

REGULAMIN ROWEROWEJ GRY MIEJSKIEJ „DOOKOŁA FABLOKU”

1. Organizatorzy:

- a. Organizatorami gry miejskiej (zwanej dalej „grą”), realizowanej na terenie miasta Chrzanowa dnia 26 czerwca 2021 r. są:
 - Stowarzyszenie Chrzanowskich Cyklistów,
 - Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie,
- b. W grze nie mogą brać udziału członkowie rodzin i pracownicy organizatorów.

2. Uczestnicy:

- a. Uczestnicy mogą startować w grze zorganizowani w grupy liczące od 2 do 5 osób.
- b. Jeden uczestnik może być członkiem maksymalnie jednej grupy.
- c. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w grze.
- d. Uczestnicy biorą udział w grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
- e. Organizatorzy nie zapewniają dla uczestników gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
- f. Organizatorzy nie zapewniają opieki dla osób niepełnoletnich uczestniczących w grze.
- g. Samodzielnymi uczestnikami gry mogą być wyłącznie osoby powyżej 14 roku życia. Młodszy uczestnicy muszą przebywać pod opieką osób dorosłych (wymagana obecność 1 osoby dorosłej w grupie).
- h. Osoby niepełnoletnie biorące udział w grze bez opieki dorosłego zobowiązane są dostarczyć organizatorom podpisane przez rodzica lub opiekuna prawnego oświadczenie o wyrażeniu zgody na udział w grze.

3. Zasady gry:

- a. Gra zaczyna się 26.06.2021 r. o godzinie 10:00 na terenie Miejskiej Biblioteki Publicznej w Chrzanowie (ul. Broniewskiego 10c, 32-500 Chrzanów) i trwa do godziny 14:00. Uczestnicy są zobowiązani przybyć na miejsce rozpoczęcia gry pomiędzy godziną 09:30 a 09:45 w celu potwierdzenia swojego udziału i odbioru kart gry. Zakończenie gry odbędzie się w miejscu, które uczestnicy poznają bezpośrednio przed rozpoczęciem gry, gdzie około godziny 14:15-14:30 zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody dla zwycięzców.

- b. Warunkiem uczestnictwa w grze jest prawidłowe zgłoszenie grupy, wraz z podaniem danych jej członków. Zasady zgłoszenia grupy omówiono w pkt. 4 Regulaminu Gry.
- c. Organizatorzy nie zwracają kosztów transportu i podróży.
- d. Uczestnicy gry poruszają się po terenie gry na rowerach.
- e. Udział w grze jest związany z wysiłkiem fizycznym.
- f. Gra zostanie przeprowadzona niezależnie od warunków pogodowych.
- g. Celem gry jest wykonanie w określonym czasie jak największej liczby zadań (do zwycięstwa będzie wymagane zaliczenie wszystkich lub, jeśli nikt tego nie dokona, jak największej liczby punktów zadaniowych zawartych w Karcie Gry). Zadania będą realizowane w punktach na obszarze wcześniej wskazanym przez organizatorów.
- h. Podczas Gry każda drużyna musi posiadać telefon komórkowy z dostępem do Internetu oraz cyfrowy aparat fotograficzny – może on być w telefonie komórkowym.
- i. Na starcie gry przedstawiciel każdej grupy otrzyma Kartę Gry zawierającą mapę obszaru, na którym odbywa się gra. Ponadto na Karcie Gry znajdą się wskazówki i zadania do wykonania. Poprawnie uzupełniona Karta Gry jest podstawą do określenia pozycji grupy w rankingu.
- j. Członkowie grupy muszą poruszać się po terenie gry razem oraz wspólnie wykonywać zadania. Jeśli organizatorzy lub osoby przez nich upoważnione stwierdzą, że dana grupa dotarła do punktu zadaniowego w niekompletnym składzie, grupa zostanie zdyskwalifikowana. Jeżeli członek drużyny z przyczyn od niego niezależnych nie będzie mógł ukończyć gry należy ten fakt zgłosić organizatorowi gry.
- k. Spóźnienie się na rozpoczęcie gry lub jej zakończenie (przybycie na start po godzinie 10:00 lub na metę po godzinie 14:00) jest równoznaczne z dyskwalifikacją grupy.
- l. W przypadku naruszenia przez grupę niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym uczestnikom bądź niszczenia wskazówek

organizatorzy mają prawo zdyskwalifikować daną grupę w dowolnym momencie gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

4. Zgłoszenie udziału w Grze następuje do 24.06.2021 godz. 18:00 poprzez rejestrację drużyny na stronie www.mbp.chrzanow.pl

a) Prawidłowe zgłoszenie zawiera: nazwę drużyny, imiona i nazwiska członków drużyny, zgodę na przetwarzanie danych osobowych, zgodę na nieodpłatne udostępnienie swojego wizerunku w związku ze sporządzeniem relacji fotograficznej z gry oraz informację o zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu.

5. Zgłoszenie udziału w grze jest równoznaczne z:

a. potwierdzeniem, że każdy z uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,

b. wyrażeniem przez każdego z uczestników zgody na przetwarzanie przez organizatorów ich danych osobowych zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 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) - Dz. Urz. UE L 119, s. 1,

c. wyrażeniem przez każdego z uczestników zgody na opublikowanie na stronach internetowych organizatorów oraz w ich mediach społecznościowych wizerunku uczestnika oraz dodatkowo imienia i nazwiska uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę,

d. uczestnikom przysługuje prawo do zmiany lub usunięcia swoich danych osobowych z bazy organizatorów.

6. Wyłanianie zwycięzców:

a. grę wygrywa grupa, która zaliczyła wszystkie punkty zadaniowe, oznaczone przez uczestników na mapie (zdobywając stosowne potwierdzenia na Karcie Gry) i zdobyła największą łączną liczbę punktów (za zadania w punktach zadaniowych oraz zadanie specjalne). Jeśli żadna z grup nie zaliczy wszystkich punktów zadaniowych, brane będą pod uwagę te grupy, które zaliczyły ich najwięcej, a w

następnej kolejności mają największą liczbę punktów. Jeśli i w takim przypadku dojdzie do remisu, decydować będzie kolejność składania Kart Gry na mecie.

- b. ogłoszenie wyników gry i wręczenie nagród nastąpi około 14:30 w miejscu wskazanym przez Organizatorów bezpośrednio przed rozpoczęciem gry.

7. Nagrody:

- a. Nagrody w grze są przyznawane w pulach - odpowiednio za zajęcie 1 miejsca, 2 miejsca lub 3 miejsca. Bez względu na liczebność grupy - pule pozostają bez zmian.
- b. Warunkiem odbioru nagród jest:
 - stawienie się grupy w pełnym składzie podczas ogłoszenia wyników gry,
 - okazanie do wglądu dowodu osobistego lub, w przypadku osób niepełnoletnich, okazanie legitymacji uczniowskiej,
 - podanie danych osobowych: imienia i nazwiska każdego z członków grupy,
 - pisemne potwierdzenie odbioru nagrody przez każdego z członków grupy.
- c. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci rzeczowej. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę.
- d. W przypadku niezgłoszenia się po odbiór nagrody w miejscu i terminie wskazanym przez organizatorów albo w razie niespełnienia warunków określonych w ust. b. prawo do nagrody wygasa.
- e. Regulamin nie przewiduje powtórnego rozdziału nagród, które nie zostały odebrane. Nagrody, które nie zostały odebrane z uwagi na niespełnienie wymogów określonych w niniejszym Regulaminie, przepadają.
- f. Ze względu na wartość nagród uczestnicy, którym ww. nagrody zostaną przyznane nie są obowiązani do uiszczenia, w związku z przyznaniem nagrody, podatku dochodowego od osób fizycznych.

8. Postanowienia końcowe:

- a. Regulamin dostępny do wglądu w siedzibach organizatorów oraz na ich stronach internetowych.
- b. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do organizatorów.
- c. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu. W razie zmiany uczestnicy zostaną stosownie powiadomieni.
- d. Dane osobowe uczestników gry będą przetwarzane w celu przeprowadzenia gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w grze.