

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

Godziny wejść:

Wtorek: 15.45; 17.15

Środa: 15.45; 17.15

Sobota: 10.00, 11.30; 13.00

II ZADADY GRY:

1. Gra odbywa się w pokoju na Strychu Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej im. dr. Witolda Bełzy 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.
4. 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.
5. Spóźnienie większe niż 15 minut oznacza rezygnację z udziału w grze.
6. W pokoju zagadek zabronione jest filmowanie, robienie zdjęć oraz używanie telefonów komórkowych.
7. Uczestnicy gry ponoszą odpowiedzialność za ewentualne szkody wyrządzone w pokoju zagadek i zobowiązani są do pokrycia kosztów naprawy zgodnie z wyceną organizatora.
8. Gra polega na rozwiązywaniu zagadek i łamigłówek.

9. Gra jest monitorowana. Uczestnicy wyposażeni są w krótkofalówkę do porozumienia się z prowadzącym grę. Uczestnicy mogą otrzymać wskazówki (podpowiedzi) na swoją wyraźną prośbę.
10. Pracownik może przerwać grę jeśli uczestnicy będą zachowywać się w sposób nieodpowiedni i naruszać regulamin.
11. Uczestnicy w każdej chwili mogą przerwać zabawę, zgłaszając ten fakt prowadzącemu grę przez krótkofalówkę.
12. W pokoju znajdują się elementy oklejone żółto-czarną taśmą, których nie wolno dotykać podczas gry.