

REGULAMIN WYPOŻYCZEŃ GIER PLANSZOWYCH W MIEJSKO-GMINNEJ BIBLIOTECIE PUBLICZNEJ W KORSZACH

OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady i warunki wypożyczania gier planszowych, zwanych dalej „Grami”, ze zbiorów Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej w Korszach i jej Filii Bibliotecznych w Sątocznie, Łankiejmach, Kraskowie i Garbnie, zwanej dalej Biblioteką, przez osoby legitymujące się aktualną Kartą Czytelnika Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej w Korszach, które ukończyły 16 lat. Osoby młodsze mogą dokonać wypożyczenia Gier jedynie za pisemną zgodą i na odpowiedzialność Rodzica/Opiekuna prawnego.
2. Wypożyczanie i zwrot Gier odbywa się w siedzibie Biblioteki, bądź Filii, w zależności, gdzie zostały wypożyczone.
3. Czytelnik zobowiązuje się do dbałości o wypożyczoną Grę, tzn. wypożyczone Gry należy zwrócić w stanie niepogorszonym, wynikającym z normalnego użytkowania.
4. Biblioteka oddaje do dyspozycji Czytelnika kompletne Gry. Gry będące przedmiotem wypożyczenia są własnością Biblioteki.
5. Każda Gra zawiera specyfikację (na pudełku lub w instrukcji) zawierającą jej pełne wyposażenie.

WYPOŻYCZENIA

1. Wypożyczeń Gier mogą dokonywać jedynie Czytelnicy posiadający aktualną Kartę Czytelnika Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej w Korszach, po wcześniejszym zapoznaniu się i pisemnym zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu. W przypadku, gdy Wypożyczający ma mniej niż 16 lat wymagana jest pisemna zgoda Rodzica/Opiekuna prawnego.
2. Wypożyczanie Gier jest usługą nieodpłatną, jeżeli dalsza część Regulaminu nie stanowi inaczej.
3. Na każdą Grę wystawiany jest Rewers, na którym Czytelnik własnoręcznym podpisem poświadczając fakt wypożyczenia, upoważnienia oraz potwierdza, że otrzymał Grę zgodną ze specyfikacją i w dobrym stanie.
4. Czytelnik/Rodzic/Opiekun prawny przed wypożyczeniem ma prawo dokonać przeglądu stanu ilościowego i jakościowego Gry w obecności pracownika Biblioteki. Wszelkie uwagi pracownik zapisuje na Rewersie.
5. Czytelnik może wypożyczyć jednorazowo maksymalnie 2 gry.
6. Okres wypożyczenia Gier wynosi maksymalnie 7 dni.
7. Czytelnik zobowiązany jest do terminowego zwrotu wypożyczonej Gry.
8. Pracownik biblioteki może zastrzec krótszy czas na zwrot Gier.
9. Nie ma możliwości prolongowania terminu zwrotu Gier.
10. Bibliotekarz ma prawo odmówić Czytelnikowi wypożyczenia Gry w przypadku, gdy Wypożyczający notorycznie oddaje zdekompletowane/zniszczone lub przetrzymuje Gry.
11. W przypadku nieuregulowanych zaległości/zobowiązań względem Biblioteki wraz z Filią, wypożyczenie Gier jest niemożliwe.
12. Część Gier wymaga wpłacenia kaucji (Gry z Grupy A). Wysokość kaucji określa Cennik.
13. Gry wymagające wpłacenia kaucji oznaczone są dodatkowo na pudełku z Grą (odpowiednio litera A).
14. Kaucja zwracana jest w całości w przypadku terminowego zwrotu oraz, gdy pracownik przyjmujący zwrot nie ma zastrzeżeń odnośnie stanu i kompletności Gry.

15. Zwrot kaucji może być pomniejszony o koszty naprawy, odkupienia brakujących elementów Gry lub przekroczenia terminu zwrotu (kwotę określa Cennik).

ZWROT

1. Zwrot wypożyczonej Gry musi nastąpić do rąk pracownika Biblioteki. Pozostawienie Gry na ladzie lub w innym miejscu na terenie Biblioteki nie jest uznawane za zwrot. Czytelnik ponosi pełną odpowiedzialność za szkody spowodowane nieprawidłowo wykonanym zwrotem.
2. Braki bądź zniszczenia bezwzględnie należy zgłaszać przy zwrocie Gier.
3. Pracownik Biblioteki odbierający od Czytelnika wypożyczoną Grę jest zobowiązany sprawdzić stan techniczny i kompletność Gry, zgodnie ze specyfikacją zawierającą jej pełne wyposażenie.
4. Każda z kart będąca elementem Gry jest zabezpieczona koszulką na karty, a pionki i inne elementy zapakowane są w torebki strunowe. Każdy z tych elementów ochronnych jest niezbędny przy zwrocie.
5. Za nie zwrócone w terminie Gry, Biblioteka pobiera od Czytelnika karę w wysokości 1,00 zł (jeden złoty) za każdy kolejny rozpoczęty dzień zwłoki.
6. Czytelnik/Rodzic/Opiekun prawny ponosi pełną odpowiedzialność materialną za zniszczenie, zagubienie lub zdekompletowanie Gry.
7. W przypadku uszkodzenia, zagubienia, bądź zdekompletowania Gry, Czytelnik zobowiązany jest, po uzgodnieniu z pracownikiem Biblioteki, do:
 - b) uiszczenia opłaty, której wysokość określa aktualna cena odkupienia Gry wraz z kosztami przesyłki,
 - c) pokrycia kosztów naprawy uszkodzonej gry,
 - d) pokrycia kosztów odkupienia brakujących lub zniszczonych elementów.Czytelnik/Rodzic/Opiekun prawny zobowiązuje się do wykonania jednego z ww. działań w terminie uzgodnionym z pracownikiem Biblioteki.
8. Płatności dokonywać można jedynie w formie gotówkowej.
9. Na sumy wpłacone tytułem odszkodowania Biblioteka wydaje Czytelnikowi/Rodzicowi/Opiekunowi prawnemu pokwitowanie.
10. Nieuregulowanie kwoty wynikającej z tytułu przetrzymania, zagubienia lub uszkodzenia Gry powoduje pozbawienie Czytelnika możliwości korzystania ze zbiorów Biblioteki oraz Filii do czasu uregulowania należności.
11. Biblioteka zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
12. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminach prawo decyzji przysługuje Dyrektorowi Biblioteki.

CENNIK

1.	Koszty przekroczenia terminu zwrotu Gry	1,00 zł/każdy rozpoczęty dzień
2.	Kaucja dla Gier z Grupy A	50,00 zł za każdą wypożyczoną Grę

REWERS

.....
(imię i nazwisko Czytelnika/Rodzica/Opiekuna prawnego) oraz nr Karty Czytelnika

Potwierdzam, iż zapoznałem/am się oraz akceptuję Regulamin Wypożyczeń Gier Planszowych Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej w Korszach wraz z Filiami.

Potwierdzam, że wypożyczam Grę kompletną, zgodną ze specyfikacją oraz w dobrym stanie.

Wyrażam zgodę na wypożyczenia Gry osobie poniżej 16 roku życia.

.....
(imię i nazwisko dziecka)

Uwagi Czytelnika/Rodzica/Opiekuna prawnego odnośnie stanu wypożyczanej Gry:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

LISTA GIER DOSTĘPNYCH DO WYPOŻYCZENIA:

I. MGBP W KORSZACH

1. Emocje
2. Szkoła Pisania z Wesołymi Tablicami
3. Dixit Początki
4. Dooble
5. Biznes po Polsku
6. Czacha Dymi
7. 5 sekund Junior
8. Pytaki

GRUPA A – kaucja (wartość Gry powyżej 100 zł)- brak

II. Filia Biblioteczna w Łankiejmach

1. Gorący Ziemniak
2. Chińczyk
3. Dixit Marzenia
4. Dooble. Gdzie jest Dory
5. Nogi Stonogi
6. Szkoła Pisania z Wesołymi Tablicami
7. 5 sekund Junior

GRUPA A – kaucja (wartość Gry powyżej 100 zł)- brak

III. Filia Biblioteczna w Kraskowie

1. Łap Złodzieja
2. Rach Ciach
3. Dixit Przygody

GRUPA A – kaucja (wartość Gry powyżej 100 zł)- brak

IV. Filia Biblioteczna w Garbnie

1. Tower
2. Super Pamięć
3. Dixit Podróże
4. Dooble
5. Szachy Klasyczne Drewniane
6. Szkoła Pisania z Wesołymi Tablicami
7. 5 sekund Junior

GRUPA A – kaucja (wartość Gry powyżej 100 zł)- brak

V. Filia Biblioteczna w Sątocznie

1. Biznes po Polsku
2. Czacha Dymi
3. Dooble. 1.2.3.
4. Pytaki
5. Wieża Duża Kolorowa
6. 5 sekund Junior

GRUPA A – kaucja (wartość Gry powyżej 100 zł)- brak