

REGULAMIN KONKURSU **Zbuduj miasto idealne w Minecraft**

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Przewidziany Regulaminem konkurs prowadzony jest pod nazwą *Zbuduj miasto idealne w Minecraft* (dalej: „Konkurs”). Konkurs trwa od dnia 20.08 -25.09.2020 r.
2. Organizatorem Konkursu jest Książnica Zamojska im. Stanisława Kostki Zamoyskiego w Zamościu, ul. Kamienna 20, 22-400 Zamość.
3. Konkurs prowadzony jest z wykorzystaniem gry Minecraft.
4. Konkurs nie jest stworzony, organizowany, wspierany, administrowany ani sponsorowany przez twórców gry Minecraft.
5. Wszelkie pytania, komentarze oraz skargi i reklamacje związane z Konkursem powinny być kierowane do Organizatora, a w żadnym wypadku do twórców gry Minecraft.
6. Wszelkie dane osobowe i informacje przekazywane przez Uczestników w ramach Konkursu powierzane są Organizatorowi, a nie twórcom gry Minecraft. Organizator zwalnia w całości twórców gry Minecraft od jakiejkolwiek odpowiedzialności wynikającej z przebiegu Konkursu wobec Uczestników.

II. WARUNKI UCZESTNICTWA

2. W konkursie mogą brać udział osoby, które do dnia rozpoczęcia konkursu, tj. 20.08.2020 rok, nie ukończyły 18 roku życia oraz mieszkają na terenie Polski.
3. W Konkursie należy brać udział osobiście – niedopuszczalne jest dokonywanie zgłoszeń w imieniu osób trzecich.
4. Udział w Konkursie i związane z nim udostępnienie danych osobowych oraz adresów e-mail jest całkowicie dobrowolne, jednakże niezbędne do otrzymania nagrody w momencie wyłonienia Uczestnika jako zwycięzcy. 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 konkursem.
5. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych osobowych na warunkach określonych w ustawie o ochronie danych osobowych.
6. Uczestnicy są zobligowani do powiadomienia o udziale w konkursie swojego opiekuna prawnego. Brak popisanego przez rodzica/opiekuna zgłoszenia będzie skutkowało dyskwalifikacją zgłoszonej pracy.
7. W ramach udziału w Konkursie Uczestnik przenosi na Organizatora nieodpłatnie autorskie prawa majątkowe do wszelkich utworów w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1231), zwanych dalej „Utworami”, wytworzonych w wyniku lub w związku z realizacją Konkursu. Przeniesienie następuje na polach eksploatacji:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b) w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez

siebie wybranym, w szczególności zaś na stronach internetowych organizatora oraz w mediach społecznościowych.

III. PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs organizowany jest z wykorzystaniem gry Minecraft, a wyniki konkursu zostaną ogłoszone za pośrednictwem portalu społecznościowego Facebook.

2. Na przygotowanie pracy Uczestnik ma czas od dnia 20.08.2020 r. do dnia 25.09.2020 r.

3. Zadaniem konkursowym jest zaprojektowanie wybranego zabytku/budowli Zamościa w grze Minecraft oraz zaopatrzenie jej w tabliczkę z widocznym podpisem „Zamość 440”. Każdy Uczestnik powinien wykonać zrzut ekranu (print screen) lub krótki filmik (max. 10 sekund) przedstawiający przygotowaną na konkurs pracę i wysłać wraz ze skanem wypełnionego przez rodzica/opiekuna *Zgłoszenia* (Załącznik 1) na adres e-mail Organizatora: mediateka@biblioteka.zamosc.pl.

6. Ocena prac uczestników i wyłonienie zwycięzców odbędzie się w dniach 28-29.09.2020 r. Zwycięzców wyłoni komisja konkursowa powołana przez Organizatora.

7. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na profilu Facebook biblioteki w dniu 30.09.2020 r.

8. Trzech uczestników, których prace zostaną najwyższej ocenione, otrzyma Nagrody.

I miejsce – zestaw gamingowy

II miejsce – słuchawki z mikrofonem

III miejsce – mysz bezprzewodowa

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin jest dostępny do wglądu na stronie www.bibliotekazamosc.pl

2. Przed przystąpieniem do Konkursu, Uczestnik powinien zapoznać się z Regulaminem. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.

3. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego, a w szczególności dotyczące przyrzeczenia publicznego.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu podczas trwania Konkursu.