

REGULAMIN GRY „PIŁSUDSKI GO”

Gra mobilna w aplikacji ActionTrack inspirowana życiorysem Marszałka Józefa Piłsudskiego

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem gry mobilnej „Piłsudski GO” jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach, Biblioteka Centralna przy ul. Kościuszki 17, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra przeprowadzona zostanie dnia 10 listopada 2018 roku, w przestrzeni miejskiej w godzinach 10:00–13:30.
3. Liczba uczestników jest nieograniczona. Udział wziąć mogą osoby indywidualne, pełnoletnie lub drużyny. Drużyna musi się składać z minimum 2 osób, maksymalnie 3 (w tym 1 osoby pełnoletniej biorącej odpowiedzialność za osoby niepełnoletnie).
4. Udział w grze jest bezpłatny.
5. Wymogiem wzięcia udziału w Grze jest posiadanie przez Gracza indywidualnego/Drużynę minimum jednego smartfona/tabletu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną bezpłatnie w Google Play i AppStore) z mobilnym dostępem do Internetu. Ze względu na czas trwania rozgrywki zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną (powerbank).

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. W Grze biorą udział zgłoszone Drużyny oraz gracze indywidualni.
2. W dniu rozgrywki gracze indywidualni lub drużyny rejestrują się w rozgrywce za pomocą aplikacji Action Track podając swoje: imię, nazwisko lub pseudonim oraz adres e-mailowy. Równocześnie na starcie gry należy wypełnić papierowe zgłoszenie, podając imię, nazwisko oraz nazwę gracza lub drużyny użytą w aplikacji.
3. Dnia 10 listopada jedna osoba może zagrać tylko raz, niezależnie od tego, czy gra samodzielnie, czy w drużynie.
4. Rozpoczęcie gry nastąpi dnia 10 listopada 2018r. o godz. 10:00 przy Bibliotece Centralnej, ul. Kościuszki 17.
5. Od godziny 10:00 do godziny 10:30 gracze będą zapoznawani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry. Po 12:00 dołączenie do gry nie będzie możliwe.
6. Poprzez zgłoszenie i pobranie gry z aplikacji ActionTrack gracze indywidualni oraz członkowie Drużyn:
 - a) akceptują regulamin Gry,
 - b) wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronie internetowej Organizatora i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek gracza.
7. Uczestnicy, biorący udział w Grze, udzielają Organizatorom nieodwołalne, nieograniczone czasowo i nieodpłatne prawo do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o Grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.
8. Podanie danych osobowych przez uczestnika oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w Grze.
9. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach (dane kontaktowe inspektora ochrony danych w Miejskiej Bibliotece Publicznej – adres e-mail: iod@biblioteka.gliwice.pl) i zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) informuje, że dane będą przetwarzane w celach określonych przez Organizatora w Regulaminie i aplikacji ActionTrack, niezbędnych do prawidłowego przebiegu Gry.
10. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
11. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Drużyny, pobierając grę w aplikacji ActionTrack rejestrują się w grze.
2. Miejscem startu jest skwer przy wejściu do Biblioteki Centralnej MBP, ul. Kościuszki 17.

3. Meta znajduje się w Bibliotece Centralnej.
4. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań i zdobycie jak największej ilości punktów w jak najkrótszym czasie.
5. Gra zostanie zatrzymana o godzinie 13:30 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety.
6. O godzinie 14:00 w Bibliotece Centralnej przewidziane jest oficjalne zakończenie Gry, podczas którego zostaną ogłoszone wyniki Gry i rozdane główne nagrody.

§ 4. NAGRODY

1. Do wygrania: nowoczesny smartfon, czytnik inkBook Lumos ufundowany przez producenta oraz goodbooks, i słuchawki z mikrofonem.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu Gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Drużyny.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej biblioteki, a także w Bibliotece Centralnej, ul. Kościuszki 17.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

Załącznik nr 1.

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział w mobilnej grze miejskiej „Piłsudski GO” inspirowanej życiorysem marszałka Józefa Piłsudskiego

Wyrażam zgodę na udział (imię i nazwisko)
w mobilnej grze miejskiej „Piłsudski GO” w dniu 10. listopada 2018 r., której organizatorem jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Administratora danych osobowych mojego dziecka (imienia, nazwiska) w celach niezbędnych do zorganizowania i przeprowadzenia Gry.

Wyrażam zgodę na rejestrowanie wizerunku mojego dziecka. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o Grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.

Numer telefonu rodzica/ opiekuna
.....

Data i podpis rodzica/opiekuna
.....