**REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „SZMINKĄ PO MAPIE”**

**Organizator**

1. Organizatorem gry miejskiej „Szminką po mapie” jest Kujawsko-Pomorskie Centrum Kultury w Bydgoszczy (dalej: Organizator).

**Cel gry**

1. Gra miejska „Szminką po mapie” (dalej: gra) ma charakter edukacyjny – prowadzi ulicami miasta Bydgoszczy, przybliżając postacie kobiet związane z miastem. Zadaniem uczestników jest dotarcie do mety trasą, na której przygotowane są przystanki. Na każdym przystanku (łącznie 8) na graczy czekają pytania lub zadania polegające na wykonaniu zdjęcia (aparatem lub telefonem) oraz karty przybliżające tematykę kobiet w Bydgoszczy. Kolejne przystanki gry odsłaniane są w jej trakcie. W grze nie przewidziano zadań o charakterze zręcznościowym. Gra nie odbywa się na czas, o zwycięstwie decyduje liczba zdobytych podczas gry punktów.

**Warunki udziału**

1. Udział w grze jest bezpłatny. Gra adresowana jest zarówno do drużyn (maksymalnie 6 osób), jak i osób indywidualnych. W przypadku udziału osób niepełnoletnich, odpowiedzialność za nie ponoszą ich opiekunowie będący uczestnikami gry lub kapitan drużyny. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uczestników gry.
2. Warunkiem uczestnictwa jest poprawne wypełnienie karty zgłoszenia i przesłanie jej na adres organizatora: [sekratariat@kpck.pl](mailto:sekratariat@kpck.pl) do dnia 4.08.2023, do godz. 15.00. Liczba zespołów, które mogą wziąć udział w grze jest ograniczona do maksymalnie 10 drużyn – decyduje kolejność zgłoszeń, potwierdzona kontaktem zwrotnym.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość przedłużenia terminu zgłoszeń i zmiany limitu liczby drużyn – informacja taka zostanie wówczas zawarta na stronie www i mediach społecznościowych Organizatora.

**Przebieg gry**

1. Gra odbywa się 7 sierpnia 2023. Każda z drużyn startuje o innej (indywidualnie określonej dla niej) godzinie, począwszy od 11.00. Przewidywany czas na pokonanie trasy to ok. 3 godziny. Punkt startowy dla każdej z drużyn zlokalizowany jest przy ul. Zamoyskiego 8 w Bydgoszczy. Tam drużyny otrzymają notes gry (do wpisywania i zaznaczania odpowiedzi) oraz wskazówki dotyczące następnego przystanku na trasie.
2. Dotarcie do wszystkich 8 przystanków jest warunkiem niezbędnym do jej ukończenia. Za poprawne udzielenie odpowiedzi i wykonanie zadań drużyna zdobywa punkty.
3. Przyznawane są zarówno punkty podstawowe, jak i dodatkowe (bonusy). Zadania dodatkowe pozwolą wyłonić zwycięzcę w przypadku, gdy dwie lub więcej drużyn zdobędzie taką samą liczbę punktów. Jeśli suma punktów bonusowych nie rozstrzygnie o zwycięstwie (więcej niż jedna drużyna zdobędzie tyle samo podstawowych i dodatkowych punktów) – organizator przewiduje pytania dodatkowe na mecie.
4. Każdy zespół po dotarciu do mety przekazuje organizatorowi poprawnie uzupełniony notes i pokazuje wykonane na trasie zdjęcia.
5. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi po dotarciu ostatniej drużyny do mety i policzeniu zdobytych przez nią punktów, jednak nie później niż o godz. 16.00. W przypadku, gdy do godz. 16.00 nadal nie dotrą wszystkie drużyny – zwycięzca zostanie wybrany spośród tych, które ukończyli grę do godz. 16.00.
6. Nagrodami w grze są wydawnictwa oraz upominki przygotowane przez Organizatora.

**Przetwarzanie danych osobowych**

1. Uczestnictwo w grze jest jednoznaczne ze zgodą na przetwarzanie danych osobowych, w tym wykorzystaniu wizerunku osób biorących udział w grze. Rejestracja obrazu (zdjęcia/wideo) zostanie wykorzystana przez Organizatora do przygotowania relacji i promocji wydarzenia.
2. Jako dane osobowe należy rozumieć dane podane w karcie zgłoszenia (imię i nazwisko, telefon, e-mail). Dane osobowe przetwarzane będą przed, w trakcie i po udziale w grze miejskiej, przez Kujawsko-Pomorskie Centrum Kultury z siedzibą w Bydgoszczy (85-033 Bydgoszcz, plac Kościeleckich 6) wyłącznie w celach wynikających z organizacji ww. przedsięwzięcia:
   1. jego przeprowadzenia i udokumentowania,
   2. ogłoszenia wyników,
   3. umieszczenia i wykorzystania we własnych materiałach promocyjnych / relacji z wydarzenia na stronach internetowych, zgodnie z Rozporządzeniem 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 (dalej Rozporządzeniem).
3. Podany w zgłoszeniu adres e-mail wykorzystany będzie do informowania o wydarzeniach organizowanych przez Organizatora gry. Zgłaszającemu przysługuje prawo do rezygnacji z subskrypcji newslettera.

**Postanowienia końcowe**

1. Wszystkie kwestie niezapisane w regulaminie rozstrzyga Organizator.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania wydarzenia oraz zmian w regulaminie.