

**Regulamin pokoju zagadek „Stwór Nieczytek”
w Wojewódzkiej i Miejskiej Bibliotece Publicznej im. dr. Witolda Belzy w Bydgoszczy.**

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 3 dni przed terminem przystąpienia do gry pod numerem telefonu 512-806-564 (w godzinach 7:30-15:30).
3. Podczas dokonywania rezerwacji należy podać następujące informacje: liczbę uczestników oraz ich wiek, datę i godzinę wejścia do pokoju zagadek i numer telefonu niezbędny do potwierdzenia rezerwacji.
4. Rezerwację można odwołać telefonicznie.
5. Godziny wejść do pokoju zagadek są ustalone przez organizatorów. Proponowane godziny wejść: sobota – 9:00, 11:00, 13:00.

II ZASADY GRY:

1. Gra odbywa się w pokoju na Strychu Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej im. dr. Witolda Belzy w Bydgoszczy przy Starym Rynku 24.
2. Pokój zagadek udostępniany jest uczestnikom bezpłatnie.
3. Gra przeznaczona jest dla 2-4 uczestników. Sugerowany minimalny wiek to 9 lat. Dzieci poniżej 13 roku życia mogą uczestniczyć w grze tylko pod opieką osoby pełnoletniej.
6. Gra trwa 60 minut i nie ma możliwości jej przedłużenia. Należy jednak przybyć na miejsce 15 minut przed rozpoczęciem gry w celu zapoznania się z zasadami gry .
7. Spóźnienie większe niż 15 minut oznacza rezygnację z udziału w grze.
8. W pokoju zagadek zabronione jest filmowanie, robienie zdjęć oraz używanie telefonów komórkowych.
9. Uczestnicy gry ponoszą odpowiedzialność za ewentualne szkody wyrządzone w pokoju zagadek i zobowiązani są do pokrycia kosztów naprawy zgodnie z wyceną organizatora.
10. Gra polega na rozwiązywaniu zagadek i łamigłówek, które wskażą drogę do ukrytego klucza pasującego do drzwi wejściowych.
11. Gra jest monitorowana. Uczestnicy wyposażeni są w krótkofalówkę do porozumiewania się z prowadzącym grę. Uczestnicy mogą otrzymać wskazówki (podpowiedzi) na swoją wyraźną prośbę.
12. Pracownik może przerwać grę jeśli uczestnicy będą zachowywać w sposób nieodpowiedni i naruszać regulamin.

III ZASADY GRY:

1. Uczestnicy w każdej chwili mogą przerwać zabawę, zgłaszając ten fakt prowadzącemu grę przez krótkofalówkę
2. W pokoju znajdują się elementy oklejone żółto-czarną taśmą, których nie wolno dotykać podczas gry