

## Regulamin gry miejskiej pod nazwą „Na tropie książki”

### § 1. Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej jako *Regulamin*) określa zasady **gry miejskiej „Na tropie książki”** (dalej: *Gra*), której głównym celem jest promocja literatury polskiej i czytelnictwa.
2. Organizatorem Gry jest Biblioteka Miejska im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu, zwana dalej *Organizatorem*.
3. Gra jest prowadzona w oparciu o stronę: [www.facebook.com/BibliotekaMiejskaGrudziadz/](http://www.facebook.com/BibliotekaMiejskaGrudziadz/) (zwaną dalej *Fanpage*). Informacje na temat Gry można znaleźć także stronie Organizatora: [www.biblioteka.grudziadz.pl](http://www.biblioteka.grudziadz.pl).
4. Gra, ani też żadna z jej składników, nie jest loterią w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych.
5. Gra jest organizowana w ramach projektu „Spotkanie na żądanie – odsłona trzecia” dofinansowanego przez Ministerstwo Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu.

### § 2. Ogólne zasady Gry miejskiej

1. Gra zostanie przeprowadzona **7 sierpnia 2021 r.** w godzinach **10:00-13:00** na terenie miasta Grudziądz.
2. Warunkiem udziału w Grze jest wcześniejsza rejestracja i dostarczenie wypełnionej Karty Zgłoszenia (Załącznik nr 1 do Regulaminu). Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do **30 lipca 2021 r. włącznie**:
  - telefonicznie 56 46 202 01 wew. 25,
  - za pomocą poczty elektronicznej (pod adresem: [bibl.czasop@grudziadz.pl](mailto:bibl.czasop@grudziadz.pl)) lub
  - osobiście w Czytelni Czasopism Biblioteki Miejskiej przy ul. Legionów 28.O zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszeń.
3. W Grze można brać udział pojedynczo lub drużynowo. Drużyna może liczyć 2 osoby. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział pod opieką osoby pełnoletniej.
4. Zabawa polega na śledzeniu przez Uczestników Fanpage’a Organizatora oraz na poszukiwaniu książek.
5. Czas trwania Gry nie obejmuje okresu przeznaczonego na składanie i rozpatrywanie przez Organizatora ewentualnych reklamacji.
6. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy Biblioteki Miejskiej oraz członkowie ich rodzin.

7. Wyniki Gry będą sukcesywnie ogłaszane w dniu **7 sierpnia 2021 r.** za pośrednictwem Fanpage'a.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za czasowe lub stałe zablokowanie strony lub aplikacji ze strony Facebook'a.
9. Wzięcie udziału w Grze jest dobrowolne oraz oznacza zapoznanie się Uczestnika z niniejszym Regulaminem i zaakceptowanie jego warunków.
10. Ewentualne wątpliwości w zakresie prawa do uczestniczenia w Grze rozstrzyga Organizator.

### **§ 3. Przebieg gry**

1. Warunkiem udziału w Grze jest posiadanie sprawnie działającego telefonu komórkowego z dostępem do Internetu i czytnikiem kodów QR lub zainstalowaną aplikacją do skanowania kodów QR, spersonalizowanego konta w serwisie Facebook oraz Karty Udziału, otrzymanej w dniu przeprowadzenia Gry.
2. Zadaniem uczestników będzie odnalezienie książek ukrytych w 10 punktach w centrum Grudziądza. Poszukiwanie książek będzie odbywało się na podstawie wskazówek publikowanych na profilu facebookowym oraz wykonywaniu zadań w punktach pośrednich. Szczegóły zabawy zostaną podane uczestnikom Gry przed jej rozpoczęciem.
3. Uczestnicy Gry, w trakcie jej trwania mogą się poruszać wyłącznie pieszo.
4. Do odnalezienia będzie 10 pakietów, składających się z trzech książek – dwóch dla dorosłych i jednej z literatury dziecięco-młodzieżowej. O jeden pakiet mogą rywalizować 2 osoby/2 drużyny. Zwycięża osoba/drużyna, która pierwsza dotrze do miejsca ukrycia książek. Pozostali Uczestnicy otrzymają nagrody pocieszenia – torby płócienne z nazwą zadania oraz logo instytucji dotujących i Organizatora.
5. Niezwłocznie po znalezieniu danego pakietu, Uczestnik jest zobowiązany powiadomić o tym Organizatora poprzez opublikowanie w komentarzu wydarzenia na Facebooku zdjęcia zawierającego znaleziony pakiet.
6. Pakiet książek nieodnaleziony w dniu Gry przechodzi na rzecz Organizatora, który ma możliwość dowolnego dysponowania tym pakietem, a żadnemu uczestnikowi, który nie odnalazł książek nie przysługują z powyższego tytułu żadne roszczenia.
7. Organizator zobowiązuje się umieścić książki w taki sposób by dostęp do nich nie zagrażał w żaden sposób Uczestnikowi Gry.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie uszkodzenia ciała, wypadki losowe, jak również straty materialne powstałe w czasie brania udziału w Grze.
9. Nie ma możliwości wymiany książek na ekwiwalent pieniężny lub rzeczowy.

10. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze uczestnik wyraża zgodę na: wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie oraz przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 Dz. U. nr 133 poz. 883).

#### **§ 4. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Biblioteki Miejskiej im. Wiktora Kulerskiego w Grudziądzu (ul. Legionów 28), na stronie internetowej Organizatora [www.biblioteka.grudziadz.pl](http://www.biblioteka.grudziadz.pl) i Facebooku.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.