

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „KASZUBSKI SKARB”

Gra jest częścią projektu „Od baśni do fantasy”. Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

§ 1. Organizator

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej pt. „Kaszubski Skarb” (zwanej dalej Grą) jest Miejska Biblioteka Publiczna w Rumi (zwana dalej Organizatorem).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie gry w aplikacji Action Track oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.

§ 2. Zasady Gry

3. Gra Miejska pt. „Kaszubski Skarb” jest udostępniona od 13 sierpnia 2020 roku i stanowi formę zabawy w przestrzeni miejskiej.
4. Celem Gry jest promocja czytelnictwa.
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) lub Android (w wersji 6.0 i wyższej), zainstalowaną bezpłatną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore) oraz mobilnym dostępem do Internetu.
7. Po trasie Gry uczestnicy poruszają się pieszo lub rowerem. Nie można korzystać z samochodów, skuterów i innych pojazdów silnikowych.
8. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego.
9. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim, w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze. Uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
10. Uczestnicy przystępując do Gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
11. Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID19.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

12. Gracze rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy:
13. akceptują regulamin gry,
14. wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry,
15. podają nazwę zespołu, imiona i nazwiska członków zespołu, dane kontaktowe.
16. W Grze może wziąć samodzielny udział Uczestnik po ukończeniu 18 roku życia.
17. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko pod opieką osób dorosłych.

18. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
19. Poprzez udział w Grze uczestnik wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie
20. Uczestnicy gry udzielają Organizatorom nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo 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.
21. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
22. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Rumi. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych: biuro@bibliotekarumia.pl. 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) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
23. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, 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.
24. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia czasu trwania gry, tzn. do 31.12.2020 r.
25. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 4. Zwycięzcy Gry

26. Zwycięzcą Gry jest każdy, kto dotrze do punktu finałowego Gry. Miejscami odbioru nagród będą Stacja Kultura oraz Filia nr 2 Miejskiej Biblioteki Publicznej w Rumi.
27. Nagrodą podstawową jest Dyplom ukończenia gry.
28. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania niektórym graczom nagród dodatkowych

§ 5. Postanowienia końcowe

29. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie wydarzenia na Facebooku Organizatora www.facebook.com/StacjaKulturaRumia/ oraz na stronie internetowej Organizatora www.bibliotekarumia.pl
30. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
31. Organizator zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.