

REGULAMIN GRY Spotkanie w bibliotece

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. Josepha Conrada Korzeniowskiego w Gdańsku – zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie od dnia 14.02.2022 do 28.02.2023.
3. Gra skierowana jest do mieszkańców Województwa Pomorskiego od 16. roku życia. Osoby poniżej 16. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 7.0 wyższej),
 - uruchomioną funkcją GPS,
 - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
 - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
7. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
8. 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.
9. Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID19.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Gracze rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy akceptują regulamin gry.
2. Uczestnicy wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy w załączniku do niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnicy gry udzielają Organizatorom i nieodpłatnego prawa 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.

4. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
5. Zgodnie z art. 13 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 RODO), Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Gdańsku informuje:
 - a) Administratorem danych jest Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Gdańsku, Targ Rakowy 5/6, 80-806 Gdańsk, email: wbp@wbpg.org.pl.
 - b) We wszystkich sprawach dotyczących ochrony danych osobowych, Uczestnik ma prawo kontaktować się z Inspektorem ochrony danych Biblioteki na adres mailowy: iod@wbpg.org.pl.
 - c) Celem przetwarzania danych osobowych Uczestnika jest uczestnictwo w grze miejskiej.
 - d) Podstawą przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. a) RODO, czyli zgoda wyrażona poniżej.
 - e) Dane osobowe będą przetwarzane do czasu zakończenia projektu, tzn. do dnia 31 sierpnia 2022 r.
 - f) Uczestnik ma prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie. Administrator nie będzie mógł wówczas publikować wizerunku Uczestnika, co nie jest jednoznaczne z usuwaniem zdjęć i filmów, na publikację których wcześniej wyraził on zgodę. Wycofanie się ze zgody można złożyć w formie wysłania stosownego żądania na adres e-mail lub adres pocztowy Administratora.
 - g) Uczestnik ma prawo do żądania od Administratora dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, e-mail: kancelaria@uodo.gov.pl).

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry przy ladzie w Bibliotece Ratuszowej.
2. Miejscem startu jest wejście do budynku Ratusza Oruńskiego.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Bibliotece Ratuszowej i na stronie internetowej Organizatora.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.