

REGULAMIN GRY **„To lubię – i(GRA)szki z poezją”**

*Gra jest częścią zadania „Usłyszeć Poezyję – wiersze w zgiełku miasta”
dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
oraz Gminy-Miasto Grudziądz*

*Celem zadania jest zapoznanie z treścią i przesłaniem „Ballad i romansów” Adama Mickiewicza,
zwiększenie zainteresowania poezją, budowanie więzi międzypokoleniowej wśród uczestników
questu, rozwój zainteresowań, poszerzanie wiedzy i umiejętności.*

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Biblioteka Miejska im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra skierowana jest do wszystkich zainteresowanych od 16. roku życia. Osoby poniżej 16. roku życia mogą w niej uczestniczyć 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 grze można wziąć udział indywidualnie lub w drużynie liczącej od 2 do 5 osób. W składzie drużyny musi być co najmniej jedna pełnoletnia osoba, sprawująca nadzór nad niepełnoletnimi członkami.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Po trasie gry uczestnicy poruszają się pieszo.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona lub tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 11.0 i wyższej) i Android (w wersji 7.0 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.
8. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizator nie odpowiada za bezpieczeństwo Uczestników gry.
9. 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.

10. Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID-19.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Zgłoszenia do gry można dokonać:
 - osobiście w Czytelni Czasopism Biblioteki Miejskiej przy ul. Legionów 28,
 - telefonicznie 56 46 202 01 wew. 25,
 - drogą mailową: bibl.czasop@grudziadz.pl.Należy podać imię i nazwisko gracza (w przypadku drużyny lidera), telefon kontaktowy, liczbę osób w drużynie. Nazwisko lidera będzie stanowiło nazwę drużyny.
2. 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 stronie internetowej Organizatora i na portalu społecznościowym relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek Graczy.
3. Uczestnicy gry udzielają Organizatorowi 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.
4. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
5. Administratorem danych osobowych Uczestników gry jest Biblioteka Miejska im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Inspektorem Ochrony Danych: bibl.iod@grudziadz.pl. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
6. 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.

7. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia projektu, tzn. 30 grudnia 2022 r.
8. 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 przeprowadzona zostanie **w sobotę 8 października 2022 r. o godzinie 11:00**. Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiającą rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest Rynek Główny w Grudziądzu.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Gra zostanie zakończona o godzinie 13:00, niezależnie od tego, czy wszyscy Gracze dotrą do mety. Około godziny 13:30 ogłoszone zostaną wyniki gry.

§ 4. WYGRANA I NAGRODY

1. Pierwsze pięć drużyn, które odgadną hasło końcowe i zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody główne, pozostałe drużyny – nagrody pocieszenia.
2. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały krótszy czas przejścia gry.
3. W razie nieobecności podczas finału nagroda przepada i przechodzi na kolejną osobę.
4. Jeden Gracz może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.
5. Fundatorem nagród jest Biblioteka Miejska im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Czytelni Czasopism Biblioteki Miejskiej im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu, na stronie www.biblioteka.grudziadz.pl, w miejscu startu: Rynek Główny w Grudziądzu.
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 1

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego

Wyrażam zgodę na udział mojej córki / mojego syna.....
w grze „To lubię – i(GRA)szki z poezją”.

Oświadczam, że zapoznałem/zapoznałam się z regulaminem gry
i akceptuję jego postanowienia.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody na przetwarzanie danych osobowych mojej córki /
mojego syna w związku z udziałem
w grze.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na
stronach internetowych Organizatora i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć
zawierających wizerunek mojej córki/mojego syna.

**Brak zgody na jakikolwiek z ww. punktów skutkuje brakiem możliwości uczestnictwa
w grze.**

.....
Podpis rodzica (opiekuna prawnego)