

Regulamin kryminalnej gry bibliotecznej „Zbrodnia zapisana w sygnaturze”

§ 1. Podstawowe informacje o grze

1. Organizatorem kryminalnej gry terenowej „Zbrodnia zapisana w sygnaturze” jest Biblioteka Główna Uniwersytetu Medycznego we Wrocławiu.
2. Gra obędzie się 17.10.2025 w godzinach: 18:00, 19:00, 20:00 w Bibliotece Głównej UMW przy ulicy Marcinkowskiego 2-6.
3. Gra jest skierowana wyłącznie dla studentów, doktorantów i pracowników UMW.
4. Gra ma wyłącznie charakter zabawy i tak trzeba ją postrzegać. Uczestnik biorąc w niej udział godzi się na jej kryminalny charakter i co za tym idzie na pojawiające się o tym profilu treści.
5. Uczestnik ma prawo w każdej chwili zrezygnować z gry informując o tym Organizatorów.
6. Liczba uczestników jest ograniczona. W Grze może wziąć udział 4 osobowa grupa uczestników. Grupę uczestników zapisuje osoba, która będzie liderem grupy poprzez formularz zapisu na stronie: [Zbrodnia zapisana w sygnaturze](#)
7. Udział w Grze jest bezpłatny i dobrowolny.

§ 2. Warunki uczestnictwa w Grze

1. Wzięcie udziału w Grze jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na regulaminowe warunki uczestnictwa.
2. Udział w Grze wymaga wcześniejszych zapisów (szczegóły w § 1 punkt 6). W Grze biorą udział zgłoszone Drużyny. Drużyna musi się składać z minimum 2 a maksymalnie 4 osób.
3. Co najmniej 1 osoba w Drużynie musi być liderem, pełniąc funkcję kapitana grupy.
4. Zgłoszenia będą przyjmowane do wyczerpania miejsc.
5. O udziale w Grze decyduje kolejność zgłoszeń. Drużyny zostaną poinformowane czy zostały zapisane na podany wyżej termin.
6. Na miejscu Gry należy się zjawić **5 minut** przed rozpoczęciem rozgrywki na III p. Biblioteki, w sali wideokonferencyjnej.
7. Uczestnicy, biorący udział w Grze, udzielają Organizatorom nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania Gry. Utrwalony wizerunek może zostać opublikowany na stronie oraz na profilach Organizatora w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram) w celu udokumentowania wydarzenia, oraz promocji działalności biblioteki.

§ 3. Przebieg gry

1. Gra rozpoczyna się na III piętrze Biblioteki Głównej UMW, gdzie zebrana drużyna obejrzy krótki film wprowadzający, prezentujący fabułę gry oraz ogólne zasady rozgrywki. Po seansie uczestnicy otrzymają pierwsze wskazówki, które pozwolą im rozpocząć śledztwo i przejść do kolejnego etapu gry.
2. Podążając tropami przygotowanych zagadek, uczestnicy krok po kroku odkrywają dowody zbrodni. Każdy odnaleziony ślad prowadzi ich do nowych pomieszczeń biblioteki oraz kolejnych zadań logicznych, wymagających spostrzegawczości, współpracy i dedukcji.
3. Zadania, z którymi zmierzą się uczestnicy, mają zróżnicowany charakter — obejmują zarówno zagadki logiczne, jak i elementy poszukiwania informacji w przestrzeni biblioteki. Uczestnicy muszą łączyć fakty, analizować zdobyte wskazówki i wspólnie opracowywać strategię działania.
4. Podczas rozgrywki obecny będzie opiekun gry, który czuwa nad jej prawidłowym przebiegiem, udziela ewentualnych odpowiedzi oraz dba o bezpieczeństwo uczestników.
5. Gra dobiega końca w momencie, gdy drużyna zgromadzi wszystkie dowody winy, poprawnie odtworzy przebieg zdarzeń i odkryje motyw, który kierował sprawcą zbrodni.
6. Rozgrywka trwa maksymalnie 30 minut.

§ 4. Informacje o nagrodach

1. Dla Uczestników, którzy zbiorą dowody swojej niewinności w grze, przewidziane są drobne upominki.

§5. Postanowienia końcowe

1. Regulamin dostępny jest do wglądu dla wszystkich uczestników gry.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie oraz odwołania konkursu.
3. Złamanie zasad Regulaminu Gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Drużyny.
4. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.