**REGULAMIN GRY DETEKTYWISTYCZNEJ „ŚLEDZTWO W BIBLIOTECE” W BILIOTECE GŁÓWNEJ UMB**

1. Organizatorem **Gry detektywistycznej „Śledztwo w bibliotece”**, zwaną dalej „Grą”, jest Biblioteka Główna Uniwersytetu Medycznego w Białymstoku, zwana dalej ,,Organizatorem”.

2. Partnerem wydarzenia jest Biuro Promocji i Rekrutacji UMB.

3. Przystąpienie do gry jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień niniejszego Regulaminu.

4. Gra przeznaczona jest dla studentów Uniwersytetu Medycznego w Białymstoku (UMB).

5. W Grze mogą brać udział osoby powyżej 18 roku życia, zwane dalej „uczestnikami”.

6. Gra odbędzie się dnia 01 grudnia 2023 roku w Bibliotece Głównej UMB przy ul. Jana Kilińskiego 1 w Białymstoku. Gra będzie odbywać się między godziną 16:00 a 19:00. Każda zapisana drużyna otrzyma drogą mailową informację o indywidualnej godzinie rozpoczęcia rozgrywki przez daną drużynę (podana godzina jest godziną orientacyjną uzależnioną od czasu przebiegu poprzedzającej rozgrywki).

7. Rejestracja drużyn trwa do 24 listopada 2023 lub do wyczerpania miejsc. O kwalifikacji do udziału w Grze decyduje kolejność wypełnionych prawidłowo zgłoszeń. Osoby, które zgłoszą się do udziału w Grze po wyczerpaniu miejsc, zostaną wpisane na listę rezerwową i zostaną poinformowane o ewentualnym zakwalifikowaniu drogą mailową najpóźniej 30 listopada 2023r.

8. Rejestracja drużyn odbywa się elektronicznie za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej Uczelni pod linkiem <https://www.umb.edu.pl/sledztwo_w_bibliotece>. Adres strony z formularzem dostępny będzie również w mediach społecznościowych Organizatora. Rejestracji w imieniu drużyny dokonuje jedna osoba. Przy rejestracji należy podać e-mail kontaktowy oraz imiona i nazwiska członków drużyny. Organizator ma prawo wydłużyć termin przyjmowania zgłoszeń w Grze.

9. O rezygnacji z uczestnictwa w grze należy poinformować organizatorów drogą mailową na adres olga.rudzinska@umb.edu.pl najpóźniej do 29 listopada 2023.

10. Drużyna może składać się maksymalnie z 4 osób.

11. Zadaniem uczestników jest odnalezienie wszystkich ukrytych wskazówek, rozwiązanie zagadki i przedstawienie rozwiązania Organizatorom. Celem Gry jest promocja Biblioteki i integracja społeczności akademickiej.

12. Uczestnicy są zobowiązani do stosowania się do poleceń porządkowych Organizatora.

13. Wszyscy Uczestnicy Gry zobowiązani są do zachowania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, w szczególności do przestrzegania przepisów BHP, przeciwpożarowych oraz postanowień niniejszego Regulaminu.

14. Każdy zawodnik biorący udział w Grze musi mieć przy sobie legitymację studencką potwierdzającą tożsamość uczestnika i status studenta UMB.

15. Każdy uczestnik bierze udział w Grze dobrowolnie i na własną odpowiedzialność.

16. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez osoby uczestniczące w Grze broni, amunicji lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych i innych substancji psychoaktywnych..

17. Na terenie Biblioteki obowiązuje zakaz wstępu dla osób:

a. znajdujących się pod wpływem alkoholu lub w stanie po użyciu alkoholu, narkotyków, środków odurzających, psychotropowych lub innych o podobnym działaniu,

b. zachowujących się agresywnie, prowokacyjnie albo w inny sposób stwarzających zagrożenie dla bezpieczeństwa Uczestników lub porządku publicznego,

Ponadto zakazuje się:

c. wchodzenia do lub przechodzenia przez obiekty, tereny i urządzenia nieprzeznaczone do powszechnego dostępu,

d. wchodzenia do pomieszczeń służbowych, przechodzenia przez miejsca nieprzeznaczone dla publiczności.

18. W czasie Gry zakazuje się prowadzenia bez zezwolenia Organizatora jakiejkolwiek działalności handlowej, zarobkowej, promocyjnej, reklamowej lub agitacji politycznej.

19. Organizator zastrzega sobie prawo usunięcia każdego uczestnika Gry, który narusza postanowienia Regulaminu, zasady bezpieczeństwa publicznego, zasady kultury osobistej lub przeszkadza innym osobom w odbiorze Gry.

20. Zakazane jest podejmowanie przez Uczestników jakichkolwiek działań mogących naruszyć prawa osób trzecich lub organizatora.

21. W przypadku zauważenia pożaru lub innego zdarzenia stwarzającego zagrożenie bezpieczeństwa dla życia, zdrowia lub mienia, Uczestnicy i osoby obecnie na terenie Biblioteki powinny:

a. Unikać paniki, stosować się do poleceń Organizatora,

b. W sposób spokojny opuścić teren Biblioteki stosując się do oznakowań ewakuacyjnych, instrukcji postępowania na wypadek pożaru.

c. W razie potrzeby powiadomić właściwą służbę: Straż Pożarną, Policję, Pogotowie Ratunkowe, (numer alarmowy 112).

22. Każdy zgłoszony zawodnik potwierdza, że zapoznał się z Regulaminem ogólnym Gry oraz z informacją o przetwarzaniu danych osobowych w związku z organizacją Gry. Oświadczenie stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu.

23. Dopuszcza się, w wyjątkowych sytuacjach, zmianę liczby drużyn lub uczestników.

24. Dla uczestników przewidziane są symboliczne nagrody rzeczowe.

25. Regulamin Gry oraz zgłoszenie wraz z aktualnymi informacjami dostępne będą na stronie internetowej i mediach społecznościowych organizatora www.biblioteka.umb.edu.pl.

26. Przystąpienie do uczestnictwa w Grze oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

27. Organizator zapewnia wyłącznie doraźną pomoc przy urazach powstałych w czasie gry, nie ponosi natomiast odpowiedzialności prawnej za udział w grze osób chorych i wynikające z tego powodu wypadki oraz skutki wypadków w czasie gry każdego z uczestników.

28. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za straty materialne uczestników poniesione podczas trwania Gry, w tym nie odpowiada za rzeczy pozostawione przez uczestników.

29. Wszelkie spory wynikłe w trakcie trwania Gry rozstrzygane będą przez Organizatora.

30. Organizator zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania wszelkich zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników Gry.