

Regulamin interaktywnej kryminalnej gry terenowej „Znajdź Białego Kruka” organizowanej z okazji Tygodnia Bibliotek 2017

I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem gry jest Miejska Biblioteka Publiczna w Legionowie (zwana dalej Biblioteką).
2. Gra ma zasięg lokalny.
3. Przez organizację gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Legionowo oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jej przebiegu.
4. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w grze.
5. Charakter gry powoduje, że uczestnicy poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
6. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawno-cywilną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
7. Gra odbywa się poprzez aplikację Aurasma dostępną na urządzenia mobilne (system Android i iOS).
8. Czas trwania gry: 8 maja 2017 r. od godz. 10.00 do 13 maja 2017 do godz. 13.00.
9. Ogłoszenie zwycięzców i wręczenie nagród nastąpi 14 maja 2017 r. o godz. 16.00 podczas imprezy podsumowującej „Tydzień Bibliotek”, która odbędzie się w Pocztyalni przy ul. Tadeusza Kościuszki 8A w Legionowie.

II. Uczestnicy

1. W grze może wziąć udział każdy mieszkaniec powiatu legionowskiego, nie ma kategorii wiekowych.
2. Z uczestnictwa w grze wyłączeni są jej organizatorzy (pracownicy Miejskiej Biblioteki Publicznej w Legionowie i członkowie ich rodzin) oraz osoby współpracujące.
3. Każdy uczestnik może wziąć udział w grze tylko raz.

III. Zasady gry

1. Udział w grze jest bezpłatny.
2. Zadaniem uczestników gry jest poruszanie się pomiędzy poszczególnymi Punktami Kontrolnymi oraz wykonywanie następujących po sobie zadań.
3. Gra rozpoczyna się w miejskim ratuszu. Tam znajduje się pierwsza wskazówka i streszczenie fabuły.
4. Aby wziąć udział w grze należy pobrać i zainstalować aplikację Aurasma na swoje urządzenie mobilne (dostępna dla użytkowników systemów Android oraz iOS), a następnie postępować zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie:
 - a. klikając na przycisk **SIGN UP** zarejestruj się do serwisu (podając nazwę użytkownika, hasło oraz adres mailowy), bądź klikając na **LOGIN** zaloguj się na wcześniej utworzone konto;
 - b. do korzystania z aplikacji nie jest wymagane mailowe potwierdzenie założenia konta;

- c. po założeniu konta, kliknij na przycisk u dołu ekranu (logo aplikacji Aurasma), dzięki temu przeniesiesz się do menu głównego;
 - d. kliknij na przycisk lupy na dolnym pasku, następnie wybierz zakładkę **CHANNELS** i w polu wyszukiwarki wpisz nazwę konta **mbplegionowo**;
 - e. po wyszukaniu, wybierz konto **mbplegionowo's Public Auras**, a następnie kliknij przycisk **FOLLOW**;
 - f. od teraz możesz skanować Aury w grze „Znajdź Białego Kruka”!
3. Warunkiem zaliczenia gry jest odwiedzenie wszystkich punktów kontrolnych, odnalezienie „Białego kruka” oraz poprawne rozwiązanie testu sprawdzającego wiedzę z zakresu polskiej współczesnej literatury kryminalnej.
 4. Rozwiązanie testu odbywa się „na czas”.
 5. Zwycięzcą gry zostanie osoba, która:
 - a. znajdzie i zaliczy wszystkie punkty kontrolne;
 - b. znajdzie „Białego kruka”;
 - c. udzieli największej ilości poprawnych odpowiedzi w teście w jak najkrótszym czasie.
 6. Kolejne miejsca są przyznawane w ten sam sposób.

IV. Nagrody

1. Nagrodą główną w grze jest **tablet** renomowanego producenta.
2. Dwie osoby, które zajmą drugie i trzecie miejsce otrzymają bony do sieci sklepów EM-PiK o wartości odpowiednio: 200 zł (słownie: dwieście złotych) i 100 zł (słownie: sto złotych).
3. Wszyscy uczestnicy otrzymają gadgety promocyjne Miejskiej Biblioteki Publicznej w Legionowie.

V. Postanowienia końcowe

1. Uczestnictwo w grze oznacza zaakceptowanie postanowień regulaminu.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Biblioteki.
3. Biblioteka zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie.
4. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem głos rozstrzygający należy do dyrektora Biblioteki.