

Regulamin literackiego escape roomu
MISJA: JAPONIA

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem literackiego escape roomu „Misja: Japonia” zwanego dalej Grą jest Sąddecka Biblioteka Publiczna im. J. Szujskiego w Nowym Sączu.
2. Gra realizowana jest w ramach zadania „Literatura bez granic” dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
3. Celem Gry jest promocja czytelnictwa, popularyzacja literatury i kultury Japonii oraz integracja poprzez wspólną zabawę.
4. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.

§ 2. Zasady uczestnictwa

1. Gra odbywa się w budynku głównym Sąddeckiej Biblioteki Publicznej (ul. Franciszkańska 11, poziom -1) w terminie:
6 lipca 2026 r. godz. 9:00 – 17:00
7 lipca 2026 r. godz. 9:00 – 17:00
8 lipca 2026 r. godz. 9:00 – 15:00.
2. W Grze mogą uczestniczyć drużyny liczące od 2 do 4 osób zwane dalej Uczestnikami.
3. Gra przeznaczona jest dla Uczestników w wieku od 12 lat. W przypadku udziału osób niepełnoletnich wymagana jest pisemna zgoda rodzica lub opiekuna prawnego. Organizator ma prawo weryfikacji wieku Uczestników przez wgląd do dowodu osobistego lub legitymacji szkolnej.
4. Warunkiem udziału w Grze jest wcześniejsze zgłoszenie drużyny i dokonanie zapisu u Organizatora (telefonicznie: 18 443-87-52 wewn. 29 lub mailowo: promocja@sbp.nowysacz.pl).
5. W celu rejestracji w Grze należy podać nazwę Uczestników (nick), ilość członków grupy, telefon kontaktowy lub adres e-mail oraz proponowany termin i deklarowaną godzinę rozpoczęcia gry.
6. Liczba miejsc jest ograniczona. O udziale decyduje kolejność zgłoszeń. Uczestnicy zapisywani są na konkretny termin i określoną godzinę.
7. Uczestnicy wyrażają zgodę na bezpłatne wykorzystywanie i przetwarzanie ich wizerunku przez Organizatorów, szczególnie w celu działań reklamowych i informacyjnych w trakcie i po zakończeniu Gry.

§ 3. Przebieg gry

1. Zadaniem Uczestników jest rozwiązanie zagadek oraz wykonanie zadań prowadzących do ukończenia Gry w czasie nieprzekraczającym 50 minut.
2. W razie potrzeby uczestnicy mogą skorzystać z podpowiedzi udzielanych przez Organizatora.
3. Przed rozpoczęciem Gry Organizator zapoznaje Uczestników z zasadami oraz obsługą udostępnionych urządzeń i rekwizytów.
4. W trakcie trwania Gry Uczestnicy pozostają pod stałym nadzorem Organizatora (monitoring). Kontakt z Organizatorem możliwy jest przez krótkofalówkę.
5. Organizator udziela podpowiedzi na prośbę Uczestników lub w sytuacji, gdy uzna to za konieczne ze względów bezpieczeństwa.
6. Uczestnicy mają prawo do opuszczenia pomieszczenia, w którym odbywa się Gra w dowolnym momencie. Chęć wcześniejszego zakończenia należy zgłosić Organizatorowi przez krótkofalówkę.

7. Wszystkie przedmioty znajdujące się w pomieszczeniu należy wykorzystywać zgodnie z ich przeznaczeniem. Zabronione jest używanie siły wobec elementów wyposażenia oraz niszczenie rekwizytów.

§ 4. Zasady bezpieczeństwa

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania poleceń Organizatora.
2. Zabronione jest zachowanie mogące stwarzać zagrożenie dla innych Uczestników lub mienia Organizatora.
3. Zabrania się niszczenia lub demontowania elementów wyposażenia pomieszczenia Gry, używania siły fizycznej wobec zamków, mebli lub rekwizytów, wnoszenia jedzenia i napojów, palenia tytoniu i używania e-papierosów.
4. Organizator ma prawo przerwać grę w przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu.

§ 5. Odpowiedzialność

1. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone z ich winy.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione przez Uczestników na terenie Biblioteki.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Rejestracja i udział w Grze jest równoznaczna z akceptacją niniejszego Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn organizacyjnych.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.

