

## **Regulamin mobilnej gry miejskiej „Cecylka Knedelek i festyn kulinarno-matematyczny” 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 mobilnej gry miejskiej 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 od 17 października 2020 roku (od godziny 10:00) do 30 października 2020 roku włącznie (do godziny 23:59).
2. Gra skierowana jest do wszystkich zainteresowanych osób, a przede wszystkim do dzieci w wieku wczesnoszkolnym i ich opiekunów.
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 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.
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.
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 17 października 2020, o godzinie 10:00 na profilu facebook i stronie internetowej organizatora oraz Festiwalu zostanie udostępniony kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych działań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
3. Gra zostanie zakończona w dniu 30 października 2020, o godzinie 23.59 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze zakończą rozgrywki.

### **V. Nagrody**

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

I miejsce - Czytnik E-booków + książka

II miejsce - smart band + 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, zajęтым miejscu i przysługującej nagrodzie. Odbiór nagród odbywać się będzie w wybranym przez Gracza 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, w dniu 5 listopada 2020 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.

### **VI. 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, 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.

## **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 oraz Festiwalu.
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.