

REGULAMIN GRY

"LOGIN: 1920"

Gra jest częścią zadania „LOGIN: 1920”

dofinansowanego ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest **Książnica Płocka** im. Władysława Broniewskiego 09-402 Płock, ul. Tadeusza Kościuszki 6 – zwana dalej **Organizatorem**.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie **do 18 sierpnia 2021 roku**.
3. Gra skierowana jest do mieszkańców Płocka i turystów (w przypadku wersji dla dorosłych od 16. roku życia). **Osoby poniżej 16. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.**
4. Gracze mogą brać udział w grze zespołowo lub indywidualnie.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
 - systemem Android (w wersji 6.0 i wyższej) lub iOS (w wersji 8.0 i wyższej),
 - dostępem do internetu,
 - zainstalowaną aplikacją Action Track (dostępną w Google Play i AppStore).
7. Gra odbywa się na terenie miejscowości Płock, przygotowana została w wersji online.
8. Uczestnicy przystępując do gry:
 - a) 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,
 - b) 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 Action Track. Poprzez pobranie gry z aplikacji Action Track Uczestnicy:
 - akceptują regulamin gry,
 - podają pseudonim lub nazwę zespołu, liczbę osób w zespole.

2. Uczestnicy gry udzielają Organizatorom nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry (w przypadku gry terenowej, która zostanie uruchomiona na początku września). 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 Książnica Płocka. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt mailowy iod@ksiaznicaplocka.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.
5. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do 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 gry, **do 18 sierpnia 2021 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. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin dostępny jest do wglądu w Książnicy Płockiej i na stronie internetowej Książnicy Płockiej.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.