

REGULAMIN KRYMINALNEJ GRY BIBLIOTECZNEJ „TAJEMNICA MIĘDZY KARTAMI UKRYTA”

§ 1 ORGANIZATOR GRY

1. Organizatorem kryminalnej gry bibliotecznej pod nazwą „ Tajemnica między kartami ukryta” (zwanej dalej „Grą”) jest Książnica Pomorska im. Stanisława Staszica (zwana dalej „Organizatorem”), z siedzibą przy ul. Podgórznej 15/16, 70-205 Szczecin.

§ 2 UCZESTNICY GRY I REJESTRACJA

1. Gra skierowana jest do osób powyżej 16 lat.
2. Uczestnikiem Gry (zwanym dalej „Graczem”) nie może być pracownik Organizatora.
3. Udział w Grze jest grupowy.
4. Członkowie rodziny pracownika Organizatora mogą uczestniczyć w Grze, przy czym grupa, w skład której wchodzi członek rodziny pracownika nie jest premiowana główną nagrodą przewidzianą w niniejszej Grze.
5. Gracze tworzą Drużynę Śledczą (zwaną dalej „Drużyną”), która może liczyć 2-3 osoby.
6. Drużyna składa się z Kapitana Drużyny oraz Członka(ów).
7. Kapitan Drużyny jest osobą odpowiedzialną za zgłoszenie Drużyny do Gry oraz kontakt między Drużyną a Organizatorem.
8. Liczba uczestników Gry jest ograniczona do 30 Drużyn.
9. O udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
10. Rejestracja Drużyn odbywa się w dniu 09.06.2018 r. w godz. 17.00 – 19.00 w punkcie START / META, zlokalizowanym w siedzibie Organizatora w budynku I, wejście A od ul. Rybackiej, parter.
11. Zgłoszenie Drużyny do udziału w Grze następuje poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego.

§ 3 ZASADY UCZESTNICTWA W GRZE

1. Każda Drużyna przed startem w Grze ma obowiązek zapoznać się z Regulaminem Gry.
2. Regulamin Gry dostępny jest na stronie internetowej Organizatora www.ksiaznica.szczecin.pl lub w siedzibie Organizatora w Informatorium.
3. W dniu realizacji Gry Regulamin jest dostępny w punkcie START/META.
4. Udział w Grze jest bezpłatny i dobrowolny.
5. Każdy Gracz startuje na własną odpowiedzialność.
6. Gracze powinni być w ogólnym, dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
7. Przez zgłoszenie swojego udziału w Grze, każdy z Graczy wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w Regulaminie Gry,
 - na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych tylko dla potrzeb organizacji Gry zgodnie z Rozporządzeniem 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. Dane osobowe po zakończeniu realizacji Gry zostaną usunięte.
 - podanie imienia i nazwiska do publicznej wiadomości w przypadku otrzymania głównej nagrody,
 - publikację swojego wizerunku powstałego w czasie ogłaszania wyników Gry na materiałach promocyjnych Organizatora.

§ 4 WARUNKI GRY

1. Gra organizowana jest na terenie budynku Organizatora w ramach Nocy Bibliotek w dniu 9 czerwca 2018 r.
2. Gra rozpoczyna się o 17.00, ostatni uczestnicy mogą rozpocząć Grę o godz. 19.00.
3. Grę należy zakończyć do 20.30 oddając Kartę Gry w punkcie START/META.
4. Kontynuowanie Gry po wyznaczonym czasie odbywa się dla osiągnięcia satysfakcji Drużyny z ukończenia Gry.
5. Gra toczy się w przestrzeni publicznej, dlatego Drużyna zobowiązana jest do odpowiedniego zachowania w zakresie ogólnie przyjętych zasad współżycia społecznego.
6. W przypadku naruszenia Regulaminu przez Graczy, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, Organizator ma prawo wykluczenia Drużyny z Gry w dowolnym momencie.

§ 5 ZASADY GRY

1. Celem gry jest dobra zabawa Graczy oraz promocja literatury, czytelnictwa i agend Organizatora.
2. Zadaniem Graczy jest rozwiązanie zadań pojawiających się w trakcie Gry.
3. W punkcie START/META Drużyna otrzymuje Kartę Gry i zestaw śledczy.
4. Miejsca związane z Grą są oznaczone na mapie budynku Organizatora zamieszczonej na Karcie Gry.
5. Drużyny w trakcie Gry mogą korzystać z własnych smartfonów, Internetu, Wi-Fi, katalogów Książnicy Pomorskiej, Zachodniopomorskiej Biblioteki Cyfrowej.
6. Drużyna, która rozwiązała sprawę morderstwa zgłasza się do punktu START/META i przedkłada tam Kartę Gry.
7. Każdy Gracz otrzymuje dyplom i upominek za uczestnictwo w Grze.
8. Wygrywa Drużyna, która przejdzie wszystkie etapy Gry w najkrótszym czasie.
9. W przypadku, gdy co najmniej dwie Drużyny będą miały identyczny najkrótszy czas, przystąpią one do dodatkowego zadania, które w ostateczny sposób wyłoni zwycięzców.
10. Organizator przyznaje 3 główne nagrody dla zwycięskich Drużyn.
11. Drużyny, które nie ukończą Gry w czasie wyznaczonym przez Organizatora nie otrzymają nagród.
12. Ogłoszenie wyników i wręczenie głównych nagród nastąpi o godz. 21.30 w Książnicy Pomorskiej, w Sali pod Piramidą, I p.

§ 6 ODPOWIEDZIALNOŚĆ ORGANIZATORA

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione przez Graczy podczas Gry.
2. Organizator zapewnia miejsce do przechowywania rzeczy Graczy.
3. Organizator nie zapewnia pomocy medycznej Graczom, na co uczestnicy Gry wyrażają zgodę.
4. Organizator nie sprawuje opieki nad Graczami, za wyjątkiem opieki merytorycznej w zakresie dotyczącym zasad Gry.

§ 7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin jest wiążący dla Organizatora oraz Graczy, reguluje zasady i warunki uczestnictwa w Grze.
2. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia uczestnika od jego przestrzegania.
3. Wszelkie kwestie związane z przestrzeganiem postanowień niniejszego Regulaminu, wątpliwości, skargi i zażalenia rozstrzyga ostatecznie Organizator w dniu trwania Gry.
4. W sprawach spornych decyzja Organizatora jest decyzją ostateczną.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w przebiegu Gry.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Gry bez podawania przyczyn.