

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ QUEST(JA) HONORU

Gra jest częścią wydarzenia upamiętniającego rocznicę wybuchu Powstania Warszawskiego organizowanego przez Książnicę Zamojską pod nazwą *Powstanie '44 „Śniły się szarże...” pamięci Leona Zdzisława Stroińskiego*.

Celem zadania jest aktywizacja mieszkańców i grup turystycznych, promocja czytelnictwa oraz historii Polski i miasta Zamość.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem gry miejskiej jest Książnica Zamojska im. Stanisława Kostki Zamoyskiego w Zamościu zwana dalej Organizatorem.
2. Gra będzie dostępna 1 sierpnia 2024 r w godzinach 10.00-14.00 w limitowanym nakładzie 44 egzemplarzy.
3. Gra skierowana jest do wszystkich zainteresowanych. Osoby niepełnoletnie mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Gracze organizują się w grupy, jednak grupa może liczyć maksymalnie pięć osób, w tym co najmniej jedna osoba dorosła.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Przewidziano czasowy bonus dla osób zapisanych do biblioteki.
7. Wygrywa drużyna, która poprawnie uzupełniła tekst gry i uzyskała najkrótszy czas przejścia. W przypadku osiągnięcia identycznego wyniku – przewiduje się losowanie.
8. Dla zwycięzców przewidziano nagrody. Wręczenie nagród odbędzie się po projekcji filmu około godziny 18.50 w Filii nr 7 przy Akademickiej 8 (II piętro Zamojskiej Akademii Kultury)
9. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
10. 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 1 sierpnia 2024 r. w siedzibie Filii nr 7 Książnicy Zamojskiej (II piętro Zamojskiej Akademii Kultury, ul. Akademicka 8). Poprzez zgłoszenie się do gry uczestnicy akceptują jej regulamin.
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 kartę gry i wypełniają kartę zgłoszenia drużyny (załącznik 1).

2. Miejscem startu jest siedziba biblioteki Filia nr 7 ul. Akademicka 8, II piętro Zamojskiej Akademii Kultury.

3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań i uzupełnienie karty gry.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
- Regulamin znajduje się do wglądu w Książnicy Zamojskiej.
- W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.