

Regulamin literackiego escape roomu „Złam kod kolejarza”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem literackiego escape roomu „Złam kod kolejarza” zwanego dalej Grą jest Sąddecka Biblioteka Publiczna im. J. Szujskiego w Nowym Sączu.
2. Gra realizowana jest w ramach obchodów Roku Sąddeckich Kolejarzy.
3. Celem Gry jest popularyzacja historii i dziedzictwa sądeckiego kolejnictwa oraz promocja regionalnych archiwalnych materiałów i literatury.
4. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.

§ 2. Zasady uczestnictwa

1. Gra odbywa się w jednym z drewnianych domków, znajdujących się na nowosąddeckim Rynku. w dniu 9 sierpnia 2026 r., godz. 14:30 – 17:30.
2. W Grze mogą uczestniczyć drużyny liczące od 2 do 3 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.
4. Organizator ma prawo weryfikacji wieku Uczestników przez wgląd do dowodu osobistego lub legitymacji szkolnej.
5. 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).
6. W celu rejestracji w Grze należy podać nazwę Uczestników (nick), ilość członków grupy, telefon kontaktowy lub adres e-mail oraz deklarowaną godzinę rozpoczęcia gry.
7. Liczba miejsc jest ograniczona. O udziale decyduje kolejność zgłoszeń. Uczestnicy zapisywani są na określoną godzinę.

§ 3. Przebieg gry

1. Zadaniem Uczestników jest rozwiązywanie zagadek oraz wykonanie zadań prowadzących do ukończenia Gry w czasie nieprzekraczającym 20 minut.
1. W razie potrzeby Uczestnicy mogą skorzystać z odpowiedzi udzielanych przez Organizatora.
2. Przed rozpoczęciem Gry Organizator zapoznaje Uczestników z zasadami.
3. W trakcie trwania Gry Uczestnicy pozostają pod stałym nadzorem Organizatora (Organizator jest obok, patrzy przez okno domku). Organizator udziela odpowiedzi na prośbę Uczestników lub w sytuacji, gdy uzna to za konieczne ze względów bezpieczeństwa.
5. Uczestnicy mają prawo do opuszczenia domku, w którym odbywa się Gra w dowolnym momencie. Chęć wcześniejszego zakończenia należy zgłosić Organizatorowi.
6. 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.

§ 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.

