

# **REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „PODRÓŻE PO LITERATURZE”**

## **§ 1.**

### **Organizatorzy i Komisja**

1. Organizatorem otwartej gry miejskiej pt. „Bajkowe podróże po literaturze” (zwanej dalej Grą) jest Sąddecka Biblioteka Publiczna im. Józefa Szujskiego w Nowym Sączu.
2. Gra organizowana jest w ramach zadania „Kolej na książkę, książka na kolej” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
3. Organizator powołuje na dzień rozgrywki Komisję Oceniającą, liczącą od dwóch do czterech członków. Zadaniem Komisji Oceniającej jest czuwanie nad prawidłowym przebiegiem Gry oraz przestrzeganiem Regulaminu, ocena realizacji zadań w Grze i wyłonienie zwycięzców Gry. Decyzje Komisji wobec uczestników Gry, związane z realizacją postanowień Regulaminu w trakcie Gry, są wiążące. Rozstrzygnięcia Komisji są ostateczne, nie wymagają uzasadnienia.
4. Ze względu na bezstronny, rozstrzygający i ostateczny charakter decyzji podejmowanych przez Komisję, jej członkiem nie może zostać osoba, instytucja ani organizacja bezpośrednio związana z Uczestnikami Gry.
5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania Uczestników mogące naruszać porządek publiczny lub interesy czy dobra osób trzecich, a także za szkody poniesione przez Uczestników na skutek i w trakcie Gry.

## **§ 2.**

### **Udział w grze miejskiej**

1. Gra jest skierowana do wszystkich chętnych osób. Osoba poniżej 16 roku życia może wziąć udział w Grze pod opieką osoby pełnoletniej. Komisja ma prawo weryfikacji wieku uczestników przez wgląd do dowodu osobistego lub legitymacji szkolnej.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze pojedynczo lub w grupach kilkusobowych, liczących maksymalnie 4 osoby.
3. Rejestracja grup odbywa się od 1 do 13 lipca 2024 r. roku do godz. 9:00 telefonicznie: 18 443-87-52 wewn. 29 lub mailowo: [promocja@sbp.nowysacz.pl](mailto:promocja@sbp.nowysacz.pl) . Rejestracji można także dokonać w wypożyczalni Sąddeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11 w Nowym Sączu.
4. W celu rejestracji w Grze należy podać nazwę grupy/osoby (nick), ilość członków grupy, telefon kontaktowy lub adres e-mail oraz deklarowaną godzinę rozpoczęcia gry.
5. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na bezpłatne wykorzystywanie i przetwarzanie ich wizerunku przez Organizatorów dla potrzeb Gry, szczególnie w celu działań reklamowych i informacyjnych w trakcie i po zakończeniu Gry.
6. Rejestrując się w Grze, Uczestnicy oświadczają tym samym, że akceptują niniejszy Regulamin.

### § 3

#### Przebieg Gry i wyłonienie zwycięzców

1. Gra odbywa się 13 lipca 2024 r. roku w godz. 9:00 – 14:30 w obrębie centrum Nowego Sącza. Pierwsi Uczestnicy mogą rozpocząć Grę o godz. 9:00 a ostatni o godz. 13:30.
2. Punktem startu Gry jest budynek główny Sądeckiej Biblioteki Publicznej – zabytkowa Kamienica Lubomirskich przy ul. Franciszkańskiej 11 w Nowym Sączu.
3. W punkcie startu następuje wręczenie kart do gry wraz z rejestracją czasu startu Uczestników.
4. Celem Uczestników jest odwiedzenie wszystkich punktów na mapie Gry, wykonanie zadań przypisanych do poszczególnych miejsc postoju, zdobycie wszystkich fantów i dopasowanie ich do poszczególnych baśni w jak najkrótszym czasie.
5. Każdorazowe poprawne wykonanie zadania będzie wiązało się ze wskazówką, gdzie znajduje się kolejny punkt Gry. Wykonując polecenia Uczestnicy Gry kolekcjonują fanty, które w finałowym pomieszczeniu będą musieli dopasować do baśni, z których pochodzą.
6. W dniu rozgrywki, po ukończeniu Gry przez wszystkich Uczestników lub po godzinie 14.30, Komisja dokonuje wyłonienia zwycięzców.
7. Zwycięzcą Gry zostaje Uczestnik/Uczestnicy, którzy przedstawili Komisji poprawnie uzupełnioną kartę do gry, dopasowali poprawnie fanty do baśni oraz wykonali zadania w najkrótszym czasie.
8. Komisja ogłasza zwycięzców i wręcza nagrody w dniu rozgrywki, 13 lipca 2024 r. roku o godz. 15.00 w budynku głównym Sądeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11 (czytelnia, I piętro). W razie nie stawienia się Uczestników na rozdanie nagród, nagrody deponowane są w siedzibie Sądeckiej Biblioteki Publicznej, możliwe do odbioru przez tydzień po zakończeniu rozgrywki. Nieodebrane w tym czasie nagrody przepadają.
9. Wyniki Gry poszczególnych Uczestników są jawne i ogłaszane do wiadomości wszystkich Uczestników.
10. Zadania w Grze wymagają przemieszczania się w obrębie miasta, w tym w ruchu ulicznym. Dokonując rejestracji Uczestnicy zobowiązują się wykonywać zadania z przestrzeganiem prawa, zachowaniem zasad porządku publicznego i bezpieczeństwa. Zadania w Grze nie wymagają użycia żadnego sprzętu elektronicznego (smartfon, tablet itp.) ani innych narzędzi.

### § 4

#### Postanowienie 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. Wszelkie informacje są udzielane pod numerem telefonu: 18 443-87-52 wewn. 29 lub adresem e-mail: [promocja@sbp.nowysacz.pl](mailto:promocja@sbp.nowysacz.pl) oraz w siedzibie Sądeckiej Biblioteki Publicznej przy ul. Franciszkańskiej 11.



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego

