

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa w grze "Suntago Splash Hunt" (dalej: „**Gra**”) organizowanej w Suntago Park Wodny we Wręczy, ul. Nowy Świat 1 (dalej: „**Park Wodny**” lub „**Suntago**”).
2. Organizatorem Gry jest „**Global Parks Poland**” spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Fosa 41/11, 02-768 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000335329, NIP 7010192128, REGON 141926930, kapitał zakładowy w wysokości 1.000.000 PLN (dalej: „**Organizator**”).
3. Regulamin dostępny jest:
 - a) na stronie internetowej parkofpoland.com/regulaminy,
 - b) po zeskanowaniu kodu QR umieszczonego na Totemie (zgodnie z def. z punktu 5 Regulaminu),
4. Przed rozpoczęciem Gry każda osoba jest zobowiązana do zapoznania się z niniejszym Regulaminem oraz do przestrzegania jego postanowień.

2. UCZESTNICZY

1. Uczestnikiem Gry (dalej: „**Uczestnik**”) może być każda osoba korzystająca z usług Parku Wodnego, posiadająca aktywną opaskę wstępu (transmitter) wydawaną w kasach Parku Wodnego (dalej: „**Opaska**”), z zastrzeżeniem wszystkich obowiązujących w Parku Wodnym Regulaminów i zasad korzystania z atrakcji.
2. Udział w Grze oraz odbiór nagród w przypadku osób do 13 roku życia możliwy jest wyłącznie pod opieką rodzica lub pełnoletniego opiekuna.
3. Zabronione jest przekazywanie Opaski innym osobom.

3. ZASADY GRY

1. Gra składa się z dwóch etapów:
 - a) **Zbierania punktów („Monet”) na Opaskę,**
 - b) **Gry o nagrodę w Totemie.**
2. Gra prowadzona jest wyłącznie w dniach otwarcia Parku Wodnego oraz w godzinach otwarcia zjeżdżalni wodnych w strefie Jamango, z zastrzeżeniem postanowień innych regulaminów w zakresie dostępności zjeżdżalni, w tym w zakresie czynności serwisowych lub czasowej niedostępności.
3. Uczestnik ma możliwość udziału w Grze wyłącznie w dniu wizyty w Parku Wodnym.
4. Monety zgromadzone na Opasce nie przechodzą na kolejne dni.

4. ZBIERANIE MONET NA OPASKĘ

1. Przed wejściem do części strefy Jamango, w której znajdują się zjeżdżalnie wodne znajduje się ekran prezentujący aktualną liczbę Monet przyznawanych za każdy zjazd daną zjeżdżalnią (dalej: „**Ekran**”). Liczba ta obowiązuje w danym dniu i nie zmienia się w jego trakcie.
2. Monety naliczane są wyłącznie podczas korzystania ze zjeżdżalni w strefie Jamango, wyłącznie na zjeżdżalniach wskazanych na Ekranie.
3. W przypadku wyłączenia danej zjeżdżalni z przyczyn określonych w innych regulaminach obowiązujących w Suntago, Gra nie zostaje przerwana, w związku z czym Uczestnika ma nadal prawo zbierania Monet na innych zjeżdżalniach, tym samym Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości zebrania Monet na tej zjeżdżalni.
4. Aby Monety zostały naliczone, Uczestnik zobowiązany jest przyłożyć Opaskę do czytnika znajdującego się przed każdą zjeżdżalnią uwzględnioną na Ekranie (dalej: „**Czytnik**”).
5. Czytnik potwierdzi naliczenie Monet odpowiednim komunikatem. W przypadku braku komunikatu przyłóż Opaskę ponownie. W przypadku awarii lub braku jakiegokolwiek komunikatu zgłoś się do personelu Parku Wodnego.
6. Szczegółowe zasady odbijania Opaski:
 - a) Uczestnik nie może odbijać Opaski częściej niż raz na 5 minut,
 - b) po każdym odbiciu Opaski powinien nastąpić zjazd daną zjeżdżalnią,
 - c) zabrania się odbijania więcej niż jednej Opaski przez danego Uczestnika,
 - d) w przypadku naruszenia powyższych zasad obsługa Parku Wodnego ma prawo anulować naliczone Monety.
7. Do możliwości zagrania o nagrodę w Totemie konieczne jest zgromadzenie minimum 1000 Monet.
8. Stan Monet można sprawdzić w dowolnym momencie na czytniku przy zjeżdżalni lub w Totemie.

5. WYBÓR NAGRODY

1. Po uzyskaniu wymaganej liczby Monet (1000 Monet lub wielokrotność tej liczby) Uczestnik udaje się do urządzenia w Strefie Jamango, którego dokładna lokalizacja zostanie wskazana na Ekranie (dalej: „**Totem**”).
2. Szczegółowe zasady odbioru nagrody:
 - a) zeskanuj Opaskę w wyznaczonym do tego miejscu na Totemie,
 - b) przyjrzyj się dostępnym danego dnia nagrodom i wybierz tę, o którą chcesz zagrać (po naciśnięciu danej nagrody, wyświetlony zostanie jej szczegółowy opis),
 - c) rozpocznij grę przy użyciu przycisku START.
3. Zasady gry o nagrodę w Totemie:
 - a) na ekranie Totemu wyświetlane są dostępne danego dnia nagrody,

- b) nagrody zostają zakryte identycznymi kafelkami i wielokrotnie przemieszczane,
 - c) zadaniem Uczestnika jest śledzenie przemieszczających się kafelków i odszukanie wybranej przez niego nagrody, która jest zakryta jednym z kafelków,
 - d) Uczestnik ma tylko jedną próbę odkrycia kafelka z nagrodą,
 - e) w przypadku odkrycia kafelka z inną nagrodą niż ta, o którą Uczestnik chciał zagrać, Uczestnikowi nie przysługuje możliwość powtórzenia gry ani wymiany nagrody.
- 6. Miejsce odbioru nagrody zostanie wskazane w komunikacie wyświetlonym na Totemie po zakończonej grze (dalej: „**Miejsce Odbioru**”).
 - 4. Każde 1000 Monet zdobyte przez Uczestnika uprawnia go wyłącznie do jednej gry o nagrodę na Totemie i odbioru wygranej nagrody.
 - 5. Każda mniejsza ilość Monet nie uprawnia do gry na Totemie i tym samym nie podlega wymianie na nagrodę.
 - 6. Monety nie podlegają wymianie na gotówkę ani na vouchery.
 - 7. Nagrody nie podlegają zwrotowi, wymianie na gotówkę, wymianie na vouchery ani inne nagrody.
 - 8. Po zakończeniu gry na Totemie nagroda zostaje przypisana do Opaski i może być odebrana we wskazanym Miejscu Odbioru.
 - 9. Odbiór nagrody możliwy jest wyłącznie w dniu udziału w Grze w godzinach otwarcia Parku Wodnego.
 - 4. Nie ma możliwości łączenia Monet z różnych Opasek ani odbioru nagród w innym dniu niż dzień, w którym Uczestnik brał udział w Grze. Po zakończeniu pobytu Uczestnika w Parku Wodnym Monety na Opasce ulegają wyzerowaniu.

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w przypadku wprowadzenia nowych zasad, zakresu atrakcji uwzględnianych przy zbieraniu Monet, przy czym zmiany nie będą naruszać praw nabytych przez Uczestników.
- 2. Wątpliwości dotyczące przebiegu Gry, awarie Totemu lub Czytnika Uczestnik powinien zgłaszać obsłudze Parku Wodnego w dniu udziału w Grze.
- 3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości udziału w Grze wynikający z winy Uczestnika (np. zgubienie lub uszkodzenie Opaski, spóźnienie się po odbiór nagrody) oraz w przypadku braku spełnienia wymogów do korzystania z danej atrakcji.