Regulamin domowej gry mobilnej

„Kolorowa Biblioteka czyli w muralowym świecie" w aplikacji ActionTrack.

Gra odbywa się w ramach zadania „LiterObrazki - Festiwal Książki Obrazkowej dla Dzieci" dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury, z budżetu Województwa Kujawsko-Pomorskiego oraz przez Miasto Bydgoszcz.

I. Ustalenia wstępne

1. Organizatorem domowej gry mobilnej jest Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Bydgoszczy, zwana dalej Organizatorem.
2. Celem gry jest upowszechnianie czytelnictwa wśród najmłodszych.
3. Udział w grze jest równoznaczny z akceptacją wszystkich postanowień niniejszego Regulaminu.

II. Zasady konkursu

1. Rozgrywka konkursowa przeprowadzona zostanie w dniach 1 października 2021 roku (od godziny 11:00) do 10 października 2021 roku (do godziny 23:59).
2. Gra skierowana jest wszystkich zainteresowanych osób a przede wszystkim do dzieci.
3. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące, w ramach zespołów.
4. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w grze pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi. Liderem drużyny może być tylko osoba pełnoletnia.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest:
    a) posiadanie smartfonu/tabletu z: systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 i wyższej), zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore), mobilnym dostępem do Internetu
    b) posiadanie komputera/laptopa z dostępem do Internetu
8. 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.
9. Uczestnicy przystępując do gry, zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID19.

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 wszystkich danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne, lecz konieczne do weryfikacji uczestnika celem przyznania nagród.

IV. Przebieg gry

1. W dniu 1 października 2021 o godzinie 11:00, na stronach internetowych Biblioteki www.biblioteka.bydgoszcz.pl oraz Festiwalu www.literobrazki.pl udostępniony zostanie kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry. Informacje o grze i kod QR zostaną udostępnione także w siedzibie i na stronie internetowej organizatora gry przez cały okres trwania gry.

2. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.

3. Gra zostanie zakończona o godzinie 23:59, w dniu 10 października 2021 r. niezależnie od tego, czy wszyscy gracze zakończą rozgrywki.

V. Nagrody

1. Pierwsze trzy zespoły, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody :

I miejsce - Czytnik E-booków + książka

II miejsce - Smartband + książka

III miejsce - zestaw książek

W przypadku tej samej liczby punktów za zadania zamknięte, nagroda zostanie przekazana osobom, które otrzymały więcej punktów za zadania kreatywne.

2. Po zakończeniu rozgrywki Organizator skontaktuje się z Graczami, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca, wysyłając na podany przez Gracza adres e-mail informację o zdobytej liczbie punktów, zajętym miejscu i przysługującej nagrodzie. Odbiór nagród odbywać się będzie w ustalonym przez Organizatora terminie w Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteka Publiczna w Bydgoszczy, Stary Rynek 24 z zachowaniem wszelkich wymogów sanitarnych obowiązujących w związku z pandemią.

3. Ogłoszenie listy zwycięzców odbędzie się za pośrednictwem profilu Facebook i strony internetowej Organizatora, we wtorek 12 października 2021 roku.

4. Jeden Gracz może wziąć udział tylko w jednej odsłonie konkursowej gry, niezależnie od tego, czy gra samodzielnie czy w zespole i otrzymać jedną nagrodę.
5. Nieodebrana nagroda w ustalonym zgodnie z ppkt 2 terminie, przechodzi na inne konkursy organizowane przez Wojewódzką i Miejską Bibliotekę Publiczną w Bydgoszczy w ramach Festiwalu Książki Obrazkowej dla dzieci LiterObrazki.

VI. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych osób biorących udział w Grze oraz rodziców lub opiekunów prawnych jest Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. dr. Witolda Bełzy w Bydgoszczy z siedzibą przy ul. Długiej 39, tel. 52 33 99 225, fax: 52 328 73 90, email: sekretariat@wimbp.bydgoszcz.pl.
2. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych, można się kontaktować z Inspektorem Ochrony Danych (IOD) za pośrednictwem poczty elektronicznej e-mail: iod@wimbp.bydgoszcz.pl .
3. Dane osobowe, będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Gry, a także w celach archiwizacyjnych i zapewnienia rozliczalności wymaganej przepisami ogólnego 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 zwanego dalej RODO.
4. Dane osobowe zbierane są na podstawie wyrażonej zgody, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a (RODO) na potrzeby organizacji i przeprowadzenia Gry oraz opublikowania informacji o jej laureatach.
5. Dane osobowe przechowywane będą zgodnie z wymaganiami ustawy z dnia 14 lipca 1983 roku o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (tj. Dz. U. z 2020 r. poz. 164) – przez czas określony w tych przepisach.
6. Osobie, której dane osobowe dotyczą, przysługuje prawo dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, a także wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych.
7. Osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2. 00-193 Warszawa).
8. Osoba, której dane osobowe dotyczą ma prawo w dowolnym momencie wycofać zgodę. Wycofanie zgody nie będzie miało jednak wpływu na przetwarzanie, którego dokonano na podstawie zgody tej osoby przed jej cofnięciem.
9. Administrator nie przetwarza danych osobowych uczestników Gry, rodziców lub opiekunów prawnych w celu zautomatyzowanego podejmowania decyzji w tym profilowania.
10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale jest warunkiem wzięcia udziału w Grze.

VII. Postanowienia końcowe

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora i 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 gry udziela:

    Dział Promocji

    tel. 52 33-99-227

    mail: promocja@wimbp.bydgoszcz.pl

6. Rozstrzygnięcie gry jest ostateczne i nie przysługuje od niego odwołanie.