

**Regulamin domowej gry mobilnej
“Śladem Bydgoskich Legend”
w aplikacji ActionTrack.**

*Gra odbywa się w ramach zadania Śladem Bydgoskich Legend
dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących
z Funduszu Promocji Kultury w ramach programu Partnerstwo dla książki
oraz z budżetu Województwa Kujawsko-Pomorskiego.*

I. Ustalenia wstępne

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Bydgoszczy, zwana dalej Organizatorem.
2. Celem gry jest przybliżenie historii regionu oraz pobudzenie zainteresowania lokalnymi tradycjami zarówno młodzieży, jak i ich rodziców, integracja międzypokoleniowa.
3. Udział w grze jest równoznaczny z akceptacją wszystkich postanowień niniejszego Regulaminu.

II. Zasady konkursu

- 1 Rozgrywka przeprowadzona zostanie w dniach 28 października do 30 listopada wyłącznie w przestrzeni Internetu,
- 2 Gra skierowana jest przede wszystkim do mieszkańców Bydgoszczy od 16. roku życia. Osoby poniżej 16. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
- 3 Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące.
- 4 Udział w grze jest bezpłatny.
- 5 Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfonu/tabletu z:
 - a) systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 i wyższej),
 - b) zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - c) mobilnym dostępem do Internetu
 - d) zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
- 6 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.

III. 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.
2. Uczestnicy gry przystępując do gry podają również organizatorowi swoje dane: imię, nazwisko, nazwę drużyny, mail i telefon kontaktowy.
3. Podanie danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne.

IV. Przebieg gry

1. W dniu 28 października 2020 Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Informacje o grze, kod QR zostaną udostępnione na profilu facebook i stronie internetowej Organizatora.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Gra zostanie zakończona 30 listopada niezależnie od tego, czy wszyscy gracze zakończą rozgrywkę.

V. Ochrona danych osobowych

1. Podane informacje w postaci danych osobowych przetwarzane będą przez Wojewódzką i Miejską Bibliotekę Publiczną im. dr. Witolda Bełzy w Bydgoszczy (administrator danych) przy ulicy Długiej 39, tel. 52 33 99 225, fax: 52 328 73 90, email: sekretariat@wimbp.bydgoszcz.pl, REGON: 00000280910.
2. Z inspektorem ochrony danych osobowych w WiMBP w Bydgoszczy należy kontaktować się pod adresem mailowym: iod@wimbp.bydgoszcz.pl
3. Dane osobowe uczestników, rodziców lub opiekunów prawnych, pozyskane są wyłącznie do celów Gry zgodnie z §8 statutu Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej im. dr. Witolda Bełzy w Bydgoszczy.
4. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do uczestniczenia w Grze.
5. Osoby przekazujące dane osobowe mają prawo żądać od administratora dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania.

6. Osoby przekazujące dane osobowe mają prawo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie.
7. Osoby przekazujące dane osobowe mają prawo wniesienia skargi w sprawie przetwarzania ich danych osobowych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Dane osobowe uczestników gry, rodziców lub opiekunów prawnych, będą przetwarzane zgodnie z rzeczowym wykazem akt.

VI. Postanowienia końcowe

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora, na stronie internetowej Organizatora
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. Szczegółowych informacji na temat rozgrywki udziela:
Dział Instrukcyjno-Metodyczny
tel. 52 33-99-217
mail: magdalena.mrugowska@wimbp.bydgoszcz.pl