

# KSIĄŻNICOWY *Quest*

## Regulamin Uczestnictwa w Queście

Książnicowy Quest jest specyficzną formą bezobsługowej gry terenowej. Łączy elementy podchodów, gier miejskich i nowych technologii. Polega na przejściu nieoznakowanym szlakiem, który za pomocą rymów i licznych zagadek oprowadza po ciekawych miejscach w Książnicy Pomorskiej i jej okolicy.

1. Organizatorem „Książnicowego Questu” zwanego dalej Questem jest Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich – Zarząd Oddziału w Szczecinie z siedzibą przy ul. Podgórnej 15/16 w Szczecinie zwane dalej Organizatorem.
2. Współorganizatorem „Książnicowego Questu” zwanego dalej Questem jest Książnica Pomorska im. Stanisława Staszica w Szczecinie.
3. Quest startuje 8 maja 2019 r. (w środę) o godz. 9.00 w dniu rozpoczynającym Tydzień Bibliotek w Książnicy Pomorskiej i trwa aż do odwołania.
4. Quest obejmuje zasięgiem budynki Książnicy Pomorskiej i jej bliskie otoczenie, czyli ulice Podgórną, Dworcową i Rybacką.
5. Quest można rozwiązywać w godzinach otwarcia Książnicy Pomorskiej. Organizator zastrzega, że we wtorki, czwartki i soboty jest ograniczony dostęp do niektórych agend Książnicy Pomorskiej.  
Patrz: <https://www.ksiaznica.szczecin.pl/godzinyotwarcia> lub kod QR.
6. Kartę Questu można odbierać w Informatorium Książnicy Pomorskiej, I p., wejście od ul. Rybackiej.
7. Quest jest przeznaczony dla wszystkich bez względu na wiek. Dzieci do lat 13 powinny być jednak pod opieką osób dorosłych: rodzica lub opiekuna prawnego.
8. Uczestnictwo w Queście nie wymaga posiadania Karty Czytelnika Książnicy Pomorskiej.
9. Organizator nie wymaga okazania danych osobowych przez uczestników Questu za wyjątkiem okoliczności ustalenia wieku dzieci.
10. Uczestnictwo w Queście jest bezpłatne i dobrowolne.

11. Quest można rozwiązywać indywidualnie lub w zespole.
12. Każdy z uczestników zespołu może pobrać Kartę Questu.
13. Zadaniem Uczestnika Questu jest ułożenie końcowego hasła z liter wskazanych liczbami umieszczonych w słowach – zagadkach.
14. Dozwolone jest korzystanie przez Uczestników Questu z telefonu, Internetu i innych źródeł informacji w trakcie rozwiązywania zagadek z treści Questu.
15. Zwieńczeniem Questu jest odnalezienie Skarbu, czyli Pieczęci, której odbicie potwierdzi przejście trasy przez Uczestnika Questu.
16. W czasie trwania Tygodnia Bibliotek (8-15 maja 2019 r.) Organizator przewiduje upominki w postaci gadżetów reklamowych dla każdego Uczestnika za rozwiązanie hasła końcowego i odnalezienie Skarbu.
17. Quest toczy się w przestrzeni publicznej, dlatego Uczestnicy Questu zobowiązani są do odpowiedniego zachowania w zakresie ogólnie przyjętych zasad współżycia społecznego oraz do poruszania się po budynku Książnicy Pomorskiej i ulicach miasta z należytą ostrożnością.
18. W trakcie rozwiązywania Questu Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla jego Uczestników.
19. Uczestnicy przystępując do Questu biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania Questu. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za takie osoby ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
20. Wzięcie udziału w Questie jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu Questu.
21. Kwestie dotyczące Questu, które nie zostały uwzględnione w niniejszych zasadach rozstrzyga przedstawiciel Organizatora w Informatorium.
22. Uczestnik Questu może wyrazić swoją opinię na temat Questu wpisując się do Księgi Zdobywców Skarbu lub dodając swój komentarz na Facebooku Książnicy Pomorskiej.
23. Niniejszy Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Książnicy Pomorskiej. [www.ksiaznica.szczecin.pl](http://www.ksiaznica.szczecin.pl)