

Regulamin bibliotecznego quest „Stacja Biblioteka. Przystanki pełne zagadek”

§1. Organizator

1. Organizatorem wydarzenia jest Sąddecka Biblioteka Publiczna im. Józefa Szujskiego w Nowym Sączu. Quest (zwany dalej Grą) organizowany jest w ramach obchodów „Roku Sąddeckich Kolejarzy”.
2. Celem Gry jest promocja szeroko pojętego czytelnictwa, podkreślenie historycznego znaczenia kolei dla Nowego Sącza, 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 gry.
4. Realizacja zadań w Grze wymaga 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 ale skorzystanie z nich podczas wykonywania zadań nie jest zabronione.
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, Urzędu Miasta Nowego Sącza oraz informacjach wysyłanych do lokalnych mediów promujących Grę.
6. Uczestnictwo w Grze oznacza akceptację warunków Regulaminu.

§ 3. Przebieg Gry

1. Gra odbywa się od 1 lipca do 31 sierpnia 2026 r. na terenie filii Sąddeckiej Biblioteki Publicznej im. Józefa Szujskiego oraz Oddziału dzieci i Młodzieży rozmieszczonych w obrębie miasta Nowego Sącza. Należy zwrócić uwagę na wakacyjne godziny otwarcia poszczególnych placówek.
2. Stacje Biblioteczne w grze: Filia os. Kochanowskiego (pierwszy punkt Gry), Filia os. Millenium, Oddział dla Dzieci i Młodzieży, Filia os. Gorzków-Wojska Polskiego, Filia os. Biegonice-Dąbrówka (ostatni punkt gry). Środkowe punkty Gry można odwiedzać w dowolnej kolejności.
3. Punktem startu Gry jest Filia os. Kochanowskiego Sąddeckiej Biblioteki Publicznej (ul. Kochanowskiego, Nowy Sącz), w której znajduje się Biblioteczna Stacja nr 1. Należy tam odebrać kartę uczestnika gry.
4. Zadaniem Uczestników jest wybranie się w podróż po wszystkich filiach SBP biorących udział w Grze i wykonanie zadań przypisanych do poszczególnych filii oraz wypożyczenie w każdym punkcie co najmniej jednej książki. Za każde poprawnie wykonane zadanie Uczestnicy otrzymują naklejkę, która jest jedną z pięciu niezbędnych do ukończenia Gry.
5. Ostatnim przystankiem podróży jest Filia Biegonice-Dąbrówka, w której można zdobyć piątą 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.