

REGULAMIN GRY NA SMARTFONY „LITERACKI SURFING”

w aplikacji ActionTrack

§ 1. ORGANIZATOR

1. Organizatorem gry na smartfony „Literacki Surfing” jest Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra powstała w ramach projektu „Literacki Surfing” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

§ 2. CELE GRY

1. Zapoznanie graczy z ciekawostkami o życiu i twórczości pisarzy związanych z regionem łódzkim. Pokazanie śladów obecności literatów w Łodzi - miejsc, w których bywali, pracowali, odpoczywali, spotykali się z przyjaciółmi.
2. 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 października 2019 r. do maja 2020 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. Ilość zdobytych punktów pozwoli graczom ocenić swój poziom wiedzy na temat Łodzi i związanych z nią literatów. Za udział w grze Organizator nie przewiduje nagrody.
4. Gracze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack (poprzez skanowanie kodu QR) rejestrują się w grze.
5. Liczba uczestników gry jest nieograniczona. W grze udział wzięć mogą osoby indywidualne i drużyny. Uczestnikami gry są osoby pełnoletnie. Osoby niepełnoletnie mogą towarzyszyć graczom pełnoletnim.
6. Udział w grze jest bezpłatny.

§ 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 lub opiekunowie w przypadku osób niepełnoletnich 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) 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 2020 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.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Biblioteki 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.