

REGULAMIN

zabawy bibliotecznej p.t.: „LITERACKI ESCAPE ROOM”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem zabawy bibliotecznej, zatytułowanej „LITERACKI ESCAPE ROOM”, zwanej w dalszej części niniejszego regulaminu skrótowo **LER**, jest **Biblioteka Publiczna Gminy Gołuchów**, 63-322 Gołuchów, ul. Czartoryskich 47.
2. Przez organizację LER rozumie się: opracowanie zestawu zadań cząstkowych LER, przeprowadzenie naboru, sporządzenie listy startowej, nadzór nad przestrzeganiem niniejszego regulaminu w czasie realizacji LER oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
3. Autorem LER (scenariusza i wszystkich kart zadań) jest Dariusz Rekosz (www.rekosz.pl).

§ 2. Zasady Gry

1. LER odbywa się **16 października 2025** roku w Bibliotece Publicznej Gminy Gołuchów, w godzinach od 16:00 do zakończenia LER przez ostatnią Drużynę.
2. Uczestnicy LER pogrupowani są w Zespoły (Drużyny) o liczebności **3 osób**. Zadaniem Zespołów, biorących udział w LER jest rozwiązanie zagadki, składającej się z kilku zadań cząstkowych na terenie Biblioteki Publicznej Gminy Gołuchów, w nieprzekraczalnym czasie **25 minut**.
3. Drużyna kończy udział w LER w przypadku, gdy:
 - rozwiąże zagadkę w czasie krótszym niż 25 minut,
 - przekroczy limit czasu.
4. Dla Drużyn, które rozwiążą zagadkę w limicie czasowym, odnotowany jest czas zakończenia zadania (w minutach i sekundach).
5. Uczestnicy przystępując do LER biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną przez cały czas trwania LER. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub kapitan zespołu.
6. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair-play bądź utrudniania realizacji LER innym uczestnikom, Organizator ma prawo do wykluczenia Zespołu z LER. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
7. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w LER, jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
8. Organizator zapewnia Zespołom odpowiednie materiały piśmienne, niezbędne do realizacji LER.
9. Uczestnicy mogą w czasie LER korzystać z telefonów komórkowych, tabletów, aparatów fotograficznych oraz zasobów internetowych we własnym zakresie.
10. **Miejscem rozgrywki LER** jest Biblioteka Publiczna Gminy Gołuchów.
11. Dokumentem określającym poprawność rozwiązania zagadki, jest **Karta Główna**, którą uczestnicy otrzymują w momencie przystąpienia do LER.
12. Udział w LER jest bezpłatny.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. Warunkiem uczestnictwa w LER jest **rejestracja Zespołu** liczącego od 2 do 3 osób, a następnie telefoniczne potwierdzenie udziału (Organizator będzie się kontaktował z Zespołami) oraz – po potwierdzeniu udziału – stawienie się Zespołu w **miejscu rozgrywki LER** w dniu **16 października 2025, o godzinie zgodnej z zarejestrowanym zgłoszeniem**. Organizator określa 30 minutowy interwał pomiędzy kolejnymi Zespołami.

2. **Rejestracji można dokonać do dnia 15 października 2025 r.** włącznie, poprzez kompletne i poprawne wypełnienie odpowiedniego formularza zgłoszeniowego, który można pobrać ze strony internetowej Organizatora (www.bibliotekagoluchow.pl/) lub osobiście w siedzibie Organizatora, a następnie:

- **prześłać go** w wiadomości e-mail na adres biblioteka@goluchow.pl

LUB

- **dostarczyć osobiście** do siedziby Organizatora (ul. Czartoryskich 47, Gołuchów)

3. W LER mogą brać udział osoby dorosłe, młodzież i dzieci. **W każdym Zespole musi być przynajmniej jedna osoba, która ukończyła 18 lat.**

4. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Grze tylko za pisemną zgodą rodziców/prawnych opiekunów. Odpowiednią zgodę należy dostarczyć wraz z formularzem zgłoszeniowym. Zgodę rodzica/opiekuna prawnego można pobrać ze strony internetowej Organizatora lub osobiście w jego siedzibie.

5. W LER może wziąć udział maksymalnie 12 Zespołów. W przypadku większej liczby chętnych o uczestnictwie w LER decyduje kolejność wpływu formularzy zgłoszeniowych.

6. Pozostałe Zespoły trafią na listę rezerwową i będą mogły wziąć udział w LER w przypadku, gdy Zespół z listy podstawowej zrezygnuje z uczestnictwa w LER, o czym Organizator poinformuje telefonicznie. Organizator zastrzega sobie możliwość dowolnego zwiększenia ilości Zespołów, które znajdą się na liście podstawowej.

7. Każda z osób biorących udział w LER powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w LER.

8. Poprzez rejestrację i udział w LER, uczestnik wyraża zgodę na:

- udział w LER na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestników w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia LER (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10.05.2018 roku Dz. U. 2018 poz. 1000);

- opublikowanie przez Organizatora na łamach stron internetowych, portali społecznościowych oraz w informacjach medialnych wizerunku uczestnika, oraz w uzasadnionym przypadku, imienia i nazwiska uczestnika.

9. Zespół może się wycofać z LER w dowolnym momencie jej trwania.

§ 4. Zwycięzcy Gry

1. Zwycięzcy LER zostaną wyłonieni w terminie podanym przez Organizatora.

2. Zwycięzcą LER zostanie Zespół, który w najkrótszym czasie rozwiąże zagadkę, będącą hasłem głównym.

§ 5. Nagrody

1. Zwycięskie drużyny otrzymają nagrody rzeczowe. O ich ilości i zawartości decyduje Organizator.

2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny albo na inną nagrodę.

3. Nagrody zostaną wręczone w dniu wskazanym przez Organizatora.

4. Uczestnik ma 14 dni na odebranie nagrody (licząc od daty zakończenia LER). W przypadku nieodebrania nagrody Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania jej na inny cel.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Wszystkie decyzje Organizatora, podjęte w czasie LER są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

2. W przypadku wystąpienia w czasie LER sytuacji wątpliwych lub sprzecznych, dotyczących jej przebiegu, uczestnicy mogą kontaktować się osobiście z Organizatorem.