

WYPOŻYCZENIA

1. Z wypożyczalni gier mogą korzystać osoby, które ukończyły 13 lat lub osoby młodsze pod opieką osoby dorosłej.
2. Osoba może wypożyczyć maksymalnie 2 gry na okres 10 dni.
3. W celu wypożyczenia gry należy zgłosić się do osoby z zespołu Fyrtel Główna odbywającej danego dnia dyżur, w godzinach otwarcia Biblioteki Sąsiedzkiej (16:00-19:00).
4. W uzasadnionych przypadkach zastrzegamy sobie prawo do odmówienia wypożyczenia gry.

PRZETRZYMYWANIE GIER

1. Wypożyczający zobowiązany jest do terminowego zwrotu wypożyczonych gier.
2. Zwrot wypożyczonych gier powinien nastąpić do rąk osoby odbywającej dyżur. Pozostawienie gry pod drzwiami, na schodach, półpiętrze lub w innym miejscu nie jest uznawane za zwrot. Wypożyczający ponosi pełną odpowiedzialność za szkody spowodowane nieprawidłowo wykonanym zwrotem.
3. Za nieterminowe zwrócenie wypożyczonych gier wypożyczający ponosi opłatę 2,00 zł za każdy dzień opóźnienia od każdej wypożyczonej gry.

POSZANOWANIE I ZABEZPIECZENIE GIER PLANSZOWYCH

1. Gry będące przedmiotem wypożyczenia są własnością Stowarzyszenia Młodych Animatorów Kultury.
2. Wypożyczając grę należy wypełnić kartę wypożyczeń, przekazaną przez osobę dyżurującą zgodnie z instrukcją.
3. Osoba wypożyczająca zobowiązana jest wpłacić (gotówką) osobie dyżurującej kaucję w wysokości 20, 50 lub 100 złotych w zależności od ceny gry.
4. Lista dostępnych gier wraz z progami cenowymi znajduje się w siedzibie Stowarzyszenia Młodych Animatorów Kultury oraz na stronie internetowej fyrtelglowna.pl/biblioteka-sasiedzka.
5. Osoba dyżurująca oddaje do dyspozycji Wypożyczającego gry w stanie kompletnym oraz w stanie umożliwiającym korzystanie z nich zgodnie z ich przeznaczeniem.
6. Gry niedostępne już w sprzedaży nie są wypożyczane na zewnątrz. Może z nich korzystać jedynie w siedzibie stowarzyszenia.
7. Wypożyczający zobowiązuje się do dbałości o wypożyczone gry tzn. wypożyczone gry należy zwrócić w stanie niepogorszonym, wynikającym z normalnego użytkowania.
8. Wypożyczający powinien sprawdzić stan gry i jej kompletność przed jej wypożyczeniem. Jakiegokolwiek braki lub uszkodzenia powinny zostać zgłoszone. Niezgłoszenie odstępstw traktowane jest jako wypożyczenie kompletnej gry.
9. Wypożyczający ponosi pełną odpowiedzialność materialną za szkody spowodowane nieprawidłowym użytkowaniem gry, jej zgubienie lub zdekompletowanie.

10. Osoba dyżurująca odbierająca od Wypożyczającego grę jest zobowiązana sprawdzić stan techniczny i kompletność gry zgodnie z jej instrukcją.
11. W przypadku uszkodzenia, zagubienia bądź zdekompletowania gry Wypożyczający zobowiązany jest według wskazania osoby dyżurującej do:
 - a) odkupienia identycznej gry lub innej pozycji wskazanej przez pracownika,
 - b) uiszczenia opłaty, której wysokość stanowi równowartość uszkodzonej, zgubionej lub zdekompletowanej gry,
 - c) pokrycia kosztów naprawy uszkodzonej gry.
12. Wypożyczający zobowiązuje się do wykonania wskazanego działania w terminie uzgodnionym z osobą dyżurującą.
13. Nieuregulowanie kwoty wynikającej z przetrzymania, zagubienia lub uszkodzenia gry powoduje pozbawienie Wypożyczającego możliwości korzystania ze zbiorów Biblioteki Sąsiedzkiej do czasu uregulowania zaległej należności.