

REGULAMIN GRY „Rowerem przez Afrykę”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry jest **Centrum Kultury i Biblioteka Publiczna Gminy Suchy Las** z siedzibą ul. Szkolna 16, 62-002 Suchy Las, zwana dalej Organizatorem.
2. Udział w grze jest bezpłatny.
3. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z
 - systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 4.2 i wyższej),
 - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
 - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
4. 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:
 - a) akceptują regulamin gry,
 - b) 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,
 - c) podają swoje dane: nick, adres e-mail.
2. Podanie danych przez Uczestników jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
3. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Centrum Kultury i Biblioteka Publiczna Gminy Suchy Las. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z iod@osrodekкультury.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.
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 etapu nagradzanego, do 17 stycznia 2021 r.
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. Dnia 7 stycznia, o godzinie 15:00 zostanie udostępniony kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Gra będzie dostępna będzie do 17 stycznia 2021 r. O godzinie 15.00 gra zostanie zakończona niezależnie od tego, czy wszyscy uczestnicy zakończą grę.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Wyniki zostaną ogłoszone w dniu 18 stycznia 2021 r. na stronie internetowej i profilu facebook biblioteki.

§ 4. WYGRANA I NAGRODY

1. Pierwsze 5 osób, które zdobędą największą liczbę punktów otrzymują grę planszową.
2. Informacja o wygranej zostanie przesłana na adres email. W celu weryfikacji uczestnik musi podać nick.
3. W przypadku tej samej liczny punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały krótszy czas przejścia gry.
4. Gry będą do odebrania w bibliotece w Suchym Lesie od 28 stycznia 2021 r.
5. Jeden uczestnik z 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 bibliotece w Suchym Lesie na stronie internetowej biblioteki.
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.