

## **Regulamin gry Gdyby Skłodowska- Curie miała kanał na youtube?" – mobilny quest o polskich fizykach dla gości indywidualnych (dalej: Regulamin)**

### **§ 1. Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem mobilnej gry Gdyby Skłodowska- Curie miała kanał na youtube?" (dalej: gra) jest Centrum Nauki Experyment, adres: al. Zwycięstwa 96/98, 81-451 Gdynia. NIP: 5862277972, REGON: 221715245, wpisane do Rejestru Instytucji Kultury Gminy Miasta Gdyni w Księdze Rejestrowej VI (dalej: CNE lub Organizator).
2. Gra organizowana jest w ramach projektu „SPINaj naukę” dofinansowanego z Programu „Społeczna Odpowiedzialność Nauki” Ministra Edukacji i Nauki. Opis projektu dostępny jest na stronie internetowej: <https://experyment.gdynia.pl/projekty/projekt-spinaj-nauke/>
3. Udział w grze będzie możliwy w dniu 10.11.2021 w godzinach 15.00- 18.00. W tym czasie możliwe będzie także zwiedzanie wystawy CNE w cenie zakupionego biletu.
4. Ze względu na poziom zadań rekomendowane jest, aby w grze wzięły udział osoby, które ukończyły 12 rok życia (dalej: Uczestnik)
5. Uczestnicy do 16 roku życia biorą udział w grze pod opieką rodzica lub opiekuna prawnego.
6. Czas rozgrywki w ramach jednej gry wynosi 60 minut.
7. Celem gry jest:
  - a) promowanie aktywnej nauki przedmiotów ścisłych i przyrodniczych wśród młodzieży,
  - b) promowanie osiągnięć polskich fizyków,
  - c) kształtowanie umiejętności logicznego myślenia, analizowania, wyciągania wniosków i dociekania,
  - d) wdrażanie nowych technologii w proces nauczania.

### **§ 2. Warunki uczestnictwa**

1. Udział w grze możliwy jest wyłącznie po zaakceptowaniu warunków niniejszego regulaminu oraz po opłaceniu biletu w cenie wskazanej w ust. 7 poniżej.
2. Zakupu biletu możliwy będzie w kasach CNE.
3. Rozgrywka rozpoczyna się o godzinie 15:00, a kończy o 18:00.
4. Uczestnicy mogą wziąć udział w grze indywidualnie lub w grupach korzystając z jednego urządzenia.
5. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona/tabletu z:
  - a) systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 6.0 wyższej),
  - b) zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
6. CNE umożliwia dostęp do darmowego Internetu.
7. Udział w grze jest odpłatny. Koszt od 1 uczestnika wynosi 1 zł.

### **§ 3. Przebieg gry**

1. Organizator zobowiązuje się do poinformowania o zasadach gry oraz do przekazania kodu QR umożliwiającą jej rozpoczęcie.
2. Uczestnicy rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack i podają wymyślony przez siebie login.
3. Gra rozpoczyna się przed kasami CNE.
4. Zadaniem Uczestników będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie, jak największej ilości punktów.
5. Gra zostanie zakończona po 60 minutach niezależnie od tego czy każdy wykona wszystkie zadania.

6. Podczas trwania gry CNE nie ponosi odpowiedzialności za zniszczenia sprzętu będącego własnością Uczestnika.

#### **§ 4. Poufność**

1. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do zachowania w tajemnicy oraz nieujawniania innym osobom wszelkich powziętych lub uzyskanych informacji dot. gry, w szczególności tych których ujawnienie mogłoby narazić CNE na szkodę.
2. Za naruszenie Informacji Poufnych uznaje się w szczególności wykorzystanie lub ujawnienie informacji dot. gry, gdy następuje to bez zgody CNE do korzystania z informacji lub rozporządzania nimi i wynika z nieuprawnionego dostępu, przywłaszczenia, kopiowania dokumentów, przedmiotów, materiałów, substancji, plików elektronicznych obejmujących te informacje lub umożliwiających wnioskowanie o ich treści (Informacje Poufne).
3. Uczestnicy zobowiązują się do wykorzystywania Informacji Poufnych wyłącznie w celu prawidłowego udziału w grze.
4. Zobowiązanie Uczestnika do zachowania Informacji Poufnych w tajemnicy jest bezterminowe.
5. CNE uprawnione jest do dochodzenia odszkodowania na zasadach ogólnych w przypadku ujawnionego naruszenia Informacji Poufnych przez Uczestnika.

#### **§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin dostępny jest na stronie [www.experymet.gdynia.pl](http://www.experymet.gdynia.pl).
2. CNE wprowadza zakaz powielania, kopiowania bądź użytkowania gry niezgodnie z jej przeznaczeniem.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy polskiego prawa.
4. CNE nie ponosi odpowiedzialności za podanie przez uczestnika niewłaściwych, niepełnych lub nieprawdziwych danych, e-mail lub numeru telefonu lub innych danych uniemożliwiających lub opóźniających kontakt z CNE. W przypadku naruszenia praw osób trzecich Uczestnik zobowiązuje się zwolnić CNE z odpowiedzialności za naruszenie tych praw.
5. Regulamin wchodzi w życie wraz z jego opublikowaniem na stronie CNE oraz w aplikacji gry.
6. CNE zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.