

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 gry

1. 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.
2. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące.
3. Udział w grze jest bezpłatny.
4. 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.
5. 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.
6. 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.

IV. Przebieg gry

1. Miejscem startu gry jest Stary Rynek przy budynku Biblioteki Głównej WiMBP. Informacje o grze, kod QR zostaną udostępnione w siedzibie i na stronie internetowej organizatora gry przez cały okres trwania gry.
2. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych działań, rozwiązywanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.

V. 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.

VII. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora, na stronie internetowej Organizatora.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
4. Szczegółowych informacji na temat gry udziela:
Dział Instrukcyjno-Metodyczny
tel. 52 33-99-217
mail: magdalena.mrugowska@wimbp.bydgoszcz.pl