

REGULAMIN GRY

ZACZAROWANA TWIERDZA

Gra jest częścią zadania „Zjawy, duchy i sny w literaturze i kulturze” dofinansowanego „Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego”.

Celem zadania jest podniesienie kompetencji czytelniczych oraz rozbudzenie potrzeb literackich poprzez wykorzystanie nowych technologii oraz literatury fantasy z wątkami mitologii słowiańskiej.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Miejska Biblioteka Publiczna w Kędzierzynie-Koźlu – zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie w dniu 23.09.2022 r. w ramach projektu „Zjawy, duchy i sny w literaturze i kulturze”,
3. Gra skierowana jest do mieszkańców Kędzierzyna-Koźla od 10. roku życia. Osoby poniżej 10. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Osoby niepełnoletnie samodzielnie uczestniczące w grze obowiązane są przedstawić zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na uczestnictwo w grze (Załącznik nr 1).
5. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 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.
8. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
9. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
10. **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,
 - 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.
2. 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.
3. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
4. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Kędzierzynie-Koźlu. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z iod@mbpkk.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.
5. 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.
6. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia projektu, tzn. do 31.11.2022 r.
7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest Rynek, Koźle
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Gra zostanie zakończona o godzinie 14.30 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety. Około godziny 15.00 ogłoszone zostaną wyniki gry.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Miejskiej Bibliotece Publicznej, ul. Rynek 3, na stronie, w miejscu startu: Rynek, Koźle.
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.

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego

Wyrażam zgodę na udział mojej córki / mojego syna.....
w grze

Oświadczam, że zapoznałem/zapoznałam się z regulaminem gry ZACZAROWANA
TWIERDZA i akceptuję jego postanowienia.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody na przetwarzanie danych osobowych mojej córki /
mojego syna w związku z udziałem
w grze.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na
stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz
zdjęć zawierających wizerunek mojej córki/mojego syna.

**Brak zgody na jakikolwiek z ww. punktów skutkuje brakiem możliwości uczestnictwa
w grze.**

.....

Podpis rodzica (opiekuna prawnego)