiegająca się o udział w Grze wyraża zgodę na udostępnienie i przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora - Centrum Myśli Jana Pawła II z siedzibą w Warszawie (00-372) przy ul. Foksal 11, w celu organizacji i

przeprowadzenia Gry, w tym promocji Gry, archiwizacji, ewaluacji Projektu, upublicznienie swoich danych osobowych w postaci imienia i nazwiska oraz wizerunku na stronie internetowej Organizatora i Projektu. Organizator informuje, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale ich niepodanie skutkuje brakiem możliwości uczestnictwa w Projekcie.

10. Organizator informuje, że administratorem danych osobowych przetwarzanych w Projekcie jest Centrum Myśli Jana Pawła II z siedzibą w Warszawie, wpisane do rejestru instytucji kultury pod numerem RIK 1/2006; NIP 5252357081, REGON 140469560. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych u administratora to: ul. Foksal 11, 00-372 Warszawa, telefon: +48 22 826 42 21, e-mail: iod@centrumjp2.pl. Dane osobowe są przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Projektu, w tym promocji Projektu, archiwizacji i ewaluacji Projektu. Podstawą prawną przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit. a, c Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. Osoby, których dane są przetwarzane, mają prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich poprawiania, sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, jak również wniesienia skargi do odpowiedniego organu nadzoru w przypadku, gdy przetwarzanie danych narusza przepisy prawa. Administrator będzie przechowywał dane osobowe do momentu wycofania zgody na przetwarzanie danych, tam, gdzie dane przetwarzane są na podstawie zgody, nie dłużej niż jest to konieczne do realizacji celu, dla których je zgromadzono. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Dane osobowe nie są wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji.

11. Uczestnicy Projektu przyjmują do wiadomości, iż Projekt będzie utrwalany fotograficznie oraz może być rejestrowany przy użyciu kamer video i w ramach uczestnictwa w Projekcie wyrażają zgodę na utrwalenie i rozpowszechnianie wizerunku i głosu utrwalonego na materiale fotograficznym i video, w całości lub w dowolnych fragmentach, w tym także wraz z wizerunkami i wypowiedziami innych osób, w dowolnym czasie, na jakimkolwiek nośniku audiowizualnym, w szczególności na nośnikach wideo, taśmie światłoczułej, magnetycznej i dysku komputerowym, w sieci multimedialnej, w tym na witrynach i portalach internetowych Organizatora, a także w materiałach informacyjno-promocyjnych związanych ze Projektem.

12. Gra nie podlega przepisom ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (Dz. U. z 2004 roku Nr 4, poz. 27 z późn. zm.).

13. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązującego prawa.

14. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji i obowiązuje do czasu zakończenia Gry.