**Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna**

**im. Zbigniewa Herberta**

**w Gorzowie Wielkopolskim**

****

**REGULAMIN**

gry przestrzennej *Czary-mary z Harrym*

**Regulamin gry przestrzennej**

***Czary-mary z Harrym***

**§ 1**

**Postanowienia ogólne**

1. Przestrzenna gra literacka *Czary-mary z Harrym* (zwana dalej „Grą”) organizowana jest z okazji obchodów 75-lecia Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej im. Zbigniewa Herberta w Gorzowie Wlkp. (zwaną dalej „Organizatorem”) z siedzibą przy ul. Sikorskiego 107 (wejście od Kosynierów Gdyńskich), 66-400 Gorzów Wlkp.
2. Informacje na temat Gry zamieszczone zostaną na stronie internetowej Organizatora <https://www.wimbp.gorzow.pl/> w zakładce Aktualności oraz na stronie w serwisie Facebook <https://pl-pl.facebook.com/WiMBP> (zwanych dalej „stronami Organizatora”).
3. Niniejszy regulamin stanowi podstawę Gry i określa jej zasady.

**§ 2**

**Uczestnictwo w grze**

1. Gra rozpocznie się 11.09.2021 r. o godz. 10.30 wraz z otwarciem punktu rejestracyjnego. Zakończenie gry przypada na godz. 13.00 tego samego dnia.
2. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne.
3. Liczba uczestników Gry jest ograniczona i wynosi 20 osób. Organizator zastrzega sobie prawo do podziału uczestników na cztery grupy pięcioosobowe. O uczestnictwie w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
4. Do uczestnictwa w Grze mogą przystąpić osoby w przedziale wiekowym 8-14 lat za pisemną zgodą opiekuna prawnego.
5. Z udziału w Grze wykluczeni są pracownicy i bliscy Organizatora.
6. Uczestnictwo w Grze wymaga wcześniejszego zgłoszenia chęci udziału u Organizatora osobiście (Oddział Dziecięcy, sala 5), telefonicznie (95 721 58 49 wew. 211) lub mailowo (oddzial.dzieciecy@wimbp.gorzow.pl) do dnia 10 września 2021 roku włącznie.
7. Podczas zgłoszenia chęci udziału w Grze, należy podać imię i nazwisko uczestników Gry, wiek oraz numer kontaktowy.
8. Pozyskane podczas zgłoszenia w Grze dane osobowe będą wykorzystywane jedynie w celach organizacyjnych związanych z przeprowadzeniem Gry. Dane udostępniane będą wyłącznie upoważnionym do tego służbom na podstawie przepisów prawa. Uczestnikom Gry przysługuje prawo do edycji swoich danych i żądania zaprzestania ich przetwarzania. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do realizacji wskazanego celu.
9. Przebieg Gry rejestrowany będzie za pomocą sprzętu rejestrującego obraz (aparat fotograficzny), a efekty rejestracji zostaną wykorzystane w materiałach promujących Grę oraz Organizatora.
10. Uczestnictwo w Grze wymaga wcześniejszego podpisania zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku. Każdy uczestnik Gry może tego dokonać przy zgłoszeniu chęci udziału w Grze lub rejestracji (w przypadku osób niepełnoletnich, a o takich jest mowa, wymagane są zgody podpisane przez opiekunów prawnych). Podpisanie zgody jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Grze.
11. Rejestracja uczestników Gry odbędzie się w dniu Gry w Sali numer 8 siedziby Organizatora w godzinach od 10.30 do 11.00.
12. Podczas rejestracji uczestnicy Gry zobowiązani są do okazania dokumentu potwierdzającego dane ze zgłoszenia chęci udziału w Grze, podpisania zgody na przetwarzanie danych osobowych.
13. W przypadku niestawienia się zgłoszonego uczestnika Gry w dniu rejestracji do godziny 11.00, Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania miejsca innemu zainteresowanemu uczestnikowi.

**§ 3**

**Cele i zasady gry**

1. Celem Gry jest promocja Instytucji z okazji 75-lecia Biblioteki, propagowanie czytelnictwa, ożywianie zainteresowań czytelniczych młodzieży oraz rozwijanie kultury czytelniczej.
2. Podstawowym elementem Gry jest wykonywanie zadań opartych na fabule książki *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do podziału uczestników na cztery grupy pięcioosobowe. W przypadku mniejszej liczby uczestników Organizator dopuszcza możliwość przeprowadzenia Gry z niepełnym składem grupy.
4. Zadania w Grze są takie same dla wszystkich uczestników. Kolejność wykonywania zadań jest inna dla każdej z grup.
5. Podczas trwania Gry uczestnicy zobowiązani są do wykonywania zadań oraz zbierania artefaktów, które na koniec Gry należy zwrócić Organizatorowi.
6. Finał Gry to quiz wiedzy o głównym bohaterze książki *Harrym Potterze.* Uczestnicy Gry muszą połączyć się z Internetem (wystarczy jedna osoba na grupę) i poprawnie odpowiedzieć na pytania. Zwycięstwo odnosi grupa z największą ilością punktów.
7. W przypadku remisu Organizator przeprowadzi dogrywkę.

**§ 4**

**Nagrody**

1. Organizator przewiduje przyznanie nagród rzeczowych zwycięskiej grupie, która najlepiej odpowie na pytania z Quizu o Harrym Potterze zamieszczonego na aplikacji Kahoot!.
2. W przypadku remisu pomiędzy uczestnikami Gry zostanie przeprowadzona dogrywka obejmująca dodatkowe zadanie do wykonania.
3. Ogłoszenie wyników Gry i przyznanie nagród odbędzie się w dniu Gry o godz. 13.00.
4. Odbiór nagród należy potwierdzić własnoręcznym podpisem.
5. Laureatom nie przysługuje prawo wymiany nagrody na jej równowartość pieniężną ani na inna nagrodę.
6. Laureaci mogą zrzec się nagrody z wyjątkiem zrzeczenia się na korzyść innej osoby.

**§ 5**

**Postanowienia końcowe**

1. W przypadku złamania zasad regulaminu, w tym podania błędnych danych osobowych, uczestnik Gry zostanie zdyskwalifikowany.
2. W przypadku złamania zasad regulaminu, w tym podania błędnych danych osobowych, odpowiedzialność ponosi uczestnik Gry.
3. Z treścią regulaminu Gry można zapoznać się osobiście w siedzibie Organizatora (Oddział dziecięcy, sala 5) lub na stronach Organizatora.
4. Kwestie nieregulowane niniejszym regulaminem rozstrzygane będą zgodnie z przepisami Kodeksu cywilnego.
5. Udział w Grze oznacza zapoznanie się z treścią regulaminu Gry oraz jego akceptację.