

**REGULAMIN MOBILNEJ GRY MIEJSKIEJ na podstawie książki „Mors, Pinky
i trzynasta komnata” autorstwa Dariusza Rekosza.**

§ 1.

1. Organizatorem Mobilnej Gry Miejskiej jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Włodzimierza Pietrzaka w Turku przy ul. Dworcowej
2. Gra przeprowadzona zostanie dnia 26 sierpnia 2019 roku, w przestrzeni miejskiej w godzinach 12:00 – 14:00.
3. Gra skierowana jest do osób od 8 roku życia (w przypadku osób niepełnoletnich wymagana jest zgoda rodzica/opiekuna prawnego).
4. Liczba uczestników jest nieograniczona. Udział wziąć mogą osoby indywidualne lub drużyny
5. Udział w grze jest bezpłatny, jednak wymaga wcześniejszego zapisu.
6. Wymogiem wzięcia udziału w Grze jest posiadanie przez Gracza indywidualnego/Drużynę minimum jednego smartfona/tabletu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną bezpłatnie w Google Play i AppStore) z mobilnym dostępem do Internetu. Ze względu na czas trwania rozgrywki zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.

§ 2.

1. W Grze biorą udział zgłoszone Drużyny oraz osoby indywidualne. Drużyna musi się składać z minimum 2 osób, maksymalnie 5.
2. Zgłoszenie Uczestnika lub drużyny odbywa się poprzez wypełnienie: aplikacji Action Track z podaniem danych: imię, nazwisko lub pseudonim adres e-mail; formularza zgłoszeniowego, zawierającego: imię, nazwisko i/lub nazwę drużyny użytą w aplikacji oraz zgodę rodzica/opiekuna prawnego dziecka na uczestnictwo w grze.
3. Poprzez zgłoszenie Uczestnicy:
 - akceptują regulamin gry,
 - wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronie internetowej Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek gracza.
4. Dnia 26 sierpnia 2019 r. jedna osoba może zagrać tylko raz, niezależnie od tego, czy gra jest rozgrywana samodzielnie, czy drużynowo.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do utrwalania przebiegu gry w formie zapisu fotograficznego, filmowego oraz dźwiękowego w celach dokumentacyjnych i promocyjno-marketingowych.
6. Udział w grze oznacza wyrażenie przez Uczestnika zgody na nieodpłatne utrwalenie swojego wizerunku w wyżej wskazanym zakresie.

7. Organizatorzy zapewniają, że wizerunek Uczestników gry nie będzie wykorzystywany przez niego w celach zarobkowych, a Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że z tytułu jego użycia nie przysługują im jakiegokolwiek roszczenia, w szczególności prawo do wynagrodzenia.

§ 3

1. Rozpoczęcie gry nastąpi w dniu 26 sierpnia 2019 r. o godz. 12:00 przed Miejską Biblioteką Publiczną w Turku., ul. Dworcowa 5. W godzinach od 11:00 do 12:00 uczestnicy zostaną zapoznawani z zasadami oraz otrzymają kod QR do rozpoczęcia gry. Po godzinie 14:00 dołączenie do gry nie będzie możliwe.
2. Meta znajduje się przy Miejskiej Bibliotece Publicznej w Turku, ul. Dworcowa 5
3. Zadaniem graczy jest wykonanie określonych zadań i zdobycie jak największej ilości punktów w jak najkrótszym czasie.
4. Gra zostanie zatrzymana o godzinie 14:00 niezależnie od tego, czy wszyscy uczestnicy dotrą do mety.
5. Zakończenie gry, ogłoszenie wyników i rozdanie pamiątkowych dyplomów odbędzie się o godz. 14:00 w Miejskiej Bibliotece Publicznej, ul. Dworcowa 5.

§ 4

1. Dane osobowe Uczestnika gry będą przetwarzane przez Organizatora gry zgodnie z Rozporządzeniem 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 (zwanych dalej RODO).2.Wypełniając obowiązek informacyjny wynikający z art. 13 RODO Miejska Biblioteka Publiczna im. Włodzimierza Pietrzaka w Turku informuje, że:
 - Administratorem podanych przez Uczestnika gry danych osobowych jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Włodzimierza Pietrzaka w Turku z siedzibą przy ul. Dworcowej 5, 62-700 Turek, tel. 632785134.
 - W sprawach ochrony danych osobowych informacji udziela Inspektor Ochrony Danych, e-mail: iod@biblioteka.turek.pl
 - Dane osobowe tj. imię i nazwisko, adres e-mail, będą przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celach organizacji i przeprowadzenia gry oraz komunikacji pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem.
 - Dane w postaci wizerunku przetwarzane będą w celach dokumentacyjnych i promocyjno-marketingowych, w szczególności poprzez zamieszczanie fotografii, filmów i nagrań dźwiękowych: w serwisach internetowych prowadzonych przez Organizatorów gry, w innych elektronicznych środkach przekazu zarządzanych lub wykorzystywanych w dowolnym zakresie oraz w publikacjach Organizatorów gry.

- Podanie danych osobowych przez uczestnika jest dobrowolne, przy czym podanie danych w postaci imienia nazwiska oraz danych kontaktowych jest niezbędne do uczestnictwa w grze.
- Dane mogą być udostępniane podmiotom upoważnionym na mocy przepisów prawa oraz podmiotom, którym przekazanie danych jest uzasadnione dla wykonania określonej czynności lub realizacji określonej usługi, np. operatorom pocztowym.
- Dane nie będą transferowane do państw trzecich oraz organizacji międzynarodowych, nie będą również podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
- Dane osobowe będą przetwarzane przez okres i w zakresie realizowanej gry, a po jej zakończeniu przez okres oraz w zakresie wymaganym przez przepisy prawa lub dla zabezpieczenia ewentualnych roszczeń,
- Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
- Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 5

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jednoznacznie dyskwalifikuje uczestnika lub drużynę.
2. Regulamin opublikowany jest na stronach internetowych Organizatora(www.biblioteka.turek.pl) oraz w dniu rozgrywki w punkcie startowym.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

Załącznik nr 1.

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział w mobilnej grze miejskiej na podstawie książki „Mors, Pinky i trzynasta komnata”

Wyrażam zgodę na udział
(imię i nazwisko) w mobilnej grze miejskiej na podstawie książki „Mors, Pinky i trzynasta komnata” w dniu 26. sierpnia 2019 r., której organizatorem jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Włodzimierza Pietrzaka w Turku.

.....
podpis

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Administratora danych osobowych mojego dziecka.....
(imię, nazwisko) w celach niezbędnych do zorganizowania i przeprowadzenia Gry.

.....
podpis

Wyrażam zgodę na rejestrowanie wizerunku mojego dziecka. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o Grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.

.....
podpis