



## Regulamin Nocy Bibliotek Gry Pałacowej w Bibliotece Publicznej i Centrum Kultury w Kaźmierzu

### I ZASADY REZERWACJI

1. Osoba dokonująca rezerwacji zobowiązana jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz przekazania jego treści pozostałym uczestnikom gry.
2. Rezerwacji należy dokonać minimum 2 dni przed terminem przystąpienia do gry pod numerem telefonu 612918072 (w godzinach otwarcia biblioteki).
3. Podczas dokonywania rezerwacji należy podać następujące informacje: liczbę uczestników oraz wiek, numer telefonu niezbędny do potwierdzenia rezerwacji.
4. Rezerwację można odwołać telefonicznie.
5. Godziny rozpoczęcia gry są ustalone przez organizatorów. Proponowane godziny – drużyny w odstępie pół godziny, tzn. : 16.00, 16.30, 17.00 itd.

### II ZASADY GRY

1. Gra odbywa się w pomieszczeniach pałacu – siedzibie Biblioteki Publicznej i Centrum Kultury w Kaźmierzu, przy ul. Nowowiejskiej 15 (parterze, I piętrze, na strychu).
2. Udział w grze jest bezpłatny.
3. Gra polega na rozwiązywaniu zagadek i łamigłówek, które wskażą drogę do kolejnych sal.
4. Liczba uczestników, którzy jednorazowo mogą wejść do pokoju wynosi od 1 do 5 osób.
5. Sugerowany minimalny wiek to 4 lata. Dzieci poniżej 13 roku życia mogą uczestniczyć w grze tylko pod opieką osoby pełnoletniej. Zadania są przygotowane o różnym stopniu trudności, z myślą o najmłodszych uczestnikach oraz z myślą o młodzieży i dorosłych.
6. Czas na wyjście z sali zagadek został określony na 20 min.
7. Należy przybyć na miejsce 15 minut przed rozpoczęciem gry w celu zapoznania się z zasadami gry.
8. Spóźnienie większe niż 15 minut oznacza rezygnację z udziału w grze.
9. W pokoju zagadek zabronione jest filmowanie, robienie zdjęć oraz używanie telefonów komórkowych.
10. Uczestnicy gry ponoszą odpowiedzialność za ewentualne szkody wyrządzone w pokoju zagadek i zobowiązani są do pokrycia kosztów naprawy zgodnie z wyceną organizatora.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do rejestracji – robienia zdjęć, nagrywania filmów w celu promocji.
12. Uczestnicy mogą otrzymać wskazówki (podpowiedzi) od pracowników na swoją wyraźną prośbę.
13. Osoby pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie mają możliwości udziału w grze.
14. Pracownik może przerwać grę jeśli uczestnicy będą zachowywać się w sposób nieodpowiedni i naruszać regulamin.