

Regulamin domowej gry mobilnej

"Na falach morskiej historii"

Gra odbywa się z okazji setnej rocznicy założenia Szkoły Morskiej w Tczewie w ramach projektu „Czytelniczy rejs”, dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

I. Ustalenia wstępne

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Aleksandra Skulteta w Tczewie, zwana dalej Organizatorem.
2. Celem gry jest zachęcenie mieszkańców Tczewa do bliższego poznania dziejów Szkoły Morskiej, zapoznania się z życiorysami najważniejszych w historii szkoły postaci oraz zaznajomienie się z morskimi tradycjami i życiem polskich marynarzy w okresie międzywojennym.
3. Udział w grze jest równoznaczny z akceptacją wszystkich postanowień niniejszego Regulaminu.

II. Zasady konkursu

1. Rozgrywka konkursowa przeprowadzona zostanie w dniach 09 listopada do 11 listopada wyłącznie w przestrzeni Internetu.
2. Gra skierowana jest przede wszystkim do mieszkańców Tczewa. Osoby niepełnoletnie mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
3. Udział w grze jest bezpłatny.
4. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie komputera, smartfona/tabletu z dostępem do Internetu.
5. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
6. Organizator nie bierze odpowiedzialności za udział w grze w przestrzeni wirtualnej.
7. W przypadku naruszenia przez Gracza niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z gry. Decyzja w tej kwestii jest ostateczna.

III. Zgłoszenie do gry

1. Gracze rejestrują się w grze, wchodząc w link zamieszczony na stronie internetowej Biblioteki. Uczestnicy jednocześnie akceptują regulamin gry, wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry.
2. Kończąc Grę Uczestnik jest zobowiązany do wysłania Organizatorowi maila z danymi osobowymi: Nick, imię nazwisko i telefon kontaktowy.
3. Nick zawierający hasła wulgarne natychmiast zostanie zdyskwalifikowany.
4. Podanie danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne, lecz konieczne do weryfikacji Uczestnika celem przyznania nagród.

IV. Przebieg gry

1. W dniu 09 listopada Gracze otrzymają link umożliwiający rozpoczęcie gry, zamieszczony na stronie internetowej Biblioteki.
2. Informacje o grze, zostaną udostępnione na profilu Facebook i stronie internetowej Organizatora.
3. Zadaniem Graczy jest odwiedzenie wszystkich **9 Punktów** zaznaczonych na mapie dawnego Tczewa, wykonanie przygotowanych tam zadań i zdobycie litery tworzącej hasło, niezbędne do rozwiązania quizu w programie [*kahoot*](#) oraz zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Do każdego Punktu przypisane jest jedno zadanie i krótka informacja, którą należy uważnie czytać, ponieważ wiadomości tam umieszczone przydadzą się do rozwiązania quizu.
5. Gra zostanie zakończona o godzinie 24:00, w dniu 11 listopada niezależnie od tego, czy wszyscy gracze zakończą rozgrywki.

V. Nagrody

1. W grze przewidziano zadania punktowe oraz test z wiedzy o historii szkoły Morskiej.
2. Pierwsze trzy osoby, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają nagrody,
3. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które zdobyły więcej punktów w jak najkrótszym czasie.
4. Po zakończeniu rozgrywki Organizator skontaktuje się z Graczami, którzy zajęli pierwsze trzy miejsca, wysyłając na podany przez Gracza adres e-mail informację o zdobytej liczbie punktów, zajęтым miejscu i przysługującej nagrodzie. Odbiór nagród odbywać się będzie w filii Miejskiej Bibliotece Publicznej w Tczewie z zachowaniem wszelkich wymogów sanitarnych

obowiązujących w związku z pandemią.

5. Ogłoszenie listy zwycięzców odbędzie się za pośrednictwem profilu Facebooka i strony internetowej Organizatora.

6. **Jeden Gracz** może wziąć udział **tylko w jednej odsłonie konkursowej gry**, niezależnie od tego, czy gra samodzielnie czy w zespole i otrzymać jedną nagrodę.

7. Dla zwycięzców przygotowane zostały nagrody rzeczowe.

8. Prawo do nagrody nie może być przeniesione przez laureatów gry na inne osoby trzecie.

VI. Ochrona danych osobowych

1. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu 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).

2. Administratorem danych osobowych jest Miejska Biblioteka Publiczna im. Aleksandra Skulteta, ul. Jarosława Dąbrowskiego 6 w Tczewie.

3. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do uczestniczenia w grze.

4. Osoby przekazujące dane osobowe mają prawo żądać od administratora dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania.

5. Osoby przekazujące dane osobowe mają prawo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie.

6. Uczestniczenie w grze jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych i wizerunku wyłącznie na potrzeby konkursu oraz promocji działań biblioteki (publikacja wyników na stronie internetowej biblioteka.tczew.pl oraz serwisie facebook.com/mbptczew, oraz w materiałach drukowanych biblioteki).

VII. Postanowienia końcowe

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.

2. Regulamin znajduje się na stronie internetowej Organizatora

3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

4. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania gry z ważnych przyczyn.

5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

6. Rozstrzygnięcie Konkursu jest ostateczne i nie przysługuje od niego odwołanie.