



REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „WILCZYM TROPEM”

§ 1. Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady przeprowadzenia gry miejskiej „WILCZYM TROPEM” (zwaną dalej Grą).

§ 2. Organizator

1. Organizatorem Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM” jest Miejski Ośrodek Kultury w Pelplinie (zwany dalej Organizatorem).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Pelplin oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. W Grze mogą brać udział tylko Uczestnicy zorganizowani w Drużyny. W skład każdej Drużyny może wejść od 3 do 5 osób. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.
2. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 15 Drużyn. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń Drużyn.
3. Członkiem każdej z Drużyn musi być przynajmniej jedna osoba pełnoletnia. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę (według wzoru stanowiącego załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu) należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym.
4. Tylko zgłoszone Drużyny mają prawo brać udział w Grze.
5. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez wypełnienie oraz dostarczenie formularza zgłoszeniowego wraz z odpowiednimi oświadczeniami stanowiącymi załączniki (zał. 1-5) do niniejszego Regulaminu, do Miejskiego Ośrodka Kultury w Pelplinie, ul. Kościuszki 2A, 83-130 Pelplin. Zgłoszenia są przyjmowane do dnia **22.02.2023**.
6. Każda Drużyna, która dokona poprawnego zgłoszenia, otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Grze na adres e-mail podany jako kontaktowy adres e-mail Dowódcy Drużyny. Zgłoszenie jest ważne jeżeli Drużyna otrzymała potwierdzenie w formie e-mail.
7. Przystępując do Gry, uczestnik akceptuje w całości niniejszy Regulamin i zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Grze.
8. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.



§ 4. Zasady Gry

1. Gra Miejska „WILCZYM TROPEM” odbędzie się na terenie miasta Pelplin w dniu **1 marca 2023 r.** w godzinach **9.00 – 13.00**

2. Gra „WILCZYM TROPEM” ma na celu:

- uczczenie pamięci o Żołnierzach Wyklętych;
- przybliżenie historii i losów żołnierzy podziemia antykomunistycznego;
- kształtowanie postaw patriotycznych wśród uczestników gry;
- zainteresowanie uczestników gry historią II wojny światowej i okresem powojennym;

3. Zadaniem uczestników Gry będzie poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi, zgodnie z otrzymaną mapą oraz zdobywanie punktów za wykonywanie znajdujących się tam zadań. Za każde wykonane zadanie drużyna otrzymuje po 1 punkcie. Dodatkowo uczestnicy Gry w każdym punkcie kontrolnym będą mogli zdobyć po jednej literze do hasła, którego ułożenie będzie premiowane dodatkowym 1 punktem. W wybranych punktach kontrolnych znajdować się będą także zadania bonusowe, których wykonanie będzie premiowane dodatkowym 1 punktem, za każde wykonane zadanie.

- zadanie główne – 1 pkt
- zadanie bonusowe – 1 pkt
- ułożenie hasła – 1 punkt

4. Do wykonania zadań niezbędne będzie posiadanie przez każdą z Drużyn co najmniej jednego telefonu komórkowego z dostępem do Internetu oraz wyposażonego w aparat fotograficzny oraz zainstalowaną aplikację do skanowania kodów QR. Brak ww. wyposażenia uniemożliwi drużynie wykonania części zadań.

5. Ze względu na charakter Gry, drużyny, których co najmniej 50% członków będzie ubranych w stroje militarne, harcerskie, stylizowane na Żołnierzy Wyklętych lub posiadały elementy patriotyczne np. biało-czerwone opaski na ręce otrzymają 2 dodatkowe punkty.

6. Gra będzie zawierać zadania i zagadki związane tematycznie z Żołnierzami Wyklętymi, wojskiem oraz historią miasta Pelplina. Zadania będą realizowane przez Drużyny samodzielnie oraz we współpracy z osobami znajdującymi się w poszczególnych punktach kontrolnych.

7. Miejsce zbiórki wszystkich drużyn biorących udział w grze będzie znajdowało się przed Urzędem Miasta i Gminy w Pelplinie, Plac Grunwaldzki 4, 83-130 Pelplin. Zgłoszone drużyny zobowiązane są stawić się na miejsce zbiórki co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem Gry.

8. Drużyny wyruszają z miejsca zbiórki w 3 minutowych odstępach. Każda z drużyn przed rozpoczęciem Gry losuje miejsce pierwszego punktu kontrolnego od którego zobowiązana jest rozpocząć grę. Pozostałe punkty kontrolne są odwiedzane przez drużyny w dowolnej kolejności. Nie ma obowiązku odwiedzenia wszystkich punktów kontrolnych przez daną drużynę. O kolejności losowania, a tym samym wyruszenia na trasę decyduje kolejność dokonania zgłoszenia Drużyny.



9. Każda Drużyna w miejscu zbiórki otrzyma kartę gry, na której będzie znajdować się mapa miasta z naniesionymi na nią punktami kontrolnymi i zadania do wypełnienia. Ponadto do karty zostanie wpisana nazwa Drużyny, jej stan osobowy oraz godzina wyruszenia drużyny na trasę.
10. Maksymalny czas wykonania wszystkich zadań dla każdej z Drużyn wynosi 180 minut. Po upływie tego czasu drużyna zobowiązana jest przerwać grę i udać się bezzwłocznie do ostatniego punktu kontrolnego oznaczonego na mapie jako META.
11. Szczegóły Gry, jej mechanizm oraz zasady realizacji zadań zostaną przypomniane Uczestnikom ponownie przed jej rozpoczęciem.
12. Udział w Grze jest bezpłatny.
13. Po trasie Gry drużyny poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
14. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyn będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
15. Zakończenie Gry nastąpi po dotarciu na METĘ ostatniej drużyny biorącej udział w Grze.

§ 5. Wyłonienie zwycięzców i nagrody

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym oznaczonym jako „Meta”.
2. Zwycięskie Drużyny zostaną wyłonione po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymały wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie otrzymała największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzyma równą liczbę punktów, pod uwagę zostanie wzięty czas ukończenia gry (zwycięzcą zostanie drużyna, która w najkrótszym czasie ukończyła grę).
3. Wszystkie Drużyny, które dotrą do mety otrzymują nagrody-upominki. Drużyna, która otrzyma największej punktów otrzymuje nagrodę za 1 miejsce.

§ 6. Zasady bezpieczeństwa.

1. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
2. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.



3. Organizator nie zapewnia dla Uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. Ponadto organizator nie zapewnia opieki osób pełnoletnich dla osób niepełnoletnich uczestniczących w Grze.
4. Charakter imprezy powoduje, że Drużyny poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
5. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawną-cywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun drużyny.
6. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
7. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
9. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora www.mok.pelplin.pl
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w regulaminie.



Załącznik nr 1 do Regulaminu

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DRUŻYNY DO GRY MIEJSKIEJ

„WILCZYM TROPEM”

Nazwa Drużyny:

(nazwa nie może zawierać wulgaryzmów oraz słów obraźliwych)

Członkowie drużyny

	Imię i nazwisko	Kontakt		Rok urodzenia
1		mail		
	dowódca drużyny	tel.		
2				
3				
4				
5				

(W skład każdej Drużyny może wejść od 3 do 5 osób łącznie z dowódcą. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny)

Dowódca drużyny (dowódcą drużyny może być tylko osoba pełnoletnia, która będzie dowodzić drużyną oraz sprawować opiekę nad niepełnoletnimi członkami Drużyny)

Wypełniony formularz wraz z niezbędnymi załącznikami należy złożyć w Miejskim Ośrodku Kultury w Pelplinie, Kościuszki 2A, 83-130 Pelplin do dnia **22.02.2023**. Tylko zgłoszone drużyny mają prawo brać udział w Grze.



1. Do wykonania zadań niezbędne będzie posiadanie przez każdą z Drużyn co najmniej jednego telefonu komórkowego z dostępem do internetu, wyposażonego w aparat fotograficzny oraz zainstalowaną aplikację do skanowania kodów QR. Brak ww. wyposażenia uniemożliwi drużynie wykonanie części zadań.
2. Uczestnictwo w grze jest bezpłatne.
3. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w Grze jest ograniczona.
4. O zakwalifikowaniu się Drużyny do gry oraz kolejności wyruszenia na trasę decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Po otrzymaniu formularza zgłoszeniowego Organizator poinformuje każdą Drużynę o tym, czy została ona zakwalifikowana do wzięcia udziału w Grze.

Ja niżej podpisany/a:

Oświadczam, iż zapoznałam/em się z Regulaminem Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM”, rozumiem i akceptuję jego warunki,

Członkowie drużyny:

Imię i nazwisko Podpis

Imię i nazwisko Podpis

Imię i nazwisko Podpis

Imię i nazwisko Podpis

Imię i nazwisko Podpis

Uwaga!

Dowódca drużyny powinien dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym „Deklarację dowódcy drużyny” stanowiącą załącznik nr 2 do Regulaminu Gry.

Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych. Jeśli opiekunem osób niepełnoletnich nie jest ich rodzic lub prawny opiekun muszą one posiadać pisemną zgodę rodziców/prawnych opiekunów na udział w Grze. Odpowiednią zgodę (według wzoru stanowiącego Załącznik nr 3 do Regulaminu Gry) należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym.

Wraz z formularzem zgłoszeniowym wszyscy uczestnicy gry oraz dowódcy drużyn powinni dostarczyć podpisaną „Klauzulę informacyjną dotyczącą danych osobowych” stanowiącą załącznik nr 5 do Regulaminu Gry. W przypadku osób niepełnoletnich oświadczenie podpisuje rodzic/prawny opiekun.



Załącznik nr 2 do Regulaminu

.....
miejscowość, data

DEKLARACJA DOWÓDCY DRUŻYNY

.....
(imię i nazwisko dowódcy drużyny)

.....
(telefon kontaktowy)

.....
(e-mail)

Ja, niżej podpisany/podpisana* oświadczam, że:
(imię i nazwisko dowódcy drużyny)

1. na czas trwania Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM” biorę odpowiedzialność za niepełnoletnich członków mojej drużyny;
2. zapoznałem/zapoznałam się z Regulaminem Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM” dostępnym na stronie www.mok.pelplin.pl, rozumiem i akceptuję jego warunki;
3. wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora, moich danych osobowych zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku oraz ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U.2018 poz. 1000 ze zm.) dla celów związanych z przeprowadzeniem Gry Miejskiej;
4. wyrażam zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora mojego wizerunku, a także imienia i nazwiska w informacjach medialnych dot. gry miejskiej, w tym na stronach internetowych organizatora oraz prowadzonych przez niego mediach społecznościowych, zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1231. z późn. zm.);
5. swoje dane osobowe przekazuję dobrowolnie i są one zgodne z prawdą.

.....
(czytelny podpis dowódcy drużyny)



* niepotrzebne skreślić

Załącznik nr 3 do Regulaminu

.....
miejscowość, data

**ZGODA RODZICA /PRAWNEGO OPIEKUNA*
NA UDZIAŁ OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ W GRZE MIEJSKIEJ „WILCZYM TROPEM” W PELPLINIE**

Ja, niżej podpisany/podpisana*ojciec/matka/opiekun prawny*
(imię i nazwisko przedstawiciela ustawowego)

dziecka/ podopiecznego* oświadczam,
(imię i nazwisko dziecka)

pod rygorem odpowiedzialności prawnej, że:

1. zapoznałem/zapoznałam się z regulaminem Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM” dostępnym na stronie www.mok.pelplin.pl, akceptuję wszystkie jego postanowienia, w tym okoliczność, że Organizator nie zapewnia dla uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia oraz nie ponosi odpowiedzialności z tytułu następstw nieszczęśliwych wypadków, a uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w wyżej wymienionej Grze;
2. brak jest jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych do wzięcia udziału mojego dziecka w grze miejskiej;
3. wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora, danych osobowych moich i mojego dziecka zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku oraz ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U.2018 poz. 1000 ze zm.) dla celów związanych z przeprowadzeniem Gry;
4. wyrażam zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora wizerunku, imienia i nazwiska mojego dziecka w informacjach medialnych dot. gry miejskiej, w tym na stronach www organizatora oraz prowadzonych przez niego mediach społecznościowych, zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1231. z późn. zm.);

.....
(czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego)



* niepotrzebne skreślić

Załącznik nr 4 do Regulaminu

.....
miejscowość, data

DEKLARACJA OSOBY PEŁNOLETNIEJ UCZESTNICZĄCEJ W GRZE

Ja, niżej podpisany/podpisana*oświadczam, że:
(imię i nazwisko uczestnika gry)

1. zapoznałem/zapoznałam się z Regulaminem Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM” dostępnym na stronie www.mok.pelplin.pl, rozumiem i akceptuję jego warunki;
2. wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora, moich danych osobowych zgodnie z art. 6 Pkt. 1 lit. a oraz art. 9 pkt 2 lit a. RODO (Dz. Urz. UE L 119 z 4 maja 2016 r.) dla celów związanych z przeprowadzeniem Gry Miejskiej;
3. wyrażam zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora mojego wizerunku, a także imienia i nazwiska w informacjach medialnych dot. gry miejskiej, w tym na stronach www organizatora oraz prowadzonych przez niego mediach społecznościowych, zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1231. z późn. zm.);
4. swoje dane osobowe przekazuję dobrowolnie i są one zgodne z prawdą.

.....
(czytelny podpis uczestnika gry)



* niepotrzebne skreślić

Załącznik nr 5 do Regulaminu

Klauzula informacyjna dotycząca danych osobowych

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 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), dalej „RODO”, informujemy, iż:

1. Administratorem Pana(-ni) danych osobowych jest Miejski Ośrodek Kultury w Pelplinie, ul. Kościuszki 2A, 83-130 Pelplin.
2. Pana(-ni) dane osobowe przetwarzane będą wyłącznie w niżej wymienionym celu:
 - a) realizacji Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM na podstawie Art. 6 ust. 1 lit. a RODO w zakresie wyrażonej zgody na przetwarzanie danych kontaktowych,
 - b) realizacji Gry Miejskiej „WILCZYM TROPEM na podstawie Art. 6 ust. 1 lit. a RODO w zakresie wyrażonej zgody na publikację wizerunku.
3. Pana(-ni) dane osobowe Administrator może udostępniać wyłącznie podmiotom uprawnionym do uzyskania danych osobowych na podstawie przepisów prawa jak również podmiotom współpracującym w procesie realizacji umowy, podwykonawcom, czyli podmiotom, z których Administrator korzysta przy przetwarzaniu Pana(-ni) danych osobowych, w tym w szczególności podmiotom świadczącym na rzecz Administratora usługi informatyczne itp.
4. Pana(-ni) dane osobowe przechowywane będą do momentu odwołania zgody.
5. Posiada Pan(-ni) prawo do żądania od Administratora:
 - a) dostępu do Pana(-ni) danych osobowych – w granicach art. 15 RODO,
 - b) sprostowania Pana(-ni) danych osobowych – w granicach art. 16 RODO,
 - c) usunięcia Pana(-ni) danych osobowych – w granicach art. 17 RODO,



- d) ograniczenia przetwarzania Pana(-ni) danych osobowych – w granicach art. 18 RODO,
 - e) cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, które zostało wykonane na podstawie zgody, przed jej cofnięciem, jeżeli Administrator na tej właśnie podstawie przetwarzał Pana(-ni) dane osobowe, przy czym brak zgody lub jej cofnięcie nie może powodować wobec Pana(-ni) jakichkolwiek negatywnych konsekwencji,
 - f) prawo do przenoszenia danych – w granicach art. 20 RODO.
6. Przysługuje Panu(-ni) prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, w przypadku stwierdzenia naruszenia przetwarzania Panu(-ni) danych osobowych.
 7. Podanie przez Pana(-nią) danych osobowych jest niezbędne do realizowania celów związanych z przeprowadzeniem Gry Miejskiej Wilczym Tropem.
 8. Administrator nie przewiduje przekazywania Pani/Pana danych do państwa trzeciego, ani organizacji międzynarodowej w rozumieniu RODO.
 9. Pana(-ni) dane nie będą podlegały profilowaniu.
 10. Szczegółowe informacje w zakresie ochrony danych osobowych zawarto w Polityce prywatności dostępnej na stronie jednostki, pod linkiem:
www.mok.pelplin.pl

Otrzymałem(-łam)

.....
(czytelny podpis)