

Regulamin Gry Miejskiej

"Gdzie oni są? Reporterskie poszukiwania znanych łodzian"

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Gra miejska "Gdzie oni są? Reporterskie poszukiwania znanych łodzian" (dalej "Gra Miejska") organizowana jest przez Bibliotekę Miejską w Łodzi z siedzibą w Łodzi przy pl. Wolności 4, 91-145 (dalej "Organizator").
2. Fundatorami Nagród w Grze Miejskiej są:
Teatr Lalek ARLEKIN im. Henryka Ryla w Łodzi
Teatr PINOKIO w Łodzi
Dom Literatury w Łodzi
Teatr Nowy im. Kazimierza Dejmka w Łodzi
Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
Księgarnia Ossolineum
3. Udział w Grze Miejskiej jest bezpłatny.
4. Gra Miejska przeznaczona jest dla posiadaczy Fiszki - łódzkiej karty biblioteczej, w tym młodzieży i dorosłych, niepełnoletni uczestnicy mogą w niej uczestniczyć wyłącznie pod opieką rodzica lub opiekuna. W Grze Miejskiej uczestniczą zespoły lub indywidualni uczestnicy.
5. W celu uzyskania możliwości ubiegania się o Nagrody, uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z zasadami Gry Miejskiej określonymi w Regulaminie. Uczestnictwo w Grze Miejskiej jest jednocześnie wyrażeniem zgody na wszelkie zapisy niniejszego Regulaminu.
6. Gra realizowana jest za pomocą aplikacji Tropiciel i udział w niej wiąże się z akceptacją regulaminu platformy Tropiciel.
8. Rejestracja do gry otwarta będzie od dnia 11 stycznia 2021 roku.
9. Informacja o przetwarzaniu danych uczestników konkursu zawarta jest w paragrafie 5 niniejszego Regulaminu.

§ 2

Czas trwania Gry miejskiej

Rozgrywka będzie odbywać się od 11 stycznia 2021 roku do 10 kwietnia 2021 roku na terenie Łodzi.

§ 3

Warunki uczestnictwa i przebieg Gry Miejskiej

1. Tematem przewodnim Gry Miejskiej są poszukiwania sławnych łodzian. Zadaniem uczestników jest wcielenie się w postać reportera, który szuka informacji dotyczących sławnych

osób związanych z Łodzią. Aby ukończyć grę gracz musi odwiedzić przynajmniej 10 punktów na mapie, aby walczyć o nagrodę główną musi odwiedzić więcej niż 10 punktów na mapie i zdobyć jak największą ilość punktów wykonując zadania.

2. Gra Miejska przeznaczona jest dla wszystkich chętnych, którzy lubią dobrą zabawę i ruch na świeżym powietrzu.
3. W imprezie mogą uczestniczyć osoby, których stan zdrowia to umożliwia.
4. Uczestnik lub kapitan zespołu rejestruje się w aplikacji Tropiciel i w momencie rozpoczęcia rozgrywki wypełnia dane swoje oraz pozostałych uczestników zespołu. Jednocześnie we wskazanym punkcie startu pobiera kartę uczestnictwa - "Akredytację prasową", którą w punkcie końcowym oddaje pracownikom biblioteki z uzupełnionymi danymi.
5. Zespół może się składać z maksymalnie czterech osób. W każdym zespole musi znajdować się co najmniej jedna osoba pełnoletnia, posiadająca dowód tożsamości (dowód osobisty lub paszport), która staje się kapitanem zespołu. Jedna osoba może być członkiem tylko jednego zespołu. Organizator nie zezwala na obecność tej samej osoby w więcej niż jednym zespole lub łączenie gry jako indywidualny uczestnik z grą w zespole.
6. Indywidualny uczestnik (nie należący do żadnego zespołu) musi być osobą pełnoletnią.
7. Rejestracja jest obowiązkowa, aby wziąć udział w grze.
8. Rejestrujący się indywidualni uczestnicy oraz zespoły wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celach związanych z przeprowadzeniem gry, przekazaniem wyników oraz nagród.
9. Uczestnicy mają dostęp i możliwość do zmiany danych osobowych poprzez kontakt z Operatorem platformy Tropiciel.
10. W przypadku dokonywania przez uczestnika nadużyć, jego konto będzie przez Organizatora usunięte. Przez nadużycie rozumie się w szczególności rejestrację kilku zespołów przez tę samą osobą, dołączanie do kilku zespołów przez tę samą osobę, opublikowanie rozwiązań zagadek z mechanizmu Gry w przestrzeni publicznej. Organizator gry miejskiej będzie decydował o uznaniu incydentu za nadużycie.
11. Gracze mogą wykonywać zadania w terminie wyznaczonym przez Organizatora za pośrednictwem aplikacji Tropiciel.
12. Treść zadań udostępniana jest w aplikacji. Zadania należy wykonywać w punktach kontrolnych - miejscach w przestrzeni miejskiej wskazanych w trakcie rozgrywki.
13. Punkt kontrolny może być dodatkowo oznaczony kodem zadania. Dostęp do zadania jest możliwy po zeskanowaniu kodu. Zabrania się przykrywania, dewastowania, niszczenia, usuwania, zamalowywania kodów, oznaczających punkty kontrolne. Każdy zespół jest zobowiązany zgłaszać wszelkie braki i zniszczenia kodów Operatorowi platformy.
14. Kolejność i liczba wykonanych zadań jest podana w aplikacji Tropiciel.
15. Za wykonanie zadania w punkcie kontrolnym gracze otrzymują odpowiednią liczbę punktów.
16. Gracze wykonują zadania na własną odpowiedzialność z zachowaniem ogólnych zasad

bezpieczeństwa i higieny oraz obostrzeń sanitarno-epidemiologicznych.

17. Aby ukończyć grę należy odwiedzić co najmniej 10 lokalizacji i prawidłowo wykonać przypisane do nich zadania, aby zaważyć o nagrody główne należy odwiedzić jak najwięcej lokalizacji wchodzących w skład Gry Miejskiej i zdobyć jak największą ilość punktów w jak najkrótszym czasie.

18. Wyłonienie zwycięzców zostanie zorganizowane na kilku etapach. Nagrody główne - zostaną rozdane po zakończeniu gry - zwycięzcami będą uczestnicy lub zespoły, którzy zdobędą największą ilość punktów, w jak najkrótszym czasie. Dodatkowo - w trzech turach (po jednej na każdy miesiąc trwania gry) - wyłonieni zostaną także najlepsi gracze miesiąca :stycznia, lutego i marca.

19. Organizator skontaktuje się ze zwycięzcami celem przekazania nagród.

20. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Grze Miejskiej pod opieką rodziców bądź ich prawnego opiekuna.

21. W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry Miejskiej lub zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Miejskiej Organizator ma prawo wykluczenia ich z Gry Miejskiej. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

22. Poprzez zgłoszenie do udziału w Grze Miejskiej (rejestracja w aplikacji Tropiciel) uczestnicy wyrażają zgodę na:

- wzięcie udziału w Grze Miejskiej na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry Miejskiej – informacje o celu przetwarzania oraz podstawie znajdują się w paragrafie 5 niniejszego regulaminu.

§ 4

Nagrody

1. Za zajęcie pierwszych 3 miejsc zwycięzcy otrzymają zestaw nagród ufundowanych przez Sponsorów wskazanych w punkcie 2. paragrafu 1. Dodatkowo - nagrody wyróżnienia trafią do 3 uczestników lub zespołów, które zdobędą największą ilość punktów w skali miesiąca w trzech turach: I - od 11.01 do 10.02; II - od 11.02 do 10.03; III - od 11.03 do 10.04.

Nagrody nie podlegają wymianie na jakikolwiek ekwiwalent pieniężny. Uprawnienie do nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią.

2. Organizator opublikuje wyniki na stronie internetowej <https://biblioteka.lodz.pl/> do 7 (słownie: siedmiu) dni od zakończenia każdej tury rozgrywki.

3. Jeśli kilku uczestników zdobędzie tę samą ilość punktów nagrody zostaną odpowiednio podzielone.

4. Jeśli zwycięzcy nie spełnią któregokolwiek z warunków, opisanych w regulaminie, nagroda zostanie przyznana kolejnym uczestnikom zgodnie z uzyskanym wynikiem.

5. Odbiór nagród możliwy jest w miejscu i terminie wyznaczonym przez Organizatora. Nagrody można odebrać przedstawiając dowód tożsamości. Nagrody zostaną wydane, jeżeli dane osobowe w dowodzie tożsamości będą zgadzały się z danymi podanymi w aplikacji.

6. Udział w grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu. Regulamin wchodzi w życie w dniu 11 stycznia 2021 roku.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian niniejszego Regulaminu, a także odwołania gry, w każdym czasie bez podania przyczyny, z tym zastrzeżeniem, że zmiana Regulaminu lub odwołanie gry nie mogą naruszać praw Uczestników nabytych do dnia zmiany Regulaminu lub odwołania gry. Zmiany Regulaminu wchodzi w życie ze skutkiem natychmiastowym w momencie publikacji.
8. Jakikolwiek roszczenia uczestników Gry Miejskiej z tytułu nieotrzymania nagród, które nie zostały im przyznane, są wykluczone.

§ 5

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora i na stronie internetowej: <https://biblioteka.lodz.pl/>.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry Miejskiej, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Wszelkie reklamacje w związku z Grą Miejską należy zgłaszać do Organizatora na jego adres na piśmie wraz z opisem reklamacji i jej szczegółowym uzasadnieniem w terminie nie dłuższym niż 7 (słownie: siedmiu) dni od daty zaistnienia podstawy reklamacji, pod rygorem wygaśnięcia jakichkolwiek roszczeń takiego Uczestnika w związku z jego udziałem w Grze Miejskiej, a w każdym razie nie później niż w terminie 7 (słownie: siedmiu) dni od dnia zakończenia Gry Miejskiej, albo w terminie 7 (słownie: siedmiu) dni od dnia otrzymania odpowiedzi na reklamację, jeżeli została ona zgłoszona w terminie. Reklamacje związane z Grą Miejską rozstrzyga Komisja Gry Miejskiej. Reklamacja winna być przesłana listem poleconym na adres: pl. Wolności 4, 91-145, Łódź z dopiskiem „Reklamacja w sprawie Gry Miejskiej”.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn.
5. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Zwycięzca Gry Miejskiej spełnia warunki określone w Regulaminie Gry Miejskiej. W tym celu może żądać od Uczestnika złożenia określonych oświadczeń, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów. Może również postawić wymóg obecności pod numerem kontaktowym w ustalonym czasie. Niespełnienie warunków Gry Miejskiej lub wynikających z przepisów prawa lub odmowa spełnienia powyższych żądań powoduje wykluczenie danego Uczestnika z Gry Miejskiej z jednoczesnym wygaśnięciem prawa do Nagrody i jakichkolwiek innych roszczeń w stosunku do Organizatora, jak również uprawnia Organizatora do odmowy przyznania lub wydania Nagrody.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skuteczność realizacji połączeń telefonicznych.
7. Zgłaszając udział w Grze Miejskiej i biorąc w niej udział, Uczestnik Gry Miejskiej, lub jego rodzic bądź opiekun prawny w przypadku osób małoletnich, podporządkowuje się postanowieniom Regulaminu Gry Miejskiej i wyraża zgodę na jej treść.

§ 6

Przetwarzanie danych osobowych uczestników gry miejskiej

1. W ramach gry miejskiej stosuje się regulacje Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 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) – dalej: „Rozporządzenie”.
2. Administratorem danych osobowych jest Operator platformy Tropiciel – eDialog Sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi, przy ul. Łagiewnickiej 121. Wyzaczyliśmy Inspektora Ochrony Danych w osobie Piotra Meca, z którym uczestnicy mogą się skontaktować w sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw przez mail piotr.mec@edialog.pl, telefon: +48533033183 lub pisząc na adres naszej siedziby, z dopiskiem „Inspektor Ochrony Danych Osobowych”.
3. Uczestnicy podają dane dobrowolnie oraz mają prawo dostępu do nich i ich poprawiania, z zastrzeżeniem, że odmowa podania danych może uniemożliwić wydanie oraz realizację Nagród.
4. Dane osobowe Uczestników będziemy przetwarzali w celu:
 - a). przeprowadzenia gry miejskiej
 - b). udzielania przewidzianej Regulaminem gry miejskiej Nagrody na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia – przez okres niezbędny dla realizacji gry miejskiej oraz udzielania Nagrody lub do czasu wycofania zgody.
5. W związku z przetwarzaniem Państwa danych osobowych, przysługują Państwu następujące prawa:
 - a) prawo dostępu do danych osobowych,
 - b) prawo do sprostowania danych,
 - c) prawo do usunięcia danych,
 - d) prawo do ograniczenia przetwarzania danych osobowych,
 - e) prawo do przeniesienia danych,
 - f) prawo do wniesienia sprzeciwu,
 - g) prawo do cofnięcia zgody.
6. Dane po ich wykorzystaniu dla organizacji lub prowadzenia Gry Miejskiej, wydania i dokonania rozliczenia Nagród zostaną niezwłocznie usunięte.
7. Dane osobowe nie będą przekazane poza Europejski Obszar Gospodarczy.