**Regulamin mobilnej Gry miejskiej „Tkacze historii”**organizowanej przez   
**Miejską Bibliotekę Publiczną im. Jerzego Szaniawskiego w Zduńskiej Woli**

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry terenowej „Tkacze historii” jest Miejska Biblioteka Publiczna  
   im. Jerzego Szaniawskiego w Zduńskiej Woli (zwana dalej: Organizator).
2. Rozgrywka premierowa przeprowadzona zostanie dnia 10 maja 2025 roku, w godzinach 14:00-17:00.
3. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej.
4. Gracze mogą brać udział w grze w zespołach maksymalnie 5 osobowych, w tym co najmniej jedna osoba dorosła.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
7. systemem iOS (w wersji 11.0 i wyższej) i Android (w wersji 8.0 wyższej),
8. uruchomioną funkcją GPS,
9. zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
10. mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji.
11. Gra odbywa się w terenie o ograniczonym ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają   
    za bezpieczeństwo uczestników gry.
12. 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. ZAPISY I REJESTRACJA DO GRY

1. Na grę obowiązują zapisy poprzez formularz dostępny bezpośrednio w Miejskiej Bibliotece

Publicznej im. Jerzego Szaniawskiego w Zduńskiej Woli, ul. Łaska 12 – formularz dostępny od 15 kwietnia   
 do 10 maja do godziny 13:00 na stronie internetowej <https://www.bibliotekazdwola.pl/> oraz na profilu

Facebook Biblioteki <https://www.facebook.com/bibliotekazdwola/>.

1. Rejestracji dokonuje dorosły członek drużyny (lub dorosła osoba grająca indywidualnie) podając podając swoje dane: nazwę zespołu, liczbę osób w zespole (w przypadku osób indywidualnych pseudonim gracza), imię, nazwisko, numer telefonu.

§ 3. PRZEBIEG GRY ROZGRYWKI PREMIEROWEJ W DNIU 10 MAJA 2025

1. Miejsce startu – przed budynkiem Miejską Biblioteką Publiczną w Zduńskiej Woli. Meta znajduje się   
   w tym samym miejscu.
2. W dniu 10 maja 2025 roku gracze zostaną zapoznani z zasadami gry oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry (po sprawdzeniu uprzedniej rejestracji w grze).
3. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack uczestnicy:
4. akceptują niniejszy regulamin gry, podają nazwę zespołu lub pseudonim gracza,
5. wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronie internetowej relacji z gry zawierających ich wizerunek zgodnie z pkt. 4 poniżej.
6. 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   
   zadaniach statutowych Organizatora.
7. Udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze. Podanie innych danych osobowych przez uczestników jest dobrowolne, ale warunkuje możliwość przyznania nagród w przypadku wygranej.
8. Administratorem danych osobowych jest: Miejska Biblioteka Publiczna im. Jerzego Szaniawskiego   
   w Zduńskiej Woli. Zgodnie z Rozporządzeniem 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)](https://giodo.gov.pl/pl/file/10574) dane będą przetwarzane:
9. w celu realizacji prawnie uzasadnionych interesów administratora danych osobowych,   
   tj. organizacji gry oraz w celach dokumentacyjnych, informacyjnych i promocyjnych - podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. f) RODO
10. na podstawie zgody w celu określonym w tej zgodzie (publikacji danych osób nagrodzonych, uczestnictwa w grze osób niepełnoletnich) – podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. a) RODO,
11. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania i przenoszenia. Osoba, której dane dotyczą ma prawo w dowolnym momencie wnieść sprzeciw z przyczyn związanych z jej szczególną sytuacją wobec przetwarzania dotyczących jej danych osobowych w przypadku, gdy jest to niezbędne do celów wynikających   
    z prawnie uzasadnionych interesów administratora danych osobowych lub strony trzeciej.   
    W przypadku, gdy przetwarzanie danych jest oparte na zgodzie -osoba, której dane dotyczą ma prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie, co pozostaje jednak bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Osoba, której dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, Warszawa; www.uodo.gov.pl), gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jej dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.
12. Dane osobowe będą przetwarzane w terminie do dwóch tygodni po realizacji gry, a następnie przez czas realizacji prawnie uzasadnionych interesów administratora danych. W zakresie danych przetwarzanych na podstawie udzielonej zgody, dane będą przetwarzane przez czas realizacji czynności zgodnych z udzieloną zgodą, w każdym przypadku – do czasu odwołania zgody. W zakresie danych osób nagrodzonych –również przez okres wymagany przepisami prawa w związku   
    z wypełnieniem obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze.
13. Dane osobowe będą mogły być przekazywane podmiotom świadczącym usługi na rzecz Organizatora (w tym obsługującym systemy informatyczne wykorzystywane na potrzeby realizacji gry), podmiotom w celu publikacji oraz podmiotom uprawnionym do otrzymania danych na podstawie przepisów prawa.Dane osobowe nie będą transferowane do państw trzecich ani organizacji międzynarodowych, nie będą również podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
14. Gra zostanie zakończona dnia 10 maja 2025 o godzinie 17:00 niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety. Wyniki gry zostaną ogłoszone ok. godziny 17:15.
15. Zadaniem graczy będzie wykonanie w ramach gry określonych zadań i zdobycie jak największej liczby punktów. Czas przejścia gry nie jest punktowany. Pierwsze 3 zespoły, które zdobędą największą liczbę punktów w grze, otrzymają nagrody. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana zespołom, które otrzymały więcej punktów za zadania kreatywne.
16. W razie nieobecności podczas finału bądź niezarejestrowania swojego uczestnictwa w grze (osoba indywidualna/ zespół) nagroda przepada i przechodzi na kolejną osobę.
17. Jeden gracz może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.
18. Fundatorem nagród jest Organizator.
19. Za zgodą osoby nagrodzonej Organizator może opublikować jej imię i nazwisko wraz z informacją   
    o przyznaniu nagrody w grze.
20. Nagroda nie podlega wymianie na gotówkę lub inne świadczenia.

§4. PRZEBIEG GRY ROZGRYWKI POPREMIEROWEJ

1. Rozgrywka popremierowa (bez nagród) będzie dostępna dla mieszkańców miasta i turystów   
   do 31 grudnia 2025.
2. Kod QR do gry wraz z instrukcją techniczną będzie dostępny na stronie Internetowej i siedzibie Organizatora.
3. Miejsce startu przed budynkiem Miejskiej biblioteki Publicznej w Zduńskiej Woli.. Meta znajduje w tym   
   samym miejscu.
4. Zadaniem graczy będzie wykonanie w ramach gry określonych zadań i zdobycie jak największej liczby punktów. Czas przejścia gry nie jest punktowany. Organizator nie przewiduje nagród w rozgrywkach popremierowych.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry skutkuje dyskwalifikacją gracza.
2. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Organizatora oraz w siedzibie Organizatora.
3. Ponadto Organizator udostępnia Regulamin przez jego wystawienie w widocznym miejscu w trakcie trwania gry, w szczególności w miejscu startu gry.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych   
   i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.