



## REGULAMIN LITERACKIEJ GRY MIEJSKIEJ „KRÓL CHRZAN KONTRA SZAJKA ZŁODZIEI KSIĄŻEK”

### § 1. Organizatorzy

1. Pomysłodawcą literackiej gry miejskiej „Król Chrzan kontra szajka złodziei książek” (zwanej dalej „Grą”) organizowanej w powiecie chrzanowskim jest Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie.
2. Organizatorami Gry w poszczególnych miejscowościach powiatu chrzanowskiego są:
  - w Chrzanowie - Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie, 32-500 Chrzanów, ul. Broniewskiego 10 C,
  - w Libiążu - Miejska Biblioteka Publiczna w Libiążu, 32-590 Libiąż, ul. Górnicza 11,
  - w Babicach - Gminna Biblioteka Publiczna w Babicach, 32-551 Babice, ul. Krakowska 47,
  - w Trzebini - Miejska Biblioteka Publiczna w Trzebini im. Adama Asnyka, 32-540 Trzebinia, ul. Narutowicza 10.
3. Partnerami Organizatorów w realizacji literackiej gry miejskiej „Król Chrzan kontra szajka złodziei książek” są:
  - Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich
  - W Chrzanowie - Cukiernia "Ptyś" A. Gołębiowski, J. Galistl sp. j.; Bank Spółdzielczy w Chrzanowie; Muzeum w Chrzanowie im. Ireny i Mieczysława Mazarakich; Parafia Św. Mikołaja w Chrzanowie.
  - W Libiążu: - Parafia Św. Barbary w Libiążu; Libiąskie Centrum Kultury; Zespół Szkół w Libiążu; Związek Zawodowy Kontra przy Zakładzie Górniczym „Janina” w Libiążu; Apteka Pod Żółtą Gwiazdą.
  - W Babicach: Muzeum - Nadwiślański Park Etnograficzny w Wygietzowie i Zamek Lipowiec; Anna Ciupek Sklep Spożywczo-Przemysłowy; Niepubliczny Zakład Opieki Zdrowotnej Centrum Promocji i Ochrony Zdrowia.
  - W Trzebini: PKO Bank Polski/ Oddział w Trzebini; Urząd Miasta w Trzebini, Dwór Zieleniewskich w Trzebini, P.H.U. BETA Jacek Barwa, Usługi Komunalne Trzebinia, Pan Andrzej Kostka – opiekun społeczny Cmentarza Żydowskiego w Trzebini, Przedszkole Samorządowe nr 1 w Trzebini

## § 2. Uczestnicy

1. Uczestnikami Gry są Rodziny. W skład każdej Rodziny musi wchodzić co najmniej jedna osoba pełnoletnia, która odpowiada za bezpieczeństwo pozostałych członków Rodziny od rozpoczęcia Gry aż do jej zakończenia.
2. Uczestnikami Gry mogą być wyłącznie czytelnicy Bibliotek wymienionych w §1 pkt 2.

## § 3. Zasady Gry

1. „**Król Chrzan kontra szajka złodziei książek**” to literacka gra miejska organizowana w ramach Tygodnia Bibliotek oraz w ramach projektu „Kroniką i baśnią opisane”, którego organizatorem jest Muzeum - Nadwiślański Park Etnograficzny w Wygietzowie i Zamek Lipowiec przy współdziałaniu Miejskiej Biblioteki Publicznej w Chrzanowie. Gra ma na celu promocję czytelnictwa wśród dzieci i dorosłych z wykorzystaniem elementów zabawy i rywalizacji.
2. Gra zostanie przeprowadzona w dniach 8 – 15 V 2015 r. w poszczególnych miastach powiatu chrzanowskiego i odbędzie się w bliskich okolicach punktów startowych:
  - **w Trzebini** Gra odbędzie się **8 V 2015 r.** w godz. **15.00 – 17.00**. Start nastąpi w siedzibie Miejskiej Biblioteki Publicznej w Trzebini, ul. Narutowicza 10, 32-540 Trzebinia **o godz. 15.00**,
  - **w Babicach** Gra odbędzie się **9 V 2015 r.** w godz. **10.00 – 12.00**. Start nastąpi w siedzibie Gminnej Biblioteki Publicznej, ul. Krakowska 47, 32-551 Babice **o godz. 10.00**,
  - **w Libiążu** Gra odbędzie się **13 V 2015 r.** w godz. **15.00 – 17.00**. Start nastąpi w siedzibie Miejskiej Biblioteki Publicznej w Libiążu, ul. Górnicza 11, 32-590 Libiąż **o godz. 15.00**,
  - **w Chrzanowie** Gra odbędzie się **15 V 2015 r.** w godz. **15.00 – 17.00**. Start nastąpi w siedzibie MSiT, Aleja Henryka 40, 32-500 Chrzanów **o godz. 15.00**.
3. Każda Rodzina pod opieką osoby pełnoletniej porusza się po wyznaczonym terenie i w określonych miejscach wykonuje zadania wymagające sprawności fizycznej, kreatywności oraz umiejętności logicznego myślenia.
  - a) na starcie Gry każda Rodzina otrzymuje wskazówkę rozpoczynającą Grę oraz numer telefonu do Organizatora Gry na danym terenie,
  - b) w określonych punktach miasta Rodzina musi odnaleźć **Agenta** - osobę, która wyznaczy zadanie do wykonania lub poda dalsze wskazówki,
  - c) jednym z elementów Gry może być **Martwy punkt** – miejsce, do którego Rodzina musi dotrzeć, by wykonać zadanie lub zdobyć wskazówkę, pozbawione opieki Agenty,
  - d) w każdym punkcie Rodzina otrzymuje informację historyczną związaną z danym miejscem oraz wskazówki dotyczące poszukiwanego złodzieja,
  - e) za każde dobrze wykonane zadanie Rodzina otrzymuje punkty,

- f) głównym celem każdej Rodziny jest odszukanie skradzionej książki oraz zdobycie jak największej ilości punktów – Rodzina, która zdobędzie ich najwięcej oraz znajdzie książkę – wygrywa Grę.
4. Miejsce zakończenia Gry zostanie ujawnione w jej trakcie. Planowane godziny zakończenia Gier podano w §3 pkt 2 niniejszego Regulaminu. Jeżeli do 30 minut od planowanej godziny zakończenia Gry Rodzina nie dotrze do punktu docelowego, osoba pełnoletnia wykonuje telefon do Organizatora w celu uzyskania dalszych wskazówek.
5. Każda Rodzina, która zakończy Grę, otrzymuje pamiątkowy dyplom.
6. Podliczenia punktów oraz oceny zadań dokona jury powołane przez Organizatorów.
7. Podsumowanie Gry wraz z wręczeniem nagród nastąpi **21 VI 2015 r. w Muzeum - Nadwiślański Park Etnograficzny w Wygiełzowie i Zamek Lipowiec, Wygiełzów ul. Podzamcze 1, 32-551 Babice** (o dokładnej godzinie wręczenia nagród opiekun Rodziny zostanie powiadomiony telefonicznie).

#### **§ 4. Zgłoszenia do Gry**

1. Zgłoszenia do Gry przyjmują Biblioteki wymienione w §1 pkt 2 do dnia **4 V 2015 r.**
2. Formularz zgłoszenia do Gry stanowi załącznik nr 1 niniejszego Regulaminu.
3. Formularz zgłoszenia musi być podpisany przez osobę pełnoletnią będącą opiekunem Rodziny w trakcie Gry (patrz §2 pkt 1 oraz §3 pkt 3)

#### **§ 5. Prawa autorskie**

1. Przebieg Gry będzie utrwalony w formie zapisu fotograficznego. Uczestnicy Gry wyrażają zgodę na nieodpłatne utrwalenie swojego wizerunku, a także na jego rozpowszechnianie bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, w szczególności poprzez umieszczenie fotografii w serwisach internetowych prowadzonych przez Organizatorów, w innych elektronicznych środkach przekazu, a także w publikacjach i serwisach osób trzecich z zastrzeżeniem, że przedmiotowe fotografie mogą jedynie ilustrować informacje o realizacji Gry.
2. Organizatorzy zapewniają, że wizerunki uczestników Gry nie będą wykorzystywane przez nich w celach zarobkowych, a uczestnicy przyjmują do wiadomości, że z tytułu ich użycia nie przysługują im jakiegokolwiek roszczenia, w szczególności prawo do wynagrodzenia..
3. Podczas Gry uczestnicy będą wykonywali zadania. Ich efektem będą różnorodne prace, które staną się własnością Organizatorów.

#### **§ 6. Postanowienia końcowe**

1. Zgłoszenie uczestnictwa w Grze jest jednoznaczne z przyjęciem warunków niniejszego Regulaminu.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie Gry.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do podejmowania decyzji w przypadkach wątpliwych.

**Załącznik:** Formularz zgłoszenia

## FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY

do udziału w literackiej grze miejskiej „Król Chrzan kontra szajka złodziei książek”

1. Zgłaszam udział w Grze zlokalizowanej w (znakiem **x** należy zaznaczyć miejsce/a gry/gier, w których Rodzina weźmie udział &3 pkt. 2):

w Babicach

w Chrzanowie

w Libiążu

w Trzebini

2. Jestem czytelnikiem Biblioteki .....  
(miejscowość)

3. Dane Rodziny uczestniczącej w Grze

**a) pełnoletni członek Rodziny odpowiadający za jej bezpieczeństwo w czasie Gry**

nazwisko i imię .....

telefon kontaktowy aktywny w czasie Gry .....

stopień pokrewieństwa z członkami Rodziny .....

**b) Członkowie Rodziny uczestniczący w Grze**

nazwisko i imię.....

nazwisko i imię.....

nazwisko i imię.....

nazwisko i imię.....

Oświadczam, że zapoznałem(am) się z Regulaminem Gry i przyjmuję odpowiedzialność za bezpieczeństwo członków mojej Rodziny podczas trwania Gry w w/w lokalizacji/ach.

.....  
Data

.....  
Podpis