

Regulamin Gry mobilnej "Srebrna droga" w aplikacji ActionTrack w wersji FLOW dla szkół.

§ 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)nieni Literaturą on-line” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
3. **Gra wruchomiona zostanie w przestrzeni wirtualnej dnia 29.09.2020 r. (wtorek) o godzinie 9:00 i aktywna będzie do 2.10.2020 r. do godz. 14.00.**
4. Ogłoszenie wyników nastąpi 06.10.2020 roku na stronie internetowej i profilu Facebooka Organizatora.
5. **Gra przeznaczona jest dla uczniów klas szóstych szkół podstawowych.**
6. 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.
7. Udział w Grze jest bezpłatny.
8. Przewidywany czas gry to ok. 25-35 minut.
9. Gra odbywa się stacjonarnie.
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.
3. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie bądź mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące.
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 szkoły,
 - ✓ nazwa klasy,
 - ✓ nazwy zespołu,
 - ✓ imienia i nazwiska opiekuna grupy/klasy,
 - ✓ dane do kontaktu w celu przekazania nagrody (e-mail lub nr tel.)
 - ✓ 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 od **29.09.2020 r od godziny 9:00 do 02.10.2020 r. do najpóźniej do godz. 13.00.**
7. **Wyłączenie gry nastąpi 02.10.2020 r. o godz. 14.00, niezależnie od tego czy wszyscy gracze zakończą grę.**
8. Poprzez zgłoszenie i pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy:
 - a) akceptują regulamin Gry,
9. 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 Organizatora w Regulaminie i aplikacji ActionTrack, niezbędnych do prawidłowego przebiegu Gry.
10. 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.
11. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.
12. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do uczestniczenia w Grze

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Zadaniem graczy będzie odpowiadanie na pytania, wykonanie zadań kreatywnych i zdobycie jak największej liczby punktów.
2. Jeden Gracz może wziąć udział tylko w jednej odsłonie konkursowej gry, niezależnie od tego, czy gra samodzielnie czy w zespole i grać o jedną nagrodę.
3. Informacje o grze, kod QR zostaną udostępnione na profilu facebook i stronie internetowej Organizatora
4. Każda Drużyna w trakcie rozgrywki może uzyskać **max.410 punktów.**
5. W grze przewidziano zadania kreatywne, które będą oceniane przez Jury.
6. W przypadku tej samej liczny punktów, nagroda zostanie przekazana Drużynie, która otrzymała więcej punktów z zazadań kreatywnych.
7. **Drużyny grają o nagrodę dla szkoły.**
8. **Dla pierwszych czterech Drużyn, które uzyskają najwyższą liczbę punktów przewidziane są nagrody.**
9. Jury zastrzega sobie odjęcie przyznanych punktów w przypadku rozwiązania zadanie niezgodnie z wytycznymi.

10. Uczestnikom 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 Drużyna otrzymuje 0 punktów za całą Grę.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie: www.biblioteka.olkusz.pl, na profilu facebook i stronie Organizatora.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.