

REGULAMIN
Tajemnica biblioteki
Gra miejska w aplikacji Action Track inspirowana seria
Biuro Detektywistyczne Lassego i Mai Martina Widmarka i Heleny Willis.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Gry miejskiej w aplikacji Action Track zwanej dalej „Grą” jest Miejska Biblioteka Publiczna we Wrocławiu (MBP) we współpracy z Wydawnictwem Zakamarki Spółka z o.o.

2. Gra przeprowadzona zostanie w filii nr 46 Miejskiej Biblioteki Publicznej we Wrocławiu, przy ul. Tarnogórskiej 1, 13 czerwca 2018 r. w godzinach 17.00-18.00.

3. Gra skierowana jest do dzieci w wieku 5-10 lat i ich rodziców (opiekunów prawnych).

4. Liczba uczestników jest ograniczona i może wziąć w niej udział maksymalnie 20 Drużyn.

5. Udział w Grze jest bezpłatny.

6. Wymogiem wzięcia udziału w Grze jest posiadanie przez Drużynę minimum jednego smartfona/tabletu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore) z mobilnym dostępem do Internetu. Ze względu na czas trwania rozgrywki zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.

7. Gracz rejestruje się w Grze, ściągając grę w aplikacji ActionTrack.

8. Gra odbywa się na terenie biblioteki. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków Drużyn.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. W Grze biorą udział zgłoszone wcześniej rodzinne Drużyny. Drużyna musi składać się z minimum 2 osób, w tym co najmniej jednej osoby pełnoletniej. Drużyna może mieć maksymalnie 3 członków. Przynajmniej jednym członkiem Drużyny musi być dziecko w wieku 5-10 lat.

2. Zgłoszenia Drużyn można dokonać osobiście w filii nr 46 MBP we Wrocławiu lub on-line poprzez przesłanie zgłoszenia na adres e-mail filii.

3. Zgłoszenie musi zawierać: imiona i nazwiska wszystkich członków Drużyny, wiek nieletnich członków drużyny, telefon do dorosłej osoby z Drużyny oraz adres e-mail. Bez podania którejkolwiek z powyższych informacji zgłoszenie nie zostanie przyjęte.

4. O zakwalifikowaniu się Drużyny do Gry decyduje kolejność zgłoszeń.

5. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack członkowie Drużyn:

- akceptują regulamin gry
- wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych członków Drużyny w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry, a w szczególności w celu podania listy uczestników oraz listy osób które uzyskały nagrody (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz.U. z 2016 poz. 922);
- wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych zdjęć z ich wizerunkiem w relacjach z Gry.

6. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Miejska Biblioteka Publiczna we Wrocławiu. Wizerunki graczy mogą zostać opublikowane na stronach internetowych Organizatora w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych z Gry. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania.

7. Uczestnicy biorący udział w Grze 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 o zadaniach statutowych Organizatora.

8. Podanie danych osobowych przez uczestnika oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w Grze.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Zadaniem Drużyn jest rozwiązanie zagadki w aplikacji mobilnej Action Track pt. „Tajemnica biblioteki”.

2. Na terenie filii będą obecni animatorzy Gry, którzy będą odpowiedzialni za jej przeprowadzenie, a także elementy scenografii, które będą rozszerzać Grę poza wirtualne środowisko.

3. Gra kończy się w momencie wskazania rozwiązania zagadki.

4. Każdy uczestnik, który weźmie udział w grze i ją zakończy, otrzyma licencję detektywa.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad określonych w niniejszym regulaminie Gry jest jednoznacznie z dyskwalifikacją. W przypadku dyskwalifikacji Drużyna otrzymuje 0 punktów za całą Grę.

2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie: www.biblioteka.wroc.pl, a także w Punkcie Obsługi Gry w dniu jej rozegrania.

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.