

REGULAMIN GRY MOBILNEJ (wersja popremierowa)
„ZIELONA PRZYGODA W CZERWONYM OGRODZIE”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry terenowej jest Śląski Ogród Botaniczny, ul. Sosnowa 5, 43-190 Mikołów (dalej: Organizator).
2. Gra jest dostępna dla wszystkich odwiedzających Śląski Ogród Botaniczny - Ogród Czerwony w dniach 17 lipca 2023-30 stycznia 2024
3. Osoby niepełnoletnie mogą w niej uczestniczyć w towarzystwie osób dorosłych.
4. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie lub zespołowo.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 11.0 i wyższej) i Android (w wersji 8.0 wyższej),
 - uruchomioną funkcją GPS,
 - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji.
7. Gra odbywa się na terenie Ogródu Czerwonego Śląskiego Ogródu Botanicznego. Gracze są zobowiązani do dostosowania się do wszystkich przepisów z tego wynikających.
8. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
9. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
10. Gra mobilna jest finansowana w ramach projektu „Mikołów dla Klimatu - wdrażanie inwestycji z zakresu błękitno zielonej infrastruktury w mieście” dofinansowanego ze środków Mechanizmu Finansowego EOG 2014-2021 w ramach programu: „Środowisko, Energia i Zmiany klimatu” oraz środków WFOŚiGW w Katowicach.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Gracze rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack uczestnicy:

- akceptują niniejszy regulamin gry,
- wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronie internetowej relacji z gry zawierających ich wizerunek zgodnie z pkt. 2 poniżej,

2. Uczestnicy gry udzielają Organizatorowi nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.

3. Udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Aby wejść do gry należy zeskanować kod QR dostępny na stronie internetowej Ogrodu, profilu Facebook oraz na terenie Śląskiego Ogrodu Botanicznego. .

2. Miejscem startu gry jest Altana przy wejściu do Ogrodu Czerwonego (ul. Grudniowa).

3. Zadaniem graczy będzie wykonanie w ramach gry określonych zadań i rozwiązanie zagadek w grze. Czas ukończenia gry nie jest punktowany.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry skutkuje dyskwalifikacją gracza.

2. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej projektu oraz w siedzibie Organizatora. Ponadto Organizator udostępni Regulamin przez jego wystawienie w widocznym miejscu w trakcie trwania gry, w szczególności w miejscu startu gry.

3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.