

Wyrusz z nami... śladami bitwy o Książ!

29 kwietnia mija 174. rocznica bitwy o Książ. Dlatego właśnie w tym dniu chcemy Cię zabrać jej śladami po Książu! ? Razem ze Staszkiem Wichurą – bohaterem gry mobilnej „Wichura przed burzą” wyruszmy sprzed Szkoły Podstawowej im. Wiosny Ludów w Książu Wlkp. Zabierz więc ze sobą dobrze naładowaną komórkę i ściągnij aplikację Action Track! ? To jednak nie koniec atrakcji, jakie na Ciebie czekają w tym dniu! Więcej informacji znajdziesz na plakacie. Sprawdź, co specjalnie dla Ciebie przygotowali: Koło Gospodyń Wiejskich Wsi Gogolewo-Świączyń, OSP Włościejewice-Ługi, Biblioteka Publiczna w Książu Wlkp. i Szkoła Podstawowa im. Wiosny Ludów w Książu Wlkp.! ?

REGULAMIN GRY "WICHURA PRZED BURZĄ"

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej w wersji mobilnej i kanapowej jest Koło Gospodyń Wiejskich Wsi Gogolewo-Świączyn, zwane dalej Organizatorem.
2. Gra skierowana jest do mieszkańców regionu Książa Wlkp. oraz innych osób od 14. roku życia.
3. Osoby poniżej 14. roku życia, które zdecydują się na udział w grze mobilnej, powinny w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za osoby niepełnoletnie samodzielnie uczestniczące w grze.
5. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi.
6. Udział w grze jest bezpłatny.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 i wyższej),
 - uruchomioną funkcją GPS,
 - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
 - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank,
 - pobranie kodu QR umożliwiającego rozpoczęcie,
 - dostępnej na stronie www.ck-ksiazwlkp.pl i www.ksiaz-wlkp.pl.
8. Gra w wersji mobilnej odbywa się w ruchu miejskim, wobec tego każdy z graczy musi zastosować się do obowiązujących przepisów o ruchu drogowym. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
9. 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.
10. Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID19.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Gracze rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy akceptują regulamin gry.
2. Podanie danych osobowych przez Uczestników jest warunkiem umowy i warunkuje uczestnictwo w grze.
3. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Koło Gospodyń Wiejskich Gogolewo-Świączyn oraz Centrum Kultury w Książu Wielkopolskim, którzy zawarli umowę o współadministrowaniu. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z zarządem stowarzyszenia.
4. Dane osobowe będą przetwarzane w celu umożliwienia grania w grę, a także realizacji pozostałych postanowień Regulaminu w tym promocji działań stowarzyszenia.

REGULAMIN GRY "WICHURA PRZED BURZĄ"

5. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
6. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia projektu, tzn. do 6 lutego 2023 r.
7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.
8. Dane nie będą podlegały transferowi do Państw Trzecich ani Organizacji Międzynarodowych, dane nie będą podlegały profilowaniu.
9. Odbiorcami danych będą Good Books, Team Action Zone Oy, Centrum Kultury Książ Wlkp.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Gracze zapoznają się z zasadami oraz skanują kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry. Wszystkie te informacje znajdują się na stronie www.ck-ksiazwlkp.pl oraz www.ksiaz-wlkp.pl.
2. Miejscem startu gry w wersji mobilnej jest Szkoła Podstawowa im. Wiosny Ludów w Książu Wlkp. W grę w wersji kanapowej można zagrać z dowolnego miejsca np. domu.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązywanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie: www.ck-ksiazwlkp.pl oraz www.ksiaz-wlkp.pl.
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.