

REGULAMIN GRY

QUEST(JA) ZYGI

Gra jest częścią zadania *Młodzież Aktywna Kulturowo – program aktywizacji młodzieży w bibliotece „MAK”* dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

Celem zadania jest aktywizacja młodzieży, promowanie czytelnictwa oraz historii i kultury miasta Zamość.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Książnica Zamojska im. Stanisława Kostki Zamoyskiego w Zamościu we współpracy z wydawnictwem W.A.B oraz Good Books, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra będzie dostępna **do 30 listopada 2020 roku**.
3. Gra skierowana jest do wszystkich zainteresowanych, którzy ukończyli 15 lat. Osoby poniżej 15. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Osoby niepełnoletnie samodzielnie uczestniczące w grze obowiązane są przedstawić zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na uczestnictwo w grze.
5. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie lub grupowo, jednak grupa może liczyć maksymalnie pięć osób.
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 4.2 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.
8. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
9. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilnoprawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.

§ 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. Uczestnicy gry udzielają Organizatorom 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.
3. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
4. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Książnica Zamojska im. Stanisława Kostki Zamoyskiego w Zamościu. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Piotrem Zubańskim, e-mail: p.zubanski@biblioteka.zamosc.pl. 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 \(ogólne rozporządzenie o ochronie danych\)](#) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
5. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, 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.
6. Dane osobowe będą przetwarzane w celach promocyjnych do 31 grudnia 2024 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.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Gracze otrzymują w bibliotece kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest plac przy pomniku Jana Zamoyskiego obok budynku I Liceum Ogólnokształcącego w Zamościu.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań i rozwiązanie zagadek prowadzących do rozwiązania śledztwa będącego osnową fabuły gry.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Książnicy Zamojskiej.
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.