**REGULAMIN GRY MOBILNEJ**

**„Turstoria”**

*Gra jest częścią zadania* *"Działajmy razem - wielkie rzeczy w małym mieście" w ramach BLISKO – BIBLIOTEKA | LOKALNOŚĆ | INICJATYWY | SPOŁECZNOŚĆ | KOOPERACJA | ODDOLNOŚĆ dofinansowanego ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu, w ramach realizacji Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa 2.0. na lata 2021-2025*

**§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Włodzimierza Pietrzaka w Turku – zwana dalej Organizatorem, wraz z następującymi współorganizatorami:
* Szkoła Podstawowa nr 1 im. Henryka Sienkiewicza
* Szkoła Podstawowa nr 4 im. gen. Mieczysława Smorawińskiego
* Szkoła Podstawowa nr 5 im. Unicef
* Miejski Dom Kultury
* Muzeum Miasta Turku im. Józefa Mehoffera
* Stowarzyszenie Przystań
* Miejski Ośrodek Pomocy Społecznej - Centrum Wolontariatu I Organizacji Pozarządowych
* Ośrodek Sportu i Rekreacji w Turku
1. Rozgrywka jest częścią projektu edukacyjno-animacyjnego pt „Lato w słowiańskim klimacie” i skierowana jest do młodzieży i osób dorosłych.
2. Osoby poniżej 16. roku życia mogą uczestniczyć w rozgrywce pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
3. Osoby niepełnoletnie samodzielnie uczestniczące w grze obowiązane są przedstawić zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na uczestnictwo w grze (Załącznik nr 1).
4. W rozgrywce gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
* systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 wyższej),
* uruchomioną funkcją GPS,
* zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
* mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
* zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
1. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
2. 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.

**§ 2. 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 oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy.
1. Uczestnicy gry udzielają Organizatorom nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. 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.
2. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
3. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Turku. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Inspektorem Danych osobowych pod adresem iod@biblioteka.turek.pl Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2Rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)](https://giodo.gov.pl/pl/file/10574) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
4. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, 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.
5. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia projektu, tzn. do 31 grudnia 2022 roku.
6. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

**§ 3. PRZEBIEG GRY**

1. Gra rozpocznie się 18 czerwca o godz. 17.00
2. Przed rozpoczęciem rozgrywki Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
3. Miejscem startu jest Park Miejski im. Konstytucji 3-go Maja, ul Kościuszki (obok MDK)
4. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
5. Gra zostanie zakończona o godz. 19.00 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety. Po tym czasie zostaną ogłoszone wyniki rozgrywki.

**§ 4. WYGRANA I NAGRODY**

1. Pierwsze trzy osoby indywidualne bądź drużyny, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody rzeczowe.
2. W przypadku tej samej liczny punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały krótszy czas przejścia gry.
3. Nagrody zostaną wręczone podczas Festynu „Lato w słowiańskim klimacie”,18 czerwca ok. godziny 19.30, który odbywać się będzie na terenie Parku Miejskiego im. Konstytucji 3-go Maja, ul. Kościuszki (obok MDK)
4. Jeden Gracz może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.

**§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Miejskiej Biblioteki Publicznej w Turku, na stronie www.biblioteka.turek.pl, w miejscu startu.
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.