

# **REGULAMIN MIEJSKIEJ GRY MOBILNEJ**

## **„PRÓBA KOMISARZA MORTKI”**

### **§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem Mobilnej Gry Miejskiej jest Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Wilanów m. st. Warszawy przy ul. Kolegiackiej 3 w Warszawie, we współpracy z Wydawnictwem Marginesy Sp. z o.o. zwana dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka premierowa przeprowadzona zostanie dnia 7. września 2018 roku w Warszawie w godzinach 17:00-19:30.
3. Gra skierowana jest do osób dorosłych oraz młodzieży od 15 roku życia. Osoby niepełnoletnie od mogą wziąć udział w Grze pod opieką osoby pełnoletniej bądź po dostarczeniu do Organizatora (w punkcie startowym) pisemnej zgody opiekunów prawnych. Formularz zgody – Załącznik do regulaminu 1.
4. Liczba uczestników jest nieograniczona.
5. Gracze mogą brać udział w grze pojedynczo lub w maksymalnie trzyosobowych drużynach.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Wymogiem wzięcia udziału w Grze jest posiadanie przez Gracza lub Drużynę minimum jednego smartfona/tabletu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore) z mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji. Ze względu na czas trwania rozgrywki zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
8. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków Drużyn.

### **§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY**

1. Drużyny rejestrują się w Grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack.
2. 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 zwierających wizerunek graczy.
3. Uczestnicy, biorący udział w Grze, udzielają Organizatorom 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 o zadaniach statutowych Organizatora.

4. Podanie danych osobowych przez Uczestnika (lidera Drużyny) oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w Grze.

5. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Wilanów m. st. Warszawy (dane kontaktowe inspektora ochrony danych w Miejskiej Bibliotece Publicznej - [iod@sircom.pl](mailto:iod@sircom.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 w regulaminie gry

6. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, 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.

7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

### **§ 3. PRZEBIEG GRY**

1. 7 września 2018 roku o godzinie 17:00 Drużyny zostaną zapoznane z zasadami oraz otrzymają kod QR i hasło umożliwiające rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest przestrzeń obok Urzędu Dzielnicy Wilanów, przy ul. Klimczaka 2.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań i zagadek nawiązujących do cyklu powieści Wojciecha Chmielarza o Jakubie Mortce i zdobycie jak największej liczby punktów w jak najkrótszym czasie.
4. O godzinie 19:00 rozpocznie się oficjalne zakończenie Gry w Bibliotece Publicznej w Dzielnicy Wilanów m. st. Warszawy przy ul. Kolegiackiej 3. Po godzinie 19.30 ogłoszone zostaną wyniki Gry.

### **§ 4. WYGRANA I NAGRODY**

1. Gracze lub Drużyny, którzy zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają upominki. W przypadku takiej samej liczby punktów decydować będzie czas rozgrywki.

2. W dniu rozgrywki premierowej, 7 września 2018 roku, jeden Gracz/jedna Drużyna może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jeden upominek. W późniejszym czasie gra będzie dostępna dla wszystkich bez ograniczeń, bez możliwości uzyskania upominków.

## **§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Złamanie zasad Regulaminu Gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Drużyny.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie [www.bibliotekawilanowska.pl](http://www.bibliotekawilanowska.pl), a także w punkcie startu w dniu rozgrywki premierowej.
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.

## ZGODA OPIEKUNA NA UDZIAŁ DZIECKA W GRZE

.....  
(imię i nazwisko Uczestnika)

.....  
(wiek)

.....  
(numer telefonu Opiekuna)

Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Wilanów m. st. Warszawy informuje, że:

1. Jest Administratorem danych osobowych podanych przez uczestników Gry „Próba komisarza Mortki” (zwaną dalej Grą).
2. Dane osobowe uczestników Gry będą przetwarzane zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych oraz 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) w celu:
  - a. niezbędnym do udziału w Grze (od daty rejestracji do zakończenia Gry) a zwłaszcza do:
    - rejestracji uczestników do udziału w Grze,
    - przekazania informacji organizacyjnych związanych z Grą m.in. podania wyników,
  - b. marketingowym (od daty rejestracji przez okres 24 miesięcy) celem rozpropagowania informacji o Grze i działaniach statutowych Administratora na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów Gry i na portalach społecznościowych.
3. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, jednak ich brak uniemożliwia przystąpienie do udziału w Grze.
4. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania i sprostowania oraz w zakresie wynikającym z przepisów do usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania.
5. Uczestnikom przysługuje również prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego właściwego dla przetwarzania danych (UODO).
6. Udzielona zgoda na przetwarzanie danych może być wycofana w dowolnym czasie, z tym zastrzeżeniem, że jej złożenie Administratorowi danych w okresie od dnia rejestracji do dnia

zakończenia Gry, skutkować będzie zakończeniem udziału w Grze składającego to oświadczenie. Złożone oświadczenie nie będzie wpływać na zgodność z prawem czynności związanych z przetwarzaniem danych dokonanych przed Administratorem do dnia otrzymania w/w oświadczenia.

Jako przedstawiciel ustawowy Dziecka (do lat 16) ....., wyrażam zgodę na:

- a. udział dziecka w Grze,
- b. przetwarzanie następujących danych osobowych Dziecka przez Administratora zgodnie z obowiązującymi przepisami, w celach wskazanych w pkt. 2:
  - imię i nazwisko Dziecka,
  - wiek Dziecka.
- c. Przetwarzanie następujących moich danych osobowych:
  - imię i nazwisko
  - numer telefonu
- d. Wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku dziecka na zasadach określonych w Regulaminie.

Data i podpis Uczestnika lub Opiekuna

.....