

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ NA SMARTFONY „LITERACKI SURFING”

w aplikacji ActionTrack

§ 1. ORGANIZATOR

1. Organizatorem gry miejskiej na smartfony „Literacki Surfing” jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra powstała w ramach projektu „Literacki Surfing” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

§ 2. ZASADY I PRZEBIEG GRY

1. Pierwsza rozgrywka gry przeprowadzona zostanie dnia 14 września 2019 roku, w przestrzeni miejskiej Łodzi w godzinach 15.00-18.00.
2. Miejscem startu i metą jest skwer przy wejściu do Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi lub w razie niepogody hol główny Biblioteki, ul. Gdańska 102, Budynek A.
3. Zadaniem uczestników gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami wyznaczonymi na planie miasta oraz wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji.
4. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie przez graczy 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).
5. Gracze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack (poprzez skanowanie kodu QR) rejestrują się w grze.
6. O godzinie 15:00 gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
7. Liczba uczestników jest nieograniczona. W grze udział wziąć mogą osoby indywidualne i drużyny. Drużyna może się składać z maksymalnie 5 osób. Uczestnikami gry są osoby pełnoletnie. Osoby niepełnoletnie mogą towarzyszyć graczom pełnoletnim.
8. W przypadku zgłoszenia drużyn szkolnych dopuszcza się możliwość udziału w grze osób niepełnoletnich przy założeniu, że w każdej grupie będzie jedna osoba pełnoletnia biorąca odpowiedzialność za osoby niepełnoletnie. Ilość uczestników będzie uzgadniana z Organizatorem.
9. Udział w grze jest bezpłatny.
10. Dnia 14 września każdy uczestnik gry może zagrać tylko raz.
11. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i wymaga zachowania szczególnej ostrożności przez graczy. Organizator nie ponosi odpowiedzialności cywilnej ani prawnej za wyniki na trasie zdarzenia losowe, które dotyczyłyby uczestników gry.
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
13. Gra zostanie zatrzymana o godzinie 17:30 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety.

14. O godzinie 18:00 w punkcie startu przewidziane jest oficjalne zakończenie gry, podczas którego zostaną ogłoszone wyniki i rozdane główne nagrody.

§ 3. ZGŁOSZENIA

1. W dniu rozgrywki gracze rejestrują się w rozgrywce za pomocą aplikacji Action Track podając swoje: pseudonim/nick oraz adres e-mailowy.
2. Poprzez zgłoszenie i pobranie gry z aplikacji Action Track (tj. skanowanie kodu QR) gracze lub opiekunowie w przypadku osób niepełnoletnich akceptują regulamin gry. Pierwsza rozgrywka organizowana przez Bibliotekę jest imprezą publiczną - fotorelacje zostaną opublikowane celem promowania kultury, co nie wymaga zgody osób przedstawionych na zdjęciach. Osobom, które sprzeciwiałyby się publikacji ich wizerunku, Biblioteka umożliwi samodzielny udział w grze, w terminie od 1 października 2019 r. do 15 maja 2020 r.
3. Podanie pseudonimu/nicku oraz adresu mailowego jest dobrowolne, lecz niezbędne do uczestnictwa w grze.
4. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi (dane kontaktowe inspektora ochrony danych w Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi – adres e-mail: iodo@wbp.lodz.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.
5. Uczestnik gry 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.
6. Uczestnik gry ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 4. NAGRODY

1. Pierwsze trzy osoby/drużyny, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody rzeczowe. W przypadku takiej samej liczby punktów decydować będzie czas rozgrywki. Fundatorem nagród jest Organizator gry. Ponadto Organizator przygotował dla graczy kilkadziesiąt upominków.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją graczy.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Biblioteki, a także w sekretariacie Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi, ul. Gdańska 100.
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, uzasadniających taką zmianę.