

**REGULAMIN UDZIAŁU W GRZE MUZYCZNEJ KOT KILARA
Z CYKLU MŁODY WSPÓŁCZEŚNIAK
W RAMACH VIII FESTIWALU MUZYKI WSPÓŁCZESNEJ IM. WOJCIECHA KILARA**

1. Organizatorem gry muzycznej Kot Kilara z cyklu Młody Współczesniak, zwanej dalej grą, jest Filharmonia Gorzowska.
2. Gra realizowana jest w formule „dnia otwartych drzwi” w ramach VIII Festiwalu Muzyki Współczesnej im. Wojciecha Kilara, w dniu 26 października 2021.
3. Gra adresowana jest do szkolnych grup zorganizowanych, a wiek jej uczestników ustala się na 10-14 lat. Udział w grze jest nieodpłatny.
4. Warunkiem udziału grupy w grze jest dokonanie zgłoszenia telefonicznego najpóźniej do dnia 22 października 2021. Dane kontaktowe znajdują się na końcu Regulaminu.
5. Zgłaszana do udziału w grze grupa może liczyć maksymalnie 35 osób.
6. Dokonanie zgłoszenia jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
7. Gra realizowana jest na terenie obiektu Filharmonii Gorzowskiej w godzinach 9:00 – 14.00. Godzina rozpoczęcia gry przez daną grupę zostanie ustalona na etapie zgłoszenia telefonicznego.
8. Podczas gry opiekę nad grupą sprawują nauczyciele i/lub inne wyznaczone przez szkołę osoby odpowiadające za bezpieczeństwo uczestników.
9. Organizator gry nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie uczestników gry, wypadki losowe w trakcie gry oraz następstwa z tego wynikające.
10. Organizator ma prawo wykluczenia z udziału w grze grupy, której uczestnicy zakłócają jej przebieg i/lub nie stosują się do jej zasad.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty materialne uczestników gry.
12. W uzasadnionych wypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu gry, a także do jego odwołania.
13. Zgłoszenie grupy do udziału w grze równoznaczne z wyrażeniem przez placówkę zgody na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora Wizerunku oraz Zdjęcia uczestników gry i przeniesieniem na Organizatora w zakresie nieograniczonym czasowo i terytorialnie wszelkich praw do korzystania i rozporządzania Wizerunkiem oraz Zdjęciem. Powyższe prawa przechodzą na Organizatora z chwilą dokonania zgłoszenia grupy do udziału w grze.
14. Organizator jest uprawniony do dokonywania zmian, przeróbek, montażu, skrótów, zwiastunów, fragmentaryzacji, przemontowywania, ekstrakcji poszczególnych elementów Wizerunku, łączenia, opracowywania do form multimedialnych, w tym w szczególności obiektów multimedialnych przystosowanych do wykorzystania w zakresie określonym niniejszym Regulaminem (wszystkie opracowania wskazane w niniejszym punkcie Regulaminu zwane dalej będą „Opracowaniami”).
15. Z chwilą dokonania zgłoszenia grupy do udziału w grze Organizator nabywa, bez odrębnej odpłatności, całość autorskich praw majątkowych do Wizerunku i Zdjęcia uczestników oraz ich Opracowań na następujących polach eksploatacji:
 - a) utrwalanie i zwielokrotnianie Wizerunku, Zdjęcia i Opracowań w każdy

sposób, a w szczególności w pamięci komputera, na nośnikach danych zarówno cyfrowych jak i analogowych, techniką zapisu magnetycznego jak i techniką drukarską i reprograficzną;

b) rozpowszechnianie Wizerunku, Zdjęcia i Opracowań poprzez wprowadzanie ich zwielokrotnionych egzemplarzy do obrotu;

c) rozpowszechnienie Wizerunku, Zdjęcia i Opracowań bez pośrednictwa egzemplarzy poprzez ich:

- publiczne wykonanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie;

- równoczesne i integralne nadawanie z inną organizacją radiową lub telewizyjną.

16. Administratorem danych osobowych osób odpowiedzialnych ze strony danej placówki za kontakty z Organizatorem jest Filharmonia Gorzowska, ul. Dziewięciu Muz 10, 66-400 Gorzów Wlkp.

17. W sprawach związanych z danymi osobowymi należy kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, e-mail: iod@filharmoniagorzowska.pl.

18. Podanie danych osobowych przez osoby odpowiedzialne ze strony danej placówki za kontakty z Organizatorem jest dobrowolne, jednak niezbędne do wzięcia udziału grupy w grze.

19. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest niezbędność tego przetwarzania do realizacji gry.

20. Dane osobowe osób odpowiedzialnych ze strony danej placówki za kontakty z Organizatorem przetwarzane będą na zasadzie dobrowolności i po upływie 30 dni od zakończenia gry zostaną komisyjnie zniszczone lub przetwarzane będą do momentu, gdy osoba, która je podała, wyrazi skuteczny sprzeciw wobec ich przetwarzania. Okres przetwarzania danych osobowych może zostać każdorazowo przedłużony o okres przedawnienia roszczeń, jeżeli przetwarzanie danych osobowych będzie niezbędne dla dochodzenia ewentualnych roszczeń lub obrony przed takimi roszczeniami.

21. Osobom odpowiedzialnym ze strony danej placówki za kontakty z Organizatorem przysługuje prawo żądania dostępu do treści danych oraz ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, jak również prawo do przenoszenia danych osobowych.

22. Przetwarzanie danych osobowych osób odpowiedzialnych za kontakty z Organizatorem następuje zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2019 r. poz. 1781).

OPIS GRY

CEL: Gra ma charakter edukacyjno-popularyzatorski i interaktywny, a jej celem jest zapoznanie uczestników z życiem i twórczością Wojciecha Kilara – patrona Festiwalu Muzyki Współczesnej organizowanego przez Filharmonię Gorzowską od 2013 roku.

UCZESTNICY GRY: Uczestnikami gry są zorganizowane, maksymalnie 35-osobowe grupy szkolne. Wiek uczestników ustala się na 10–14 lat. W grze udział biorą również nauczyciele-opiekunowie, którzy czuwają nad bezpieczeństwem uczniów. Każdej grupie towarzyszy wyznaczony przez Organizatora edukator-obszawator, który czuwa nad prawidłowością wykonywania zadań.

PRZEBIEG GRY: Każda biorąca udział w grze grupa ma za zadanie przejście wyznaczonej trasy, która w całości zlokalizowana będzie na terenie obiektu filharmonii. Gracze poruszają się po obiekcie zgodnie z kolejnością zaznaczonych na mapie punktów, korzystając z otrzymanych od Organizatora wskazówek. Gra rozpoczyna się w punkcie startowym, w którym uczestnicy zostają zapoznani z celem oraz zasadami gry oraz odbierają karty gry i mapę obiektu. Punkt startowy znajduje się w foyer Filharmonii Gorzowskiej. W kolejnych punktach gracze rozwiązują zadania zapisane w karcie gry lub wyznaczone na trasie gry. Po prawidłowym wykonaniu każdego zadania grupa otrzymuje od edukatora-obszawatora pieczętkę w karcie gry oraz kopertę z literą. Otrzymane na trasie gry koperty należy otworzyć po wykonaniu wszystkich zadań i dotarciu do ostatniego punktu gry. Tam, z otrzymanych liter, należy ułożyć hasło.

CZAS GRY (dla jednej grupy):

60-90 minut

KONTAKT W SPRAWIE ZGŁOSZEŃ:

T: 95 73 92 748