

**Regulamin**  
**korzystania z pomieszczenia „ZAKAMAR”**  
**znajdującym się**  
**w Jeleniogórskim Centrum Informacji i Edukacji Regionalnej Książnica Karkonoska**

§ 1

**Postanowienia ogólne**

1. Czytelnicy korzystający z pomieszczenia bibliotecznego zwanego „ZAKAMAR” zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu.
2. ZAKAMAR oraz jego zasoby są przeznaczone dla Czytelników, którzy ukończyli 14 rok życia (uczniów szkół ponadpodstawowych i studentów) oraz posiadają aktualną kartę biblioteczną bez blokady konta bibliotecznego.
3. Korzystanie z zasobów ZAKAMARU jest nieodpłatne.
4. Czytelnik zobowiązany jest do poszanowania udostępnianych zasobów bibliotecznych oraz zabezpieczenia ich przed wszelkimi uszkodzeniami, wilgocią i zabrudzeniem.
5. Czytelnik powinien zwrócić uwagę na stan materiałów bibliotecznych przed ich wypożyczeniem lub skorzystaniem z nich i zgłosić bibliotekarzowi dostrzeżone uszkodzenia, gdyż ponosi odpowiedzialność za wszelkie zniszczenia nieujawnione, a stwierdzone przy zwrocie/ zdaniu sprzętu.
6. Czytelnik odpowiada za szkody wynikłe ze zagubienia, uszkodzenia lub zniszczenia zasobów bibliotecznych i zobowiązany jest do:
  - odkupienia identycznych lub innych wskazanych materiałów,
  - zapłacenia kwoty odszkodowania, którego wysokość ustala bibliotekarz w zależności od aktualnej wartości rynkowej danego przedmiotu,
  - poniesienia kosztów naprawy
7. Za uszkodzenie sprzętu elektronicznego (załącznik numer 1) spowodowanym niewłaściwym użytkowaniem odpowiada osoba korzystająca z tego sprzętu, a w przypadku osoby nieletniej jego rodzic lub opiekun prawny.
8. Żeby skorzystać ze sprzętów elektronicznych należy dokonać rezerwacji z jednodniowym wyprzedzeniem **w godzinach od 8.00 do 15.00** za pośrednictwem e-mail: [zakamar@biblioteka.jelenia-gora.pl](mailto:zakamar@biblioteka.jelenia-gora.pl). Maksymalny czas korzystania określa niniejszy Regulamin w dalszych punktach. W rezerwacji należy określić planowany czas korzystania w formacie godziny od – do, datę, imię i nazwisko, numer karty bibliotecznego oraz rodzaj sprzętu.
9. Biblioteka zastrzega sobie prawo do odwołania rezerwacji bez podawania przyczyny.
10. W pomieszczeniu ZAKAMAR znajduje się monitoring.

**11. W pobliżu sprzętów elektronicznych obowiązuje całkowity zakaz spożywania pokarmów oraz napojów.**

**12. Biblioteka nie ponosi odpowiedzialności za skutki bądź powikłania spowodowane korzystaniem ze sprzętów elektronicznych.**

13. Wszelkie zauważone usterki techniczne lub niebezpieczne sytuacje związane z użytkowaniem sprzętu elektronicznego Czytelnik jest zobowiązany zgłaszać obsłudze.

## § 2

### **Wypożyczanie materiałów bibliotecznych**

1. Książki oraz komiksy udostępnione w ZAKAMARZE można wypożyczyć na 4 tygodnie za pośrednictwem self- check'a (książkomatu) bądź bezpośrednio u bibliotekarza.

2. Istnieje możliwość prolongaty wypożyczenia na kolejne 4 tygodnie zgodnie z Regulaminem Udostępniania.

3. Wydania albumowe oraz gry planszowe udostępniane są tylko i wyłącznie na miejscu.

4. Wszystkie sprzęty elektroniczne udostępniane są tylko i wyłącznie na miejscu.

## § 3

### **Zasady korzystania z konsoli XBOX**

1. Z konsoli XBOX można skorzystać po wcześniejszej rezerwacji terminu.

2. Rezerwacji można dokonać na maksymalnie dwie godziny dziennie.

3. W przypadku niewykorzystania rezerwacji w czasie pierwszych 15 minut zarezerwowanego czasu bibliotekarz anuluje rezerwację.

4. Bibliotekarze nie prowadzą indywidualnej opieki nad Czytelnikiem w trakcie korzystania z konsoli, a jedynie udostępniają sprzęt.

5. Bibliotekarz może odmówić użytkowania konsoli XBOX, gdy oceni, że może być zagrożone zdrowie i bezpieczeństwo Czytelnika lub innych osób korzystających z ZAKAMARU.

6. Przed rozpoczęciem korzystania z konsoli Czytelnik podpisuje oświadczenie (załącznik nr 2):

- o zapoznaniu się z niniejszym regulaminem,
- o zapoznaniu się z wynikającymi zagrożeniami
- o odpowiedzialności materialnej za powierzone mienie.

7. Żaden gracz nie może korzystać z gier nieodpowiednich dla swojego wieku.

8. W celu zachowania bezawaryjnego działania z konsoli należy:

- stosować się do poleceń bibliotekarza,
- używać gier udostępnionych wyłącznie przez bibliotekę,
- nie zmieniać ustawień oraz konfiguracji sprzętu,
- wykonywać czynności nienaruszających praw autorskich twórców lub dystrybutorów oprogramowania i danych,
- swoim zachowaniem oraz graniem nie zakłócać porządku oraz nie przeszkadzać innym użytkownikom ZAKAMARU.

9. W przypadku nieprzestrzegania przez Czytelnika niniejszego Regulaminu mogą zostać wyciągnięte następujące konsekwencje:

- okresowe zawieszenie korzystania z konsoli,
- pozbawienie prawa korzystania z konsoli.

Decyzje w tym zakresie podejmuje Dyrektor JClIER Książnica Karkonoska.

10. Korzystanie z konsoli należy zakończyć na 15 minut przed zamknięciem biblioteki.

#### **Ostrzeżenie dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika**

- Jeśli odczuwasz stały lub powtarzający się dyskomfort, ból, rwanie, mrowienie, zdrętwienie, pieczenie lub sztywność, NIE IGNORUJ TYCH ZNAKÓW OSTRZEGAWCZYCH. BEZZWŁOCZNIE ZGŁOŚ SIĘ DO LEKARZA, nawet jeśli takie objawy występują, gdy nie grasz w grę wideo.
- Niektóre osoby mogą doznawać ataków epilepsji na skutek oddziaływania pewnych efektów wizualnych (np. migające światła czy kompozycje obrazów). Mogą to być na przykład zwroty głowy, zaburzenia widzenia, drganie powiek lub mięśni twarzy, niekontrolowane ruchy rąk i nóg, dezorientacja, chwilowa utrata świadomości czy nawet utrata przytomności.
- Jeśli dostrzeżesz u siebie którekolwiek z tych objawów, natychmiast przestań grać i skontaktuj się z lekarzem.
- Nie graj jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Podczas gry zachowuj bezpieczną odległość od telewizora.
- Gracz jest zobowiązany do bezwzględnego przestrzegania powyższych zasad bezpieczeństwa.

#### **§ 4**

#### **Zasady korzystania z gogli VR**

1. Z gogli VR można skorzystać po wcześniejszej rezerwacji terminu.
2. Rezerwacji można dokonać na maksymalnie pół godziny dziennie.

3. W przypadku niewykorzystania rezerwacji w czasie pierwszych 15 minut zarezerwowanego czasu bibliotekarz anuluje rezerwację.

4. Bibliotekarze nie prowadzą indywidualnej opieki nad Czytelnikiem w trakcie korzystania z gogli, a jedynie udostępniają sprzęt.

5. Bibliotekarz może odmówić użytkownika gogli VR, gdy oceni, że może być zagrożone zdrowie i bezpieczeństwo Czytelnika lub innych osób korzystających z ZAKAMARU.

6. Przed rozpoczęciem korzystania z gogli VR Czytelnik podpisuje oświadczenie (załącznik nr 2):

- o zapoznaniu się z niniejszym regulaminem,
- o zapoznaniu się z wynikającymi zagrożeniami,
- o odpowiedzialności materialnej za powierzone mienie.

7. Żaden gracz nie może korzystać z gier nieodpowiednich dla swojego wieku.

8. W celu zachowania bezawaryjnego działania gogli VR należy:

- stosować się do poleceń bibliotekarza,
- używać gier/aplikacji udostępnionych wyłącznie przez bibliotekę,
- nie zmieniać ustawień oraz konfiguracji sprzętu,
- wykonywać czynności nienaruszających praw autorskich twórców lub dystrybutorów oprogramowania i danych,
- swoim zachowaniem oraz korzystaniem ze sprzętu nie zakłócać porządku oraz nie przeszkadzać innym użytkownikom ZAKAMARU.

9. W przypadku nieprzestrzegania przez Czytelnika niniejszego Regulaminu mogą zostać wyciągnięte następujące konsekwencje:

- okresowe zawieszenie korzystania z gogli VR,
- pozbawienie prawa korzystania z gogli VR.

Decyzje w tym zakresie podejmuje Dyrektor JClIER Książnica Karkonoska.

10. Korzystanie z gogli VR należy zakończyć na 15 minut przed zamknięciem biblioteki.

**11. Zabrania się użytkownika gogli VR osobom, u których wcześniej występowały drgawki, inne stany epileptyczne lub mają wszczepiony rozrusznik serca.**

#### **Ostrzeżenie dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika**

- Korzystanie ze sprzętu wiąże się z wykonywaniem ruchu, oddziałuje na błędnik, zmysł orientacji, zmysł wzroku oraz słuchu co może skutkować pojawieniem się tzw. choroby lokomocyjnej, ataku epilepsji oraz innych objawów opisanych w Regulaminie.

- Przed rozpoczęciem korzystania z okularów i podczas korzystania z nich należy zawsze zwracać uwagę na otoczenie. Należy zachować ostrożność, aby uniknąć obrażeń i pozostać w pozycji siedzącej, chyba że korzystanie z treści wymaga stania. Korzystanie z okularów może spowodować utratę równowagi.
- Wygodne korzystanie z wirtualnej rzeczywistości wymaga niezaburzonego zmysłu ruchu i równowagi. Nie zaleca się korzystania z gogli w przypadku odczuwania zmęczenia czy choroby. Korzystanie w złym stanie fizycznym lub psychicznym może nasilić objawy.
- W razie wystąpienia jakichkolwiek niepokojących objawów należy natychmiast przerwać użytkowanie sprzętu.
- Należy bezzwłocznie zaprzestać korzystania z gogli VR w przypadku doświadczenia którekolwiek z następujących objawów: drgawki, utrata świadomości, zmęczenia oczu, drgawki oczu lub mięśni, ruchy mimowolne, zmienione, niewyraźne lub podwójne widzenie lub inne zaburzenia widzenia, zawroty głowy, dezorientacja, zaburzenia równowagi, zaburzenia koordynacji ręka-oko, nadmierne pocenie się, zwiększone ślinienie się, nudności, światłowstręt, dyskomfort lub ból w głowie lub oczach, senność, zmęczenie lub jakiegokolwiek objawy podobne do choroby lokomocyjnej.
- Nie należy prowadzić pojazdów, obsługiwać maszyn ani wykonywać innych wymagających wizualnie lub fizycznie czynności, które mogą mieć poważne konsekwencje (tj. czynności, w przypadku których wystąpienie jakichkolwiek objawów może prowadzić do obrażeń ciała, ani czynności wymagających niezaburzonej równowagi i koordynacji ręka-oko (np. uprawianie sportu, jazda na rowerze itp.) do czasu całkowitego ustąpienia objawów.
- W przypadku poważnych i/lub utrzymujących się objawów należy skontaktować się z lekarzem.

## § 5

### **Zasady korzystania z Internetu i programów multimedialnych**

1. Ze stanowisk komputerowych można skorzystać po wcześniejszej rezerwacji terminu.
2. Czytelnik chcący skorzystać z komputera zobowiązany jest do przestrzegania § 32 oraz § 33 punktu VII Regulaminu Korzystania ze Zbiorów i Usług JCIiER KSIĄŻNICA KARKONOSKA W JELENIEJ GÓRZE
3. Rezerwacji można dokonać na dwie godziny dziennie z możliwością przedłużenia w przypadku braku dalszych rezerwacji.
4. W przypadku niewykorzystania rezerwacji w czasie pierwszych 15 minut zarezerwowanego czasu bibliotekarz anuluje rezerwację.
5. Bibliotekarze nie prowadzą indywidualnej opieki nad Czytelnikiem w trakcie korzystania z komputerów.
6. Korzystanie z komputerów należy zakończyć na 15 minut przed zamknięciem biblioteki.

7. W przypadku nieprzestrzegania przez Czytelnika niniejszego Regulaminu mogą zostać wyciągnięte następujące konsekwencje:

- okresowe zawieszenie korzystania z komputerów,
- pozbawienie prawa korzystania z komputerów.

Decyzje w tym zakresie podejmuje Dyrektor JClIER Książnica Karkonoska.

## § 6

### **Zasady korzystania z tabletów graficznych**

1. Z tabletów graficznych można skorzystać po wcześniejszej rezerwacji terminu.

2. Rezerwacji można dokonać na maksymalnie dwie godziny dziennie z możliwością przedłużenia w przypadku braku dalszych rezerwacji.

3. W przypadku niewykorzystania rezerwacji w czasie pierwszych 15 minut zarezerwowanego czasu bibliotekarz anuluje rezerwację.

4. Bibliotekarze nie prowadzą indywidualnej opieki nad Czytelnikiem w trakcie korzystania z tabletów, a jedynie udostępniają sprzęt.

5. W celu zachowania bezawaryjnego działania tabletów graficznych należy:

- stosować się do poleceń bibliotekarza,
- używać aplikacji udostępnionych wyłącznie przez bibliotekę,
- nie zmieniać ustawień oraz konfiguracji sprzętu,
- wykonywać czynności nienaruszających praw autorskich twórców lub dystrybutorów oprogramowania i danych,
- swoim zachowaniem oraz korzystaniem ze sprzętu nie zakłócać porządku oraz nie przeszkadzać innym użytkownikom ZAKAMARU,
- po zakończeniu pracy pozostawić sprzęt w konfiguracji zastanej, w tym usunąć zapisane przez siebie dane.

6. W przypadku nieprzestrzegania przez Czytelnika niniejszego Regulaminu mogą zostać wyciągnięte następujące konsekwencje:

- okresowe zawieszenie korzystania z tabletów graficznych,
- pozbawienie prawa korzystania z tabletów graficznych.

Decyzje w tym zakresie podejmuje Dyrektor JClIER Książnica Karkonoska.

7. Nie należy odłączać tabletów od stanowisk komputerowych.

8. Stylusy stanowią integralną część tabletów graficznych.

9. Korzystanie z tabletów należy zakończyć na 15 minut przed zamknięciem biblioteki.

## § 7

### **Zasady korzystania z aparatu fotograficznego oraz sprzętu do wykonywania fotografii wraz z dodatkami (tło, lampy)**

1. Z aparatu fotograficznego można skorzystać po wcześniejszej rezerwacji terminu.
2. Rezerwacji można dokonać na maksymalnie dwie godziny dziennie.
3. W przypadku niewykorzystania rezerwacji w czasie pierwszych 15 minut zarezerwowanego czasu bibliotekarz anuluje rezerwację.
4. Bibliotekarze nie prowadzą indywidualnej opieki nad Czytelnikiem w trakcie korzystania z aparatu, a jedynie udostępniają sprzęt.
5. W celu zachowania bezawaryjnego działania aparatu należy:
  - stosować się do poleceń bibliotekarza,
  - swoim zachowaniem oraz korzystaniem ze sprzętu nie zakłócać porządku oraz nie przeszkadzać innym użytkownikom ZAKAMARU,
  - po zakończeniu pracy pozostawić sprzęt w konfiguracji zastanej, w tym usunąć zapisane przez siebie dane.
6. Dopuszcza się możliwość korzystania z własnej karty pamięci.
7. Po skorzystaniu z lamp/tła należy wszystko odłożyć na swoje miejsce.
8. Korzystanie z aparatu należy zakończyć na 15 minut przed zamknięciem biblioteki.
9. Obiektyw należy traktować jako integralną część aparatu. Nie należy go odłączać.

## § 8

### **Zasady korzystania z drukarki 3D**

1. Z drukarek 3D PRUSA MINI (pow. robocza 18 cm x 18 cm) można skorzystać po wcześniejszej rezerwacji terminu.
2. Rezerwacji można dokonać na maksymalnie cztery godziny dziennie z możliwością przedłużenia w przypadku braku dalszych rezerwacji.
3. Rezerwacje należy planować tak, aby było możliwe ukończenie wydruku w godzinach pracy biblioteki (wskazania slicera).
4. W przypadku niewykorzystania rezerwacji w czasie pierwszych 15 minut zarezerwowanego czasu bibliotekarz anuluje rezerwację.

5. Bibliotekarze nie prowadzą indywidualnej opieki nad Czytelnikiem w trakcie korzystania z drukarek, a jedynie udostępniają sprzęt.

6. Przed rozpoczęciem korzystania z drukarki 3D Czytelnik podpisuje oświadczenie (załącznik nr 2):

- o zapoznaniu się z niniejszym regulaminem,
- o zapoznaniu się z wynikającymi zagrożeniami,
- o odpowiedzialności materialnej za powierzone mienie.

7. W przypadku nieprzestrzegania przez Czytelnika niniejszego Regulaminu mogą zostać wyciągnięte następujące konsekwencje:

- okresowe zawieszenie korzystania z drukarek 3D,
- pozbawienie prawa korzystania z drukarek 3D.

Decyzje w tym zakresie podejmuje Dyrektor JClIER Książnica Karkonoska.

8. Warunkiem skorzystania z usługi drukowania 3D jest przygotowanie kompletnego projektu.

9. Biblioteka nie pomaga przy projektach oraz nie dokonuje poprawek w nich.

10. Projekt nie może naruszać praw osób trzecich, w tym osobistych i majątkowych praw autorskich.

11. Czytelnik odpowiada w całości za ewentualne naruszenie praw osób trzecich, związane z wydrukiem 3D.

12. Biblioteka nieodpłatnie udostępnia filament do drukarek 3D do wyczerpania zapasów. W przypadku braku filamentu Czytelnik może przynieść własny.

13. W przypadku chęci skorzystania z własnego filamentu, konieczna jest akceptacja bibliotekarza (potwierdzenie parametrów technicznych oraz jakości).

14. W celu zachowania bezawaryjnego działania drukarek 3 D należy:

- stosować się do poleceń bibliotekarza,
- używać oprogramowania udostępnionego wyłącznie przez bibliotekę,
- nie zmieniać ustawień oraz konfiguracji sprzętu,
- wykonywać czynności nienaruszających praw autorskich twórców lub dystrybutorów oprogramowania i danych,
- swoim zachowaniem oraz korzystaniem ze sprzętu nie zakłócać porządku oraz nie przeszkadzać innym użytkownikom ZAKAMARU,
- po zakończeniu pracy pozostawić sprzęt w konfiguracji zastanej, w tym usunąć zapisane przez siebie dane.



15. Korzystanie z drukarek 3D należy zakończyć na 15 minut przed zamknięciem biblioteki.

**Ostrzeżenie dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika**

UWAGA! Dysza oraz płyta stołu w drukarkach 3D osiągają wyższe temperatury (dysza do 280°C, stół do 100°C). Dotknięcie tych elementów spowoduje oparzenia i uszkodzenie naskórka.

