

Regulamin mobilnej gry terenowej
“Krypto(GRAM) Enigmy”
w aplikacji ActionTrack.

I. Ustalenia wstępne

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

II. Zasady konkursu

1. Rozgrywka konkursowa przeprowadzona zostanie w dniach 30 września 2022 r. od godziny 17:00 do 9 października 2022 r. do godziny 23.59.
2. Gra skierowana jest przede wszystkim do mieszkańców Bydgoszczy i innych zainteresowanych osób 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. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi.
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.
7. 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 i nazwisko, nazwę drużyny, mail i telefon kontaktowy.
3. Podanie wszystkich wymaganych Regulaminem danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne, lecz konieczne do weryfikacji uczestnika celem przyznania nagród.

IV. Przebieg gry

1. Miejscem startu gry jest Stary Rynek przy budynku Biblioteki Głównej WiMBP. 30 września 2022 r., w godzinach 17:00- 18.00 przy budynku Biblioteki Głównej [Stary Rynek 24] Gracze otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry. Informacje o grze, kod QR zostaną udostępnione także w siedzibie i na stronie internetowej organizatora gry przez cały okres trwania gry.
2. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych działań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
3. Gra zostanie zakończona w dniu 9 października 2022 r., o godzinie 23.59 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze zakończą rozgrywki.

V. Nagrody

1. Pierwsze trzy osoby/drużyny, które ukończą grę i zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody:
 - I miejsce: Bon o wartości 200 zł (realizacja Empik) + książka + gadżety
 - II miejsce: Bon o wartości 100 zł (realizacja Empik) + książka + gadżety
 - III miejsce: Książka + gadżety
- 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, zajęтым miejscu i przysługującej nagrodzie. Odbiór nagród odbywać się będzie w ustalonym przez Organizatora terminie w Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej w Bydgoszczy, Stary Rynek 24.
3. Ogłoszenie listy zwycięzców odbędzie się za pośrednictwem profilu Facebook i strony internetowej Organizatora, we wtorek 11 października 2022 roku o godzinie 12.00.
4. Jeden Gracz może wziąć udział w grze tylko raz, niezależnie od tego, czy gra samodzielnie, czy w zespole i otrzymać jedną nagrodę.

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, 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 Konkursu udziela:
Dział Instrukcyjno-Metodyczny
tel. 52 33-99-217
mail: magdalena.mrugowska@wimbp.bydgoszcz.pl
6. Rozstrzygnięcie Konkursu jest ostateczne i nie przysługuje od niego odwołanie.