

Regulamin Gry mobilnej "Srebrna droga" w aplikacji ActionTrack.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Gry mobilnej "Srebrna droga" jest Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Olkuszu zwana dalej Organizatorem
2. Gra powstała w ramach „II Olkuskiego Festiwalu u(MOC)niemi Literaturą on-line” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
3. Gra przeprowadzona zostanie dnia 26.09.2020 start o godz. 11:00
4. Trasa gry rozpoczyna się pod budynkiem Organizatora, ul. Francesco Nullo 29b. Dalsza rozgrywka przebiegać będzie według trasy wyznaczonej w aplikacji ActionTrack i trwać będzie do godz.16:00. Po tej godzinie gra zostanie wyłączona, niezależnie od tego, czy wszyscy gracze zakończą rozgrywki.
5. Ogłoszenie wyników nastąpi 30.09.2020 roku na stronie internetowej i profilu Facebooka Organizatora.
6. Gra skierowana jest do dzieci (od lat 6), młodzieży i osób dorosłych. Niepełnoletni mogą wziąć udział w grze wyłącznie za zgodą i pod opieką opiekuna prawnego.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie przez uczestników minimum jednego smartfona/tabletu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore) z mobilnym dostępem do Internetu. Ze względu na czas trwania rozgrywki zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
8. Udział w Grze jest bezpłatny.
9. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo uczestników Gry w czasie jej trwania.
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. Udział w Grze nie wymaga wcześniejszych zapisów.
2. W Grze może wziąć udział drużyna składająca się minimum z 1 osoby (w przypadku osób pełnoletnich) lub 2 osób (gracz niepełnoletni + opiekun).
3. Premierowy start Gry 26.09.2020 o godz. 11:00
4. W celu rozpoczęcia Gry konieczne jest pobranie aplikacji ActionTrack. Uczestnik może zrobić to samodzielnie lub w miejscu startu Gry, zeskanowanie kodu QR oraz podanie nazwy zespołu, imienia i nazwiska lidera grupy, dane do kontaktu – e-mail lub numer telefonu, liczbę osób w zespole.
5. Organizator nie przechowuje żadnych danych, oprócz loginu/nazwy uczestnika/nazwy Drużyny podanego podczas pobierania Gry w aplikacji. Jest ono niezbędne do udziału w Grze.
6. Do Gry można dołączyć w czasie trwania rozgrywki, w godz. Od 11.00 do 16.00.
7. Poprzez zgłoszenie i pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy:
 - a) akceptują regulamin Gry,
 - b) 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, udzielają Organizatorom 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.

8. Udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w Grze.

9. Wyrażają zgodę na prawo do nieodpłatnej prezentacji pracy wykonanej przez uczestników gry na wymienionych polach eksploatacji: w Internecie, w materiałach informacyjnych i promocyjnych, publikacjach, informacjach prasowych oraz na stronie internetowej i profilu Facebooka Organizatora. Zgoda udzielana jest na czas nieograniczony.

10. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Olkuszu 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 Organizatorów w Regulaminie i aplikacji ActionTrack, niezbędnych do prawidłowego przebiegu Gry.

11. 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.

12. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Zadaniem graczy będzie podążanie trasą wyznaczoną w aplikacji ActionTrack, odpowiadanie na pytania w checkpointach zlokalizowanych w przestrzeni miejskiej i zdobycie jak największej liczby punktów w jak najkrótszym czasie.

2. Gracz w trakcie rozgrywki może uzyskać max. 430 punktów.

3. W grze przewidziano pięć zadań kreatywnych. Po ich wypełnieniu Gracz automatycznie dostaje 10 punktów za 1 zadanie. Po zakończonej grze zadania kreatywne ocenia jury. Suma punktów przyznana przez jury to maksymalnie 20 za jedno zadanie.

4. Jury zastrzega sobie odjęcie przyznanych punktów w przypadku rozwiązania zadanie niezgodnie z wytycznymi.

5. Dla pięciu grup Graczy, którzy uzyskają najwyższą liczbę punktów przewidziane są nagrody oraz drobne upominki. Bez względu na liczbę osób w Drużynie, przewidziana jest jedna nagroda.

6. W przypadku, gdy dwóch Graczy uzyska identyczną liczbę punktów, o kolejności decyduje czas wykonania wszystkich zadań.

7. Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania wymiany nagrody na ekwiwalent pieniężny, jak również nie przysługuje prawo przeniesienia na osobę trzecią roszczenia o wydanie nagrody.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad określonych w niniejszym regulaminie Gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją. W przypadku dyskwalifikacji Uczestnik/Drużyna otrzymuje 0 punktów za całą Grę.

2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie: <https://www.biblioteka.olkusz.pl/>, a także w Punkcie Obsługi Gry w dniu jej rozegrania.

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.
5. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przeniesienia gry na inny termin z wcześniejszym powiadomieniem.