

REGULAMIN GRY „HISTORIA W FOTOGRAFII ZAKŁĘTA” mobilna gra miejska w aplikacji ActionTrack

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem gry mobilnej „Historia w fotografii zakłęta” jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra powstała w ramach projektu „Haczyk - gliwickie spotkania literackie”, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
3. Gra przeprowadzona zostanie dnia 1 października 2022 roku, w przestrzeni miejskiej w godzinach 10:00 - 13:00.
4. Liczba uczestników jest nieograniczona. W grze udział wziąć mogą Gracze indywidualni powyżej 16. roku życia oraz Drużyny. Drużyna musi się składać z minimum 2 osób, maksymalnie 5. Gracze niepełnoletni muszą przedstawić na starcie podpisaną przez rodzica lub opiekuna prawnego zgodę na udział w wydarzeniu.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie przez drużynę minimum jednego smartfona/tabletu z systemem:
 - a. iOS w wersji 11.0 lub wyższej,
 - b. Android w wersji 7.0 lub wyższejz 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).
7. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.

II. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. W dniu rozgrywki Gracze / Drużyny rejestrują się w rozgrywce za pomocą aplikacji ActionTrack podając nazwę Gracza / Drużyny, imię i nazwisko Gracza / Graczy, liczbę Graczy w Drużynie, numer telefonu, adres mailowy.
2. Dnia 1 października 2022 r. jedna osoba może zagrać tylko raz.
3. Rozpoczęcie gry nastąpi dnia 1 października 2022 r. o godz. 10:30 w Bibliotece Centralnej MBP, ul. Kościuszki 17, Gliwice.
4. Od godziny 10:00 do godziny 11:30 Gracze będą zapoznawani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry. Po 11:30 dołączenie do gry nie będzie możliwe.
5. Poprzez zgłoszenie i pobranie gry z aplikacji ActionTrack 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.
6. Uczestnicy, biorący udział w grze, udzielają Organizatorowi 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.
7. Podanie danych osobowych przez uczestnika oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w grze.
8. 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 (RODO) Organizator informuje, że:
 - a. Administratorem danych osobowych uczestników jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach z siedzibą przy ul. Kościuszki 17, 44-100 Gliwice.
 - b. W sprawach ochrony danych osobowych informacji udziela Inspektor Ochrony Danych, e-mail: iod@biblioteka.gliwice.pl.
 - c. Dane będą przetwarzane w celach niezbędnych do prawidłowego przebiegu gry oraz komunikacji z Organizatorem.
 - d. 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.
 - e. Dane osobowe nie będą transferowane do państw trzecich, organizacji międzynarodowych, nie będą również podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
 - f. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres i w zakresie realizacji gry, a po jej zakończeniu przez okres i w zakresie wymaganym przez przepisy prawa lub dla zabezpieczenia ewentualnych roszczeń.
 - g. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

III. PRZEBIEG GRY

1. Gracze / Drużyny, pobierając grę w aplikacji ActionTrack, rejestrują się w grze.
2. Miejscem startu jest Biblioteka Centralna MBP, ul. Kościuszki 17.
3. Meta znajduje się przy budynku V Liceum Ogólnokształcącego im. Andrzeja Struga w Gliwicach, ul. Górnych Wałów 29.
4. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań i zdobycie jak największej ilości punktów w jak najkrótszym czasie.
5. Gra zostanie zatrzymana o godzinie 13:00 niezależnie od tego, czy wszyscy Gracze dotrą do mety.

6. Podsumowanie gry oraz wręczenie nagród odbędzie się 1 października 2022 r. o godz. 13:30 w Bibliotece Centralnej MBP, ul. Kościuszki 17.

IV. NAGRODY

1. Do wygrania nagrody rzeczowe - gry planszowe oraz książki.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza / Drużyny.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Biblioteki, a także na starcie gry.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.