

## REGULAMIN GRY

Podróż w czasie z Janem Jonstonem

Gra jest częścią zadania „Miejski Zwierzyniec. Spacer po Lesznie z Janem Jonstonem” dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu Patriotyzm Jutra 2021 oraz środków Samorządu Województwa Wielkopolskiego.

Celem zadania jest popularyzacja wiedzy o Janie Jonstonie, dawnym Lesznie i przyrodzie.

### § 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Muzeum Okręgowe w Lesznie, zwana dalej Organizatorem.
2. Gra skierowana jest do mieszkańców Leszna, którzy ukończyli 14. rok życia. Osoby poniżej 14. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
3. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące.
4. Udział w grze jest bezpłatny.
5. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
  - systemem iOS (w wersji 11.0 i wyższej) i Android (w wersji 8.0 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.
6. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo uczestników gry.
7. 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.
8. 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,
  - wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy.
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 Muzeum Okręgowe w Lesznie. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Organizatorem. 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 przez okres pół roku, od dnia premiery gry.
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. Kod QR do gry dostępny jest na stronie internetowej:  
[http://www.muzeum.leszno.pl/strona\\_PL/muzealny-zwierzyniec](http://www.muzeum.leszno.pl/strona_PL/muzealny-zwierzyniec)
2. Miejscem startu jest park imienia Jana Jonstona w Lesznie, przestrzeń przy fontannie. Trasa przebiega przez leszczyńską starówkę i kończy się przy kościele św. Krzyża w Lesznie.
3. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązywanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. Gra jest dostępna od 1 maja do 31 maja 2023 roku.
5. 13 maja 2023 uruchomiona zostanie możliwość rywalizacji. Osoba (lub zespół), która w tym dniu zdobędzie najwięcej punktów otrzyma nagrodę. W przypadku kiedy będzie tyle samo punktów rozstrzygać będą punkty za zadanie kreatywne. Wyniki opublikowane zostaną na profilu Facebook Muzeum, około godziny 20.00, w trakcie trwania Nocy Muzeów.

#### § 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie [http://www.muzeum.leszno.pl/strona\\_PL/muzealny-zwierzyniec](http://www.muzeum.leszno.pl/strona_PL/muzealny-zwierzyniec)
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.