

Regulamin uczestnictwa w grze edukacyjnej „Filmowy Escape Room”

ORGANIZATOR

1. Organizatorem gry jest: Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej z siedzibą w Warszawie, ul. Noakowskiego 10/1.
2. Gra odbywa się jako część Warszawskiego Pozarządowego Tygodnia Edukacyjnego realizowanego dzięki finansowaniu Biura Edukacji Urzędu m.st. Warszawy. Partnerem I WPTe jest Komisja Dialogu Społecznego ds. Edukacji.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w grze.
3. Niniejszy Regulamin zostanie udostępniony w siedzibie CEO na każde żądanie uczestników quizu oraz na stronie internetowej www.filmowe.ceo.org.pl

UCZESTNICZY

1. Gra ma charakter otwarty, a udział w niej jest bezpłatny. Rejestracja na grę odbywa się z wykorzystaniem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie filmowe.ceo.org.pl. Gra dostępna jest dla zarejestrowanych ekip.
2. W zabawie mogą wziąć udział zespoły uczniowskie (max. 5 osobowe), w wieku 12-18 lat. Zespoły uczniowskie złożone z uczniów niepełnoletnich w trakcie gry pozostają pod opieką nauczyciela.
3. Udział w grze i podanie związanych z udziałem w nim danych jest całkowicie dobrowolne.

TEMAT

Tematem gry jest kinematografia polska. Celem gry jest promocja innowacyjnych działań edukacji filmowej prowadzonych przez Centrum Edukacji Obywatelskiej.

ZASADY UCZESTNICTWA

1. Gra odbędzie się 27 października w godzinach 10.00 – 13.00 w Centrum Kreatywności Targowa, przy ul. Targowa 56, we wskazanych salach. Numer sali, jak też godziny wejść poszczególnych grup zostaną przekazane opiekunom grup w odnośnej korespondencji mailowej.
2. Uczestnicy Gry biorą udział w zespołach składających się z maksymalnie 5 osób.
3. Zespoły w trakcie trwania Gry działają samodzielnie.
4. Każde działanie na niekorzyść innych zespołów biorących udział w Grze oznacza dyskwalifikację.

5. Zadaniem Uczestników Gry jest rozwiązywanie zadań i zagadek, jakie znajdą w swoim pokoju zagadek. Zadania tematycznie związane są z polskim kinem.

6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za działania uczestników Gry wykraczające poza zasady zawarte w niniejszym Regulaminie i polecenia wydawane przez obsługę punktów Gry.

TERMINARZ GRY

1. Rekrutacja: do **26 października 2017 roku**

2. Rozpoczęcie gry: **godz. 10.00, 27 października 2017 roku.**

3. Gra przebiega w czterech turach, które rozpoczynają się w następujących godzinach:

- 10.00 - 10.30

- 10.45 - 11.15

- 11.30 - 12.15

- 12.30 - 13.00

W trakcie każdej z tur w oddzielnych salach pracują 3 zespoły 5-osobowe. Godzina wejścia, jak też numer sali, gdzie odbywa się określona rozgrywka dla danej grupy zostaną przekazane zgłoszonym grupom w odnośnej korespondencji.

Zakończenie gry: **godz. 13.00, 27 października 2017 roku**

OŚWIADCZENIA O PRAWACH AUTORSKICH

1. Uczestnicy oświadczają, że przysługują im autorskie prawa majątkowe do prac plastycznych i wizerunków, które publikują w związku z grą.

2. Przekazanie prac konkursowych oznacza jednocześnie, że nie będą one naruszały majątkowych i osobistych praw autorskich osób trzecich.

3. Z chwilą przekazania przez uczestników w ramach gry jakichkolwiek utworów lub przedmiotów praw pokrewnych w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej „Prawo autorskie”), w tym zdjęć, grafik, tekstów, filmów, nagrań dźwiękowych, materiałów edukacyjnych, uczestnicy udzielają organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej i nieodwołalnej licencji (dalej „Licencja”) do korzystania z tych utworów / przedmiotów praw pokrewnych na czas nieoznaczony, z prawem do udzielania sublicencji w granicach pierwotnej licencji, w kraju i za granicą, w całości lub we fragmentach, jako utworu odrębnego lub wspólnie z innymi utworami, a także do udostępniania całości lub fragmentów utworu / przedmiotu praw pokrewnych osobom trzecim, w zakresie wszystkich znanych pól eksploatacji, w tym wskazanych w art. 50 i 86 Prawa autorskiego, a w szczególności następujących:

- a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu/ów - wytwarzanie egzemplarzy bez ograniczeń, w tym bez względu na technikę (np. techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego, cyfrową), ilość i wielkość nakładu;
- b. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór/utwory/przedmioty praw pokrewnych utrwalono, - wprowadzanie do obrotu, najem, użyczenie oryginału albo egzemplarzy,
- c. w zakresie rozpowszechniania utworu/utworów/przedmiotów praw pokrewnych w sposób inny niż wskazany w lit. b powyżej: publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie (drogą przewodową/bezprzewodową), a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym sieciach informatycznych i teleinformatycznych (w tym Internet/urządzenia mobilne).

4. Licencja obejmuje także:

- a. zezwolenie do wykonywania prawa zależnego, tj. prawa do wyrażania zgody na rozporządzanie i korzystanie z opracowań;
- b. zgodę na wprowadzanie wszelkich zmian i modyfikacji koniecznych w celu wykorzystania w ramach prowadzonej przezeń działalności;
- c. upoważnienie udzielone do wykonywania w imieniu Uczestnika w stosunku do utworów/przedmiotów praw pokrewnych praw osobistych;– oraz prawa pokrewne z zastrzeżeniem między innymi ujawnienia nazwiska Autora (autorów) w sposób zwyczajowo przyjęty oraz z obowiązkiem przekazania Autorowi 1 egzemplarza autorskiego każdego wydania.

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Wszystkie dane osobowe są zbierane, przetwarzane i udostępniane na zasadach zgodnych z obowiązującym w Rzeczypospolitej Polskiej prawem.
2. Administratorem danych osobowych zbieranych podczas realizacji Programu jest Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej z siedzibą w Warszawie, ul. Noakowskiego 10.
3. Zgłaszający, Opiekunowie i członkowie Zespołów (rodzice lub opiekunowie prawni w przypadku niepełnoletnich członków Zespołu) Programu podają swoje dane osobowe dobrowolnie. Podanie danych jest niezbędne do uczestnictwa w Programie.
4. Wypełnienie i zatwierdzenie Formularza Programu przez Zgłaszającego, Opiekuna, członka Zespołu (rodzica lub opiekuna prawnego w przypadku niepełnoletnich członków Zespołu) stanowi zgodę na przetwarzanie przez CEO swoich danych osobowych w celach komunikacyjnych, archiwalnych, naukowych, dydaktycznych, statystycznych, sprawozdawczości wobec sponsorów i organów nadzorujących działalność CEO oraz przedstawienia oferty programowej CEO.

5. Organizator przetwarza dane w zakresie: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu kontaktowego, nazwa i adres szkoły, w której pracuje/uczy się osoba[AB1] .

6. Na zasadach przewidzianych przepisami ustawy o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 roku użytkownik ma prawo dostępu do swoich danych i ich poprawiania.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Reklamacje związane z grą należy składać do organizatora gry w terminie do 27 stycznia 2018 roku.

3. Dokumentacja związana z przeprowadzoną grą będzie przechowywana przez okres roku od daty realizacji gry, poza dokumentacją, która zgodnie z przepisami prawa musi być przechowywana przez dłuższy okres.

5. Niniejsza gra nie jest „grą losową” w rozumieniu ustawy z 29 lipca 1992r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (Dz. U. Nr 68, poz. 341 z późn. zm.).