

REGULAMIN GRY

„Pani Nela – Ojczysty NIEOCZYWISTY”

***Gra jest częścią zadania „Ojczysty NIEOCZYWISTY”
dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury:
Ojczysty dodaj do ulubionych. Edycja 2022***

Celem zadania jest promowanie poprawnej i sprawnej polszczyzny poprzez wydarzenia oparte na interakcji i współdziałaniu. Dodatkowym celem projektu jest także propagowanie twórczości osób z niepełnosprawnościami jako pełnoprawnego elementu polskiej kultury literackiej. Quest literacki (gra mobilna), zbudowany jest w oparciu o nieoczywiste słowa i zasady języka polskiego oraz twórczość Petroneli Pawłowskiej – ostrowskiej, głuchoniemej pisarki i poetki. Na podstawie jej tekstów przybliży zwłaszcza młodym odbiorcom piękno polszczyzny.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Marii Dąbrowskiej w Ostrowi Mazowieckiej – zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka dla szkół przeprowadzona zostanie **9 września 2022 r., o godz. 9.45**
3. Gra skierowana jest do mieszkańców powiatu ostrowskiego od 16. roku życia. Osoby poniżej 16. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Osoby niepełnoletnie samodzielnie uczestniczące w grze obowiązane są przedstawić zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na uczestnictwo w grze (Załącznik nr 1).
5. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące. W przypadku drużyny, nagrodę otrzymuje grupa.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 i 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. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków 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 COVID19.**

§ 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.
2. 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.
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 Ostrowi Mazowieckiej. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Krzysztofem Łukaszewskim 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 do zakończenia projektu, tzn. do 31.10.2022 r.

7. 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. Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest ul. 11 Listopada 8 – siedziba Miejskiej Biblioteki Publicznej w Ostrowi Mazowieckiej
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 17.00 ogłoszone zostaną wyniki gry. Nagrody dla zwycięzców zostaną wręczone podczas spotkania podsumowującego projekt Ojczysty NIEOCZYWISTY – 28 września 2022 r. O dokładnej godzinie zwycięzcy zostaną poinformowani telefonicznie.

§ 4. WYGRANA I NAGRODY

1. Pierwsze trzy osoby, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody główne
2. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały krótszy czas przejścia gry.
3. W razie nieobecności podczas finału bądź niedostarczenia zgody na uczestnictwo w grze 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 Miejska Biblioteka Publiczna w Ostrowi Mazowieckiej.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu – w miejscu startu - w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Ostrowi Mazowieckiej, ul. 11 Listopada 8. w Ostrowi Mazowieckiej, na stronie: www.bibl.ostrowmaz.pl oraz FB Biblioteki.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego

Wyrażam zgodę na udział mojej córki / mojego syna.....
w grze

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 Organizatorów 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)