

## **REGULAMIN PREMIEROWEJ ROZGRYWKI** **Gry mobilnej pt. Mały Książę – nowa odsłona**

Wydarzenie zorganizowane zostanie w ramach **Nocy w Bibliotece. Zagraj z Małym Księciem**, wpisanej w program trzeciej edycji projektu „Performatywna książka. Performatywna Biblioteka”, dofinansowanego ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu, pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

Celem zadania jest popularyzacja „Małego Księcia” Antoine’a de Saint Exupery’go oraz wartości, jakie to dzieło niesie: miłość, przyjaźń, zrozumienie.

### **§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem gry mobilnej jest Miejska Biblioteka Publiczna w Jaworznie, zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka premierowa przeprowadzona zostanie 29 października 2021 r., w ramach finału cyklu pn. Play-book.
3. Gra skierowana jest do dzieci i młodzieży w przedziale wiekowym 12-16 lat.
4. Uczestnicy gry zobowiązani są przedstawić zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na udział w rozgrywkach (Załącznik nr 1).
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 7.0 wyższej),
  - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
  - mobilnym dostępem do Internetu,
  - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
7. Gra odbywa się w Bibliotece Głównej – Rynek Główny 17, 43-600 Jaworzno.
8. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
9. **Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID19.**

### **§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY**

1. Gracze rejestrują się w grze, pobierając ją w aplikacji ActionTrack, tym samym:
  - akceptują regulamin gry,
  - wyrażają zgodę na opublikowanie w mediach, na stronie internetowej Organizatora i na portalach społecznościowych, relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy.

2. 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 mediach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych, celem informowania o grze oraz sprawozdawczości Organizatora z realizacji projektu.
3. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
4. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Jaworznie. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Inspektorem Danych Osobowych MBP w Jaworznie: adres email: [iod@biblioteka.jaw.pl](mailto:iod@biblioteka.jaw.pl), tel. 32 751 91 92 wew. 2 221. 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.
5. 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.
6. Dane osobowe będą przetwarzane w okresie realizacji projektu oraz po jego zakończeniu przechowywane zgodnie z obowiązującą u Organizatora Instrukcją Kancelaryjną tj. 5 lat.
7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

### **§ 3. PRZEBIEG GRY**

1. Gra rozpoczyna się o godzinie 19.00, po zapoznaniu uczestników z zasadami gry i sczytaniu otrzymanego kodu QR.
2. Miejscem startu jest hol Biblioteki Głównej w Jaworznie.
3. Zadaniem graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Ogłoszenie wyników nastąpi po zakończeniu gry ok. godziny 21.30. W przypadku wcześniejszego ukończenia rozgrywki przez ostatniego gracza, Organizator zastrzega sobie prawo wcześniejszego rozstrzygnięcia.

#### **§ 4. WYGRANA I NAGRODY**

1. Pierwsze trzy osoby, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody główne: gry planszowe i książki.
2. Punkty przyznawane są za dobrze rozwiązane zadania, w przypadku tej samej liczby punktów, rozstrzygający będzie czas prawidłowego wykonania wszystkich zadań.
3. Nagrody zostaną rozdane w trakcie ogłoszenia wyników.

#### **§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Jaworznie, na stronie: [www.biblioteka.jaw.pl](http://www.biblioteka.jaw.pl) oraz 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.