

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 2019” (dalej „Projekt” lub „Gra”).
2. Organizatorem Gry są 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 dnia 10 marca 2006r. oraz Biuro Programu Niepodległa z siedzibą w Warszawie, adres: 00-054 Warszawa, ul. Jasna 24, tel. 22 182 26 00, państwowa instytucja kultury utworzona na mocy zarządzenia Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 31 stycznia 2017 r., funkcjonująca na podstawie przepisów Ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (Dz. U. z 2017 r. poz. 862 z późniejszymi zmianami) oraz statutu nadanego zarządzeniem Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w dniu 31 stycznia 2017 r. (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.

§ 2 IDEA GRY

1. Gra to projekt edukacyjny skierowany do młodzieży oraz mieszkańców Warszawy. W formie gry miejskiej stypendyści m.st. Warszawy przybliżą graczom przebieg pierwszego spotkania Jana Pawła II z rodakami w ojczyźnie oraz pokażą aktualność słów wypowiedzianych wówczas przez Jana Pawła II i ich znaczenie dla Polski i Polaków na przestrzeni ostatnich 40 lat.

§ 3 ZASADY UCZESTNICTWA

1. Gra odbywa się w niedzielę 2 czerwca 2019 r. w godzinach 12.00-16.30 w Łazienkach Królewskich w kawiarni „Niepodległa. Miejsce spotkań” (al. Ujazdowskie 4, Warszawa);
2. Przewidywany czas Gry wynosi około ok. 45 minut.



3. W Grze mogą wziąć udział zespoły liczące minimum 2 osoby (dalej „Zespół”). Rekomendowana liczba maksymalna osób w Zespole to 6. Warunkiem udziału w Grze jest zgłoszenie Zespołu na zasadach określonych w ust. 8.
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. Do udziału w Grze niezbędne jest posiadanie telefonu z dostępem do Internetu oraz czytnikiem kodów QR (wbudowanym w telefon lub z możliwością ściągnięcia odpowiedniej do tego aplikacji, np. QR Code Reader) przynajmniej przez jedną osobę z Zespołu.
7. Kolejne Zespoły będą rozpoczynały Grę w odstępach co 10 minut od godz. 12.00 do godz. 15.30.
8. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego:
 - a) stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu dostępnego na stronie internetowej: www.centrumjp2.pl/graowolnosc/ i przesłanie go w formie elektronicznej do 30.05.2019 r. do godz. 23.59;
 - b) lub dostępnego w punkcie startowym w dniu realizacji Gry – w przypadku gdy będą dostępne wolne miejsca na poszczególne godziny rozpoczęcia Gry.
9. 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 31.05.2019 r. do godz. 16.00.
10. W Grze może wziąć udział maksymalnie 20 Zespołów zgłoszonych w sposób określony w ust. 8 pkt. a. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność nadesłania prawidłowo wypełnionych i kompletnych formularzy zgłoszeniowych. W przypadku wyczerpania wszystkich miejsc dostępnych w rekrutacji drogą elektroniczną, w Grze mogą wziąć udział również Zespoły, zgłaszając się w sposób określony w ust. 8 pkt. b. Łącznie liczba Zespołów uczestniczących w Grze nie może jednak przekroczyć 40.
11. Każdy Zespół w dniu realizacji Gry jest zobowiązany do zgłoszenia się przed rozpoczęciem Gry do punktu startowego.
12. Każdy Zespół wybiera spośród siebie Kapitana Zespołu, który jest osobą kontaktową w komunikacji pomiędzy Zespołem a Organizatorem. Kapitan Zespołu musi być osobą pełnoletnią.
13. Gra składa się z 14 plansz, mówiących o wydarzeniach z I pielgrzymki Jana Pawła II do Polski. Zespoły poruszają się pomiędzy planszami, zgodnie z informacjami podanymi na stronach, do których odsyłają QR kody oraz ze wskazówkami przekazanymi przez Animatorów.



14. Na każdej planszy znajduje się zdjęcie i cytaty Papieża oraz kod QR, który odsyła do strony z odpowiedzią do kolejnego zadania.
15. Dostęp do każdego kolejnego zadania chroniony jest hasłem, które jest rozwiązaniem poprzedniego zadania.
16. Zadania należy wykonywać w ściśle określonej kolejności wskazanej przez Animatora lub w odpowiedzi ukrytej pod QR kodem.
17. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów wszystkie zadania wykonują wspólnie.
18. W przypadku, gdy na jednym etapie Gry znajduje się więcej niż jeden Zespół, zadanie jako pierwszy rozpoczyna rozwiązywać ten Zespół, który dotarł do Animatora wcześniej.
19. Grę uznaje się za zakończoną w momencie wpisania poprawnego hasła otrzymanego po wykonaniu zadania na stronie, do której kieruje QR kod z ostatniej planszy.
20. Dla wszystkich Zespołów, które zakończą Grę, przewidziane są nagrody rzeczowe dostępne na mecie, które Zespół może odebrać w dniu realizacji Gry w godzinach 12.30-16.30.
21. 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 www.centrumjp2.pl/graowolnosc/.
2. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających.
3. 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. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
4. Każdy uczestnik Gry, biorąc w niej udział, akceptuje wszystkie postanowienia niniejszego Regulaminu.
5. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w Regulaminie.
6. Organizator zastrzega sobie możliwość rezygnacji z realizacji Gry w przypadkach uzasadnionych, uniemożliwiających jej przeprowadzenie, niezależnych od Organizatora.
7. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia terminu i czasu Gry lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.



8. 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.
9. 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.
10. 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 oraz 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 z Projektem.



11. Gra nie podlega przepisom ustawy z dnia 19 listopada 2019 r. o grach hazardowych.
12. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego.
13. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji i obowiązuje do czasu zakończenia Gry.