

REGULAMIN GRY MOBILNEJ ”Podróż do świata pierwszych Słowian”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

„Podróż do świata pierwszych Słowian” to Gra Mobilna w aplikacji ActionTrack, do której Książnica Beskidzka posiada czasowy dostęp sfinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury. Gra oparta jest na podstawie książki Pawła Zycha i Witolda Vargasa “Bestiariusz słowiański” - projekcie autorskim stworzonym przez Książnicę Beskidzką w Bielsku-Białej.

1. Organizatorem Gry Mobilnej w aplikacji ActionTrack zwanej dalej „Grą” jest Książnica Beskidzka
2. Gra skierowana jest do młodzieży od 14 roku życia.
4. Liczba uczestników jest ograniczona i może wziąć w niej udział maksymalnie 30 osób.
5. Udział w Grze jest bezpłatny
6. Wymogiem wzięcia udziału w Grze jest posiadanie przez gracza jednego smartfona/tabletu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore) z mobilnym dostępem do Internetu. Ze względu na czas trwania rozgrywki zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
7. Gracz rejestruje się w Grze, ściągając grę w aplikacji ActionTrack.
8. Gra odbywa się na terenie biblioteki oraz w kilku miejscach miasta Bielska-Białej. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków gry.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. W Grze biorą udział zgłoszone wcześniej osoby (mailowo, telefonicznie, osobiście).
2. Zgłoszenia osób można dokonać osobiście w Dziale Udostępniania Zbiorów dla Dzieci, oraz telefonicznie. Obecność należy potwierdzić do 16.11.2019 r.
3. Zgłoszenie musi zawierać: imię i nazwisko, wiek nieletnich członków, telefon rodzica/opiekuna prawnego oraz podpisaną zgodę na udział, do pobrania na blogu Działu Udostępniania Zbiorów dla Dzieci i Młodzieży i innych mediach związanych z Książnicą Beskidzką oraz do odebrania osobiście w Dziale Udostępniania Zbiorów dla Dzieci i Młodzieży oraz Dziale Udostępniania Zbiorów.
Bez podania którejkolwiek z powyższych informacji zgłoszenie nie zostanie przyjęte.
4. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack gracze:
 - 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.

5. Uczestnicy biorący udział w Grze 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.

6. Administratorem danych osobowych jest Książnica Beskidzka z siedzibą w Bielsku-Białej, ul. Juliusza Słowackiego 17a (tel. +48 33 8228221, biblioteka@ksiaznica.bielsko.pl)

Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2018, poz. 1000). Podanie danych osobowych jest dobrowolne lecz niezbędne do realizacji celów Książnicy. Ich przetwarzanie odbywa się na podstawie Ustawy z dnia 27 czerwca 1997 o bibliotekach (Dz. U. 2018, poz. 574 t.j.) w celu udostępniania zbiorów, świadczenia usług bibliotecznych i ewentualnych roszczeń związanych z wypożyczeniem i zwrotem materiałów bibliotecznych.

7. Czytelnik ma prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz żądania ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia sprzeciwu na dalsze ich przetwarzanie, a także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych). Dane nie będą udostępniane innym podmiotom, w tym nie będą transferowane do państw trzecich oraz organizacji międzynarodowych. Dane nie podlegają profilowaniu ani zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji. Dane osobowe będą przetwarzane do 5 lat od ustania aktywności czytelniczej. Na wniosek czytelnika, który uregulował zobowiązania wobec Książnicy jego dane zostają usunięte. Wyjaśnień w sprawach związanych z danymi osobowymi udziela Inspektor Ochrony Danych iod@ksiaznica.bielsko.pl.

8. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do skorzystania z usług oferowanych przez Książnicę Beskidzką w Bielsku-Białej

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Zadaniem graczy jest rozwiązanie zagadki w aplikacji mobilnej ActionTrack p.t.: „Podróż do świata pierwszych Słowian”

2. Na terenie biblioteki oraz na terenie wyznaczonych punktów w mieście, będą obecni animatorzy Gry, którzy będą odpowiedzialni za jej przeprowadzenie.

3. Na terenie Książnicy Beskidzkiej (ul. Słowackiego 17a) oraz na terenie Działu Zbiorów Specjalnych (ul. Podcienie 9), znajdują się elementy scenografii, które będą rozszerzać Grę poza wirtualne środowisko. Część z zadań trzeba będzie wykonać poza aplikacją ActionTrack.

4. Gra kończy się w momencie rozwiązania ostatniego zadania.
5. Każdy uczestnik, który weźmie udział w grze i ją zakończy, otrzyma drobne nagrody.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad określonych w niniejszym regulaminie Gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją. W przypadku dyskwalifikacji gracz otrzymuje 0 punktów za całą Grę.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie: www.ksiaznica.bielsko.pl, a także w Punkcie Obsługi Gry w dniu jej rozegrania.
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.