

Regulamin Questu bibliotecznego „Wyprawa po książkowe skarby”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem wydarzenia jest Sąddecka Biblioteka Publiczna im. Józefa Szujskiego w Nowym Sączu. Quest (zwany dalej Grą) organizowany jest w ramach projektu „Kolej na książkę, książka na kolej” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu „Partnerstwo dla książki”.
2. Celem Gry jest promocja szeroko pojętego czytelnictwa, rozpowszechnienie sieci agend bibliotecznych oraz międzypokoleniowa integracja.

§ 2. Udział w Grze

1. Gra jest skierowana do wszystkich chętnych osób. Uczestnicy poniżej 13 roku życia mogą wziąć udział w Grze pod opieką osoby pełnoletniej.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze pojedynczo lub w grupach kilkuosobowych, liczących maksymalnie 3 osoby.
3. Warunkiem udziału w Grze jest posiadanie aktywnej karty czytelnika Sąddeckiej Biblioteki Publicznej oraz odebranie karty uczestnika.
4. Realizacja zadań w Grze wymagają przemieszczania się w obrębie miasta, w tym w ruchu ulicznym. Przystępując do Gry Uczestnicy zobowiązują się przestrzegać prawa i zasad porządku publicznego oraz bezpieczeństwa. Zadania w Grze nie wymagają użycia żadnego sprzętu elektronicznego (smartfon, tablet itp.) ani innych narzędzi.
5. Uczestnicy Gry wypełniając odpowiedni formularz wyrażają zgodę na bezpłatne wykorzystanie i przetwarzanie ich wizerunku przez Organizatora, szczególnie w celu działań reklamowych i informacyjnych zamieszczanych na stronie internetowej oraz portalach społecznościowych Organizatora oraz informacjach wysyłanych do lokalnych mediów promujących Grę.
6. Uczestnictwo w Grze oznacza akceptację warunków Regulaminu.

§ 3. Przebieg Gry

1. Gra odbywa się od 10 lipca 2023 r. do 31 sierpnia 2023 r. na terenie filii Sąddeckiej Biblioteki Publicznej im. Józefa Szujskiego rozmieszczonych w obrębie miasta Nowego Sącza. Należy zwrócić uwagę na wakacyjne godziny otwarcia poszczególnych filii.
2. Punktem startu Gry mogą być następujące filie: Filia os. Millenium, Filia os. Przydworcowe, Filia os. Gorzków lub Odział dla Dzieci i Młodzieży. Uczestnicy sami decydują o wyborze punktu startowego.
3. W wybranym punkcie startowym należy odebrać kartę uczestnika.
4. Zadaniem Uczestników jest wybranie się w podróż po wszystkich filiach SBP biorących udział w Grze i wykonanie zadań przypisanych do poszczególnych filii. Za każde wykonane zadanie Uczestnicy otrzymują pieczętkę, która jest jedną z czterech niezbędnych do ukończenia Gry. Po rozwiązaniu zagadki Uczestnik musi w każdej filii wypożyczyć dodatkowo dowolną książkę.
5. Każda z pięciu filii reprezentuje wybrany kontynent:
 - a) Filia os. Millenium (Ameryka Północna)
 - b) Filia os. Przydworcowe (Ameryka Południowa)
 - c) Filia os. Gorzków (Azja)
 - d) Odział dla Dzieci i Młodzieży (Europa)
 - e) Filia os. Biegonice-Dąbrówka (Australia)
6. Ostatnim przystankiem podróży jest Filia Biegonice-Dąbrówka, w której można zdobyć czwartą a zarazem ostatnią pieczętkę – równoważną z ukończeniem Gry. Każdy Uczestnik, który okaże w tej filii bibliotekarzowi uzupełnioną kartę Gry otrzymuje nagrodę rzeczową.

§4. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje na czas trwania Gry i wyłącznie dla jej potrzeb. Reguły Gry są stałe, jednakowe dla wszystkich Uczestników i nie ulegają zmianie podczas trwania Gry.
2. Wszelkich informacji o Grze udziela Dział Promocji Sąddeckiej Biblioteki Publicznej – tel. 18 443-8752 wew. 29, e-mail: promocja@sbp.nowysacz.pl.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



SĄDECKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA

IM. JÓZEFA SZUJSKIEGO W NOWYM SĄCZU
ROK ZAŁOŻENIA 1891

DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW MINISTRA KULTURY I DZIEDZICTWA NARODOWEGO
POCHODZĄCYCH Z FUNDUSZU PROMOCJI KULTURY.