Poszukiwacze przygód na start! Ruszajcie w podróż do Azji aby odnaleźć amulet z inskrypcją zapisaną pismem klinowym, jednej z najstarszych cywilizacji na świecie. Jest mu przypisywana niezwykła moc! Odkryjcie jego tajemnicę!

REGULAMIN RODZINNEJ GRY MIEJSKIEJ

**„Tajemnica sumeryjskiego amuletu” w aplikacji ActionTrack**

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Rodzinnej Gry Miejskiej „Tajemnica sumeryjskiego amuletu” rozgrywanej przy użyciu aplikacji ActionTrack zwanej dalej „Grą” jest Centrum Innowacji Przejście filia nr 13 Miejskiej Biblioteki Publicznej we Wrocławiu przy ul. Świdnickiej 19 zwane dalej „Organizatorem”.
2. Gra przeprowadzona zostanie dnia 6 kwietnia 2019 roku w przestrzeni miejskiej jako integralna część oferty rodzinnej wydarzenia: Wrocławski Festiwal Podróżniczy im. Olgierda Burewicza Równoleżnik Zero.
3. Gra rozpocznie się w Centrum Innowacji Przejście o godz. 11.00. Dalsza rozgrywka przebiegać będzie w przestrzeni miejskiej według trasy wyznaczonej w aplikacji ActionTrack i trwać będzie do godz. 14.00.
4. Gra ma charakter edukacyjny - motywem przewodnim gry jest podróż i odkrywanie tajemnic Azji będącej kontynentem wiodącym VIII edycji Wrocławskiego Festiwalu Podróżniczego im. Olgierda Burewicza Równoleżnik Zero.
5. Gra skierowana jest do dzieci w wieku 6-14 lat wraz z opiekunami. Osoby niepełnoletnie biorą udział w Grze za zgodą opiekunów prawnych i pod ich opieką.
6. W Grze może wziąć udział maksymalnie 30 drużyn składających się minimum z 2, maksymalnie 5 osób. Co najmniej 1 osoba w Drużynie musi być pełnoletnia.
7. Wymogiem wzięcia udziału w Grze jest posiadanie przez Drużynę 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.
8. Gra realizowana będzie w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków Drużyn.
9. Udział w Grze jest bezpłatny.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Warunkiem udziału w Grze jest przesłanie zgłoszenia stanowiącego załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu na adres: przejscie@biblioteka.wroc.pl
2. Osoby niepełnoletnie biorą udział w Grze za zgodą opiekunów prawnych i pod ich opieką.
3. Poprzez zgłoszenie i pobranie Gry z aplikacji ActionTrack w dniu startu Uczestnicy:
4. akceptują regulamin Gry,
5. wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z Gry oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy.
6. Uczestnicy biorący udział w Grze, udzielają Organizatorom nieodwołalne, nieograniczone czasowo i nieodpłatne prawo 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.
7. Podanie danych osobowych przez Uczestnika oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w Grze.
8. Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Miejska Biblioteka Publiczna we Wrocławiu (dane kontaktowe inspektora ochrony danych w Miejskiej Bibliotece Publicznej – adres e-mail: iod@biblioteka.wroc.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 Organizatorów w Regulaminie i aplikacji ActionTrack, niezbędnych do prawidłowego przebiegu Gry.
9. 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.
10. 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 I NAGRODY

1. Rozpoczęcie Gry nastąpi dnia 6 kwietnia o godz. 11:00.
2. Miejscem startu jest Centrum Innowacji Przejście -filia nr 13 MBP, ul. Świdnicka 19
3. W celu rozpoczęcia rozgrywki konieczne jest pobranie Gry z aplikacji ActionTrack
4. Dalsza rozgrywka odbywać się będzie w przestrzeni miejskiej. Zadaniem Graczy będzie podążanie trasą wyznaczoną w aplikacji ActionTrack, rozwiązywanie zagadek i wykonanie zadania wynikającego z fabuły Gry w jak najkrótszym czasie.
5. Dla 5 Drużyn, które jako pierwsze wykonają zadanie wynikające z fabuły Gry przewidziane są nagrody. Bez względu na ilość osób w Drużynie, przewidziana nagroda jest jedna.
6. Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania wymiany nagrody na ekwiwalent pieniężny, jak również nie przysługuje prawo przeniesienia na osobę trzecią roszczenia
o wydanie nagrody.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad określonych w niniejszym regulaminie Gry jest jednoznaczny
z dyskwalifikacją.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania lub zaniechania uczestników Gry mogące naruszyć obowiązujące przepisy, porządek publiczny, zasady współżycia społecznego lub dobra osobiste osób trzecich.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry z ważnych przyczyn.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
6. Regulamin znajduje się do wglądu na stronach: <http://rownoleznikzero.pl/> www.biblioteka.wroc.pl, [www.biblioteka.wroc.pl/przejscie](http://www.biblioteka.wroc.pl/przejscie) a także w Punkcie Obsługi Gry (CI Przejście, ul. Świdnicka 19) w dniu rozgrywki.
7. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
8. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie
w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.