

## **REGULAMIN GRY NA SMARTFONY „Uwolnij Klementynę”**

### **w aplikacji ActionTrack**

#### **§ 1. ORGANIZATOR**

1. Organizatorem gry na smartfony „Uwolnij Klementynę” jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra powstała we współpracy z XX Liceum Ogólnokształcącym im. J. Słowackiego w Łodzi oraz Wydawnictwem Literatura.
3. Gra powstała w ramach projektu „Zagraj w literaturę” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
4. Gra powstała na podstawie książki Kazimierza Szymeczki „Czworo i kości”. Została stworzona przez młodzież z XX Liceum Ogólnokształcącym im. J. Słowackiego w Łodzi, Bibliotekarzy WBP w Łodzi oraz edukatora z Good Games Arkadiusza Łapkę.

#### **§ 2. CELE GRY**

1. Promocja literatury.
2. Możliwość innowacyjnego kontaktu z literaturą.
3. Uzupełnienie tradycyjnej oferty Biblioteki i odpowiedź na zmieniające się potrzeby dotyczące odbioru i promocji literatury, zwłaszcza wśród młodych czytelników.

#### **§ 3. ZASADY I PRZEBIEG GRY**

1. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie przez gracza/graczy minimum jednego smartfona/tabletu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną bezpłatnie w Google Play i AppStore) z mobilnym dostępem do Internetu.
2. Gra będzie dostępna od grudnia 2020 r. do maja 2021 r.
3. Zadaniem uczestników gry jest wykonywanie następujących po sobie zadań. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba jest zależna od stopnia poprawności lub czasu jego realizacji. Za udział w grze Organizator nie przewiduje nagród.
4. Gracze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack (poprzez skanowanie kodu QR) rejestrują się w grze.
5. Liczba uczestników gry jest nieograniczona. W grze udział wziąć mogą osoby indywidualne i drużyny.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Gracze niepełnoletni mogą wziąć udział w grze pod opieką osób pełnoletnich.

#### **§ 4. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH**

1. Gracze rejestrują się w grze za pomocą aplikacji Action Track podając swój pseudonim/nick.
2. Poprzez zgłoszenie i pobranie gry z aplikacji Action Track (tj. skanowanie kodu QR) gracze akceptują regulamin gry.
3. Podanie pseudonimu/nicku jest dobrowolne, lecz niezbędne do uczestnictwa w grze.
4. Administratorem danych osobowych uczestników gry (nick/pseudonim i dane geolokalizacyjne) jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi (dane kontaktowe inspektora ochrony danych w Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej im.

Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi – adres e-mail: [iodo@wbp.lodz.pl](mailto:iodo@wbp.lodz.pl)) i 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) informuje, że dane będą przetwarzane w celach określonych przez Organizatora w Regulaminie.

5. Administrator danych usunie dane osobowe uczestników gry z serwera do końca czerwca 2021 r.
6. Uczestnik gry posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
7. Uczestnik gry ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych w Warszawie, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.
8. Dane osobowe nie będą przekazywane do Państw trzecich.
9. W stosunku do danych osobowych nie będą podejmowane decyzje w sposób zautomatyzowany, w tym również dane te nie będą profilowane.
10. Odbiorcami Państwa danych mogą być podmioty zapewniające wsparcie techniczne dla serwera na którym prowadzone będą rozgrywki.

#### **§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Biblioteki [www.wbp.lodz.pl](http://www.wbp.lodz.pl).
2. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, uzasadniających taką zmianę.