

REGULAMIN GRY TERENOWEJ O WOJCIECHU JASTRZĘBOWSKIM

I Informacje ogólne

O Wojciechu Jastrzębowski - to gra terenowa, zwana dalej „Grą”, której celem jest zapoznanie uczestników z postacią i dokonaniem Wojciecha Jastrzębowskiego, patrona roku 2021 na Mazowszu.

Wojciech Jastrzębowski (1799- 1882) to wybitny polski przyrodnik, pedagog i krajoznawca, profesor botaniki, fizyki, zoologii i ogrodnictwa, prekursor resocjalizacji i społecznik, powstaniec listopadowy i autor Konstytucji dla Europy 1831r.

Działając zgodnie z zaleceniami Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Ministerstwa Rozwoju i Głównego Inspektora Sanitarnego, Gra Miejska zostanie przeprowadzona według wytycznych „dla organizatorów imprez kulturalnych i rozrywkowych w trakcie epidemii wirusa SARS- CoV- 2 w Polsce.”

Biorąc udział w Grze, Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie wizerunku, w szczególności utrwalonego na zdjęciach i/lub materiale wideo przez Organizatorów Gry: Instytutu Bezpieczeństwa i Rozwoju Międzynarodowego. Wyraża również zgodę na gromadzenie i przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych, takich jak imię i nazwisko dziecka (zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych Dz. U. Z 2002 r. nr 101 poz. 926 ze zm.) do celów rekrutacyjnych, informacyjnych i promocyjnych gry.

II Organizatorzy

Organizatorem Gry, realizowanej na terenie Warszawy w dniu 31. VII 2021 r. jest Instytut Bezpieczeństwa i Rozwoju Międzynarodowego, z siedzibą w Warszawie, ul. Ordynacka 9.

Projekt jest dofinansowany ze środków z budżetu Województwa Mazowieckiego.

III Zasady uczestnictwa

1. Udział w grze jest bezpłatny.
2. Grę można rozpocząć w dowolnym czasie.
3. Przewidywany czas Gry wynosi około ok. 2 godzin.
4. W Grę należy zagrać zespołowo. Zespół (dalej „Zespół”) może liczyć maksymalnie do 5 osób.
5. Zespoły mogą zagrać w Grę bez konieczności wcześniejszej rejestracji.

6. 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.
7. Każdy Zespół wybiera spośród siebie Kapitana Zespołu, który jest osobą kontaktową w komunikacji pomiędzy Zespołem a Organizatorem. Kapitan Zespołu musi być osobą pełnoletnią.
8. Uczestnicy nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze.
9. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko.
10. Bardzo przydatny będzie telefon z dostępem do Internetu, żeby można było wyszukiwać informacje potrzebne do wykonania zadań.

IV Przebieg Gry

1. Gra składa się z 6 punktów rozmieszczonych w dzielnicach Śródmieście i Żoliborz m.st. Warszawy, na których gracze rozwiązują zadania. Każdy punkt obsługuje Animator, który ma dla drużyn zadania do wykonania.
2. Zadania można wykonywać w dowolnej kolejności, wyłączając pierwszy i ostatni punkt Gry.
3. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Zespołów wszystkie zadania wykonują wspólnie.
4. Podczas Gry uczestnicy mogą przemieszczać się w dowolny sposób, przestrzegając zasad bezpieczeństwa. W przypadku zakupienia przez uczestników biletów komunikacji miejskiej, Organizator nie zwraca kosztów zakupu takich biletów.
5. Organizator nie zapewnia Uczestnikom Gry opieki medycznej, ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
6. Początek Gry: Głaz Jastrzębowski w Łazienkach Królewskich, od godz. 10 do 12; uczestnicy rejestrują się i pobierają Kartę Gry.
7. Gra trwa do godz. 14.00- do tej godziny należy dotrzeć do ostatniego punktu (Brama nr 1 Cmentarza Powązkowskiego, na lewo od Kościoła św. Karola Boromeusza)
8. Uczestnicy Gry poruszają się po terenie obszaru Gry (zaznaczonego na mapie) w dowolny sposób.
9. Celem Gry jest zdobycie jak największej ilości punktów przez drużynę poprzez wykonanie w określonym czasie wszystkich zadań - wymagane jest zaliczenie wszystkich miejsc na trasie gry.
10. Na starcie Gry przedstawiciel każdej Drużyny otrzyma Kartę Gry oraz mapę obszaru, na którym odbywać się będzie Gra.

11. W Grze mogą uczestniczyć tylko te osoby, które przekazały pracownikowi Organizatora podpisane wcześniej oświadczenia o stanie zdrowia (dostępne do pobrania ze strony internetowej Organizatora) lub podpiszą takie oświadczenie przed rozpoczęciem Gry.

V Zakończenie Gry

1. Gra kończy się wraz z dotarciem drużyny i zdaniem uzupełnionej Karty Gry w ostatnim punkcie (Brama nr 1 Cmentarza Powązkowskiego). Czekamy do godz. 14.00.

2. W Grze nie ma zwycięzców – liczy się współpraca. Organizator przygotuje pamiątkowe upominki dla wszystkich uczestników.

DANE OSOBOWE

1. Wraz z wypełnieniem formularza danych do udziału w Grze Miejskiej, uczestnicy Gry wyrażają zgodę na udostępnienie i przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora – Instytut Bezpieczeństwa i Rozwoju Międzynarodowego, z siedzibą w Warszawie przy ul. Ordynackiej 9 w celach kontaktowych, ukończenia Gry oraz opublikowania listy uczestników. Organizator informuje, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale ich niepodanie skutkuje brakiem możliwości odebrania nagrody i dyplomu.

2. Organizator informuje, że administratorem danych osobowych przetwarzanych w Projekcie jest Instytut Bezpieczeństwa i Rozwoju Międzynarodowego, adres e-mail: instytut@birm.waw.pl Dane osobowe są przetwarzane w celach kontaktowych, wręczenia nagród oraz upublicznienia listy zwycięzców. Podstawą prawną przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit. a 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 celów, dla których je zgromadzono. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.