

# Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Lesku

## Scenariusz gry miejskiej

### „Historii poszukiwanie ... czyli po Lesku bieganie”

#### §1. Organizatorzy

##### **Organizator oraz fundator nagród:**

Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Lesku.

#### §2. Zasięg i cele

1. Adresatem gry jest młodzież uczęszczająca do trzech średnich szkół na terenie miasta Leska - tj. Liceum Ogólnokształcącego, Zespołu Szkół Leśnych oraz Zespołu Szkół Technicznych i Artystycznych.
2. Celem gry jest przybliżenie młodzieży historii miasta. Uczestnicy muszą się wykazać pewną znajomością lokalnej historii.

#### §3. Zasady gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w dniu **25 kwietnia 2019 r.** (czwartek) na terenie miasta Leska.
2. Wcześniej **nie odbędzie się** spotkanie informacyjne, wystarczy zapoznać się z niniejszym regulaminem gry na stronie internetowej biblioteki <http://www.biblioteka.lesko.pl>
3. Zadaniem uczestników gry jest:
  - odgadnięcie zagadek,
  - ustalenie trasy tak, aby jak najszybciej ją pokonać,
  - zrobienie zdjęcia w każdym odgadniętym punkcie – na każdym zdjęciu musi być przynajmniej trzech członków zespołu.
4. Dużym ułatwieniem dla uczestników gry będzie wcześniejsze zapoznanie się z zabytkami Leska. Proponujemy literaturę dostępną w bibliotece lub przejrzanie różnych stron internetowych.
5. W grze wezmą udział 3 zespoły reprezentujące szkoły średnie w Lesku - Liceum Ogólnokształcące, Zespół Szkół Leśnych oraz Zespół Szkół Technicznych i Artystycznych. Wcześniej szkoły wyraziły chęć wzięcia udziału w potyczkach.  
Uczestnicy grają w zespołach 5 osobowych, dopuszcza się także czynną pomoc opiekuna-nauczyciela.  
Każda z osób uczestniczących w grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w grze. Organizatorzy nie zapewniają dla osób uczestniczących w grze opieki medycznej. Oprócz tego Uczestnicy powinni

zadbać o odpowiedni ubiór sportowy (zwłaszcza buty), a także w razie niepogody o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem.

Każdy zespół otrzyma **kartę drużyny** potrzebną podczas podsumowania gry oraz **instrukcję gry**.

6. Podczas gry każdy zespół musi posiadać telefon komórkowy lub aparat fotograficzny do wykonywania zdjęć na trasie.
7. Jeśli jakieś pytanie okaże się trudne można go pominąć. Wówczas drużyna otrzyma mniej punktów.
8. Uczestnicy gry, w trakcie jej trwania poruszają się wyłącznie pieszo. W przypadku naruszenia regulaminu przez uczestnika gry, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom w dowolnym momencie gry organizatorzy mają prawo odebrania zespołowi karty i wykluczenia go z gry.  
**Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, zatem należy zwrócić uwagę na zachowanie szczególnej ostrożności i stosowanie się do zaleceń opiekuna grupy.**

#### **§ 4. Wylanianie zwycięzców**

1. Gra rozpocznie się w dniu **25 kwietnia 2019** r. (czwartek) o **godzinie 10.** w budynku biblioteki – Lesko, ul. Piłsudskiego 4.
2. Każdy z uczestników podpisuje oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry - **załącznik nr 1.**
3. Gra skończy się do godziny 13.00. Do tej godziny zespoły muszą zakończyć swą trasę i powrócić do biblioteki. Również w przypadku nieodgadnięcia wszystkich zagadek zespoły muszą przybyć na metę gry.
4. Wygrywa zespół, który osiągnie największą liczbę punktów. Punkty można otrzymać za szybkość pokonania trasy i odgadnięcie jak największej liczby miejsc.
5. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi w bibliotece.

#### **§ 5. Nagrody**

1. Dla zwycięzców przewidziano nagrody książkowe oraz słodczyce.

#### **§ 6. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Powiatowej i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Lesku oraz na stronie internetowej biblioteki.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.

## § 7. Informacje o przetwarzaniu danych osobowych.

1. Administratorem danych osobowych jest Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Lesku, ul. Piłsudskiego 4.
2. We wszystkich sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych można kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, e-mail: [iod@biblioteka.lesko.pl](mailto:iod@biblioteka.lesko.pl)
3. Dane osobowe przetwarzane są w celu przeprowadzenia konkursu na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) i zgodnie z treścią „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” zwanego dalej „ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych”.
4. Dane osobowe w zakresie **imię, nazwisko, nazwa szkoły** podawane są przez uczestników konkursu dobrowolnie, jednakże odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w konkursie.  
Zgoda na **publikację wizerunku jest wyrażana dobrowolnie** w karcie zgłoszenia i nie wpływa na możliwość uczestnictwa w konkursie.
5. Dane mogą zostać udostępnione wyłącznie podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa, inaczej jest to dozwolone na podstawie odrębnie wyrażonej zgody.
6. Dane osobowe będą przechowywane przez okres przydatności wynikającej z wymienionych powyżej celów przetwarzania, z uwzględnieniem okresów przechowywania określonych w przepisach odrębnych, w tym przepisach archiwalnych.
7. Uczestnik konkursu ma prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
8. Uczestnik konkursu ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie dotyczących go danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

**Oświadczenie uczestnika gry miejskiej  
Lesko, 25 kwietnia 2019 r.**

**Ja, niżej podpisany/a oświadczam, że:**

- 1) zapoznałem/am się z regulaminem gry miejskiej i wyrażam zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
- 2) wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora moich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2018 poz. 1000)
- 3) Równocześnie  
 **wyrażam zgodę**                       **nie wyrażam zgody**  
na nieodpłatne wykorzystanie mojego wizerunku zarejestrowanego podczas powyższej imprezy.

Celem przetwarzania w/w danych osobowych przez Organizatorów jest zaspokajanie potrzeb kulturalnych, upowszechnianie wiedzy i kultury oraz promowanie działalności.

.....  
(data i podpis)

## Instrukcja gry dla zawodników

1. Rozpoczynacie przygodę, w której zmierzycie się ze swoją wiedzą, intuicją, a także z zadaniami specjalnie dla Was przygotowanymi. Przeczytajcie uważnie poniższą instrukcję, zabierzcie ją ze sobą, żeby móc do niej w każdej chwili zerknąć.
2. Na początek otrzymujecie kartę drużyny w wylosowanym kolorze. Będzie ona potrzebna na zakończenie gry, gdzie podsumuje się czas pokonania trasy i zaliczenie poszczególnych zadań.
3. Do odgadnięcia macie 16 miejsc z naszego miasta. Najpierw otrzymacie kartę z cytatami, fragmentami różnych tekstów, fotografiami. Waszym zadaniem jest rozszyfrować miejsca - można korzystać z internetu. Gdy rozszyfrujecie wszystkie miejsca - należy uzyskać potwierdzenie organizatora, że odgadliście poprawnie. Jeśli tak nie jest albo dalej próbujecie odgadnąć dane miejsca, albo pomijacie to miejsce podczas Waszej wędrówki. Opuszczenie jakiegokolwiek miejsca zmniejszy liczbę punktów.
4. Wiedząc, jakie miejsca w mieście i okolicy musicie odwiedzić – sami tworzycie swoją trasę, aby jak najszybciej ją pokonać. W odgadniętym punkcie **musicie zrobić zdjęcie**, na którym będzie widać to miejsce wraz z członkami grupy.
5. Grę rozpoczynamy o **godz. 10**. Do **godz. 13** drużyny muszą przybyć do biblioteki, nawet gdy nie odgadną czy nie odwiedzą jakiegoś miejsca.
6. Za poprawne zaliczenie każdego zadania drużyna otrzymuje 1 punkt (16 zadań=16 punktów). Za szybkość pokonania trasy drużyna otrzymuje 3, 2 lub 1 punkt. Maksymalnie można otrzymać 19 punktów.
7. Pamiętajcie, że stanowicie zespół – możecie się poruszać tylko pieszo i razem. Żaden z zawodników nie może odłączać się od swojej grupy.
8. Poruszacie się po mieście w normalnym ruchu miejskim. Zachowajcie ostrożność i wszelkie zasady bezpiecznego poruszania się w mieście.

**Życzymy Wam przyjemnej wycieczki  
i satysfakcji z rozwiązywania zadań!!!**