

REGULAMIN IMPREZY

§ 1 WSTĘP

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje podczas Imprezy promującej film „Sonic 3. Szybki jak błyskawica”.
2. Organizatorem Imprezy jest firma Evento z siedzibą przy ul. Nowotęcznej 2 w Nowym Dworze Mazowieckim.
3. Osoby przebywające na terenie Imprezy podlegają przepisom porządkowym dotyczącym tego terenu.
4. Wejście i przebywanie osób na terenie Imprezy oznacza bezwzględną akceptację Regulaminu.

§ 2 OGÓLNE ZASADY ORGANIZACJI

1. Uczestnicy Imprezy zobowiązani są stosować się do poleceń Organizatora i zatrudnionych przez niego Animatorów.
2. Uczestnictwo w Imprezie oznacza zgodę na utrwalanie przebiegu Imprezy i zachowania Uczestników przy pomocy urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
3. Organizator może wykorzystać powstałe w ten sposób materiały w celu promocji wydarzenia, filmu i Galerii Handlowej, w której odbywa się Impreza, umieszczając na swoich i Galerii Handlowej kanałach social – mediowych, stronach internetowych lub w innych mediach.
4. Impreza przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 4 do 14 lat i ich opiekunów. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Imprezie tylko w obecności i za zgodą rodzica lub pełnoletniego opiekuna.
5. Uczestnicy powinni stosować się ściśle do poleceń i uwag osób obsługujących Imprezę. Jest to podyktowane względami bezpieczeństwa, a także dobrej organizacji zabawy. W przypadku zachowań Uczestników, które są niezgodne z poleceniami osób obsługujących oraz Regulaminem, obsługujący mają prawo przerwać Imprezę.
6. Za zgubione lub skradzione przedmioty Organizator nie bierze odpowiedzialności.
7. Udział w Imprezie jest bezpłatny.
8. Z każdej atrakcji można skorzystać tylko raz w ciągu dnia.

§ 3 IMPREZA

1. Na Scenie w wyznaczonych godzinach organizowane są konkursy: Quiz z nagrodami filmowymi oraz Rzuty do celu – rywalizacja, w której biorą udział dzieci wybierane przez Prowadzącego. Drobne nagrody przewidziane są dla zwycięzców w tej rozgrywce. Dzieci rzucają do otworów na standzie woreczkami. Każde dziecko wykonuje 5 rzutów do wybranych otworów. Otwory są o różnej średnicy – im mniejszy otwór tym przyznajemy więcej punktów za trafienie. Za trafienie uważa się przerzucenie woreczka przez otwór na standzie. Do rozstrzygnięcia zlicza się punkty

za każdy rzut. Wygrywa to dziecko, które uzbiera więcej punktów. Jeżeli obydwoje dzieci uzyskają tę samą ilość punktów, wykonuje się dalej pojedyncze rzuty, sumując po każdym rzucie punkty. Zabawę Prowadzący może też przeprowadzić zapraszając na Scenę więcej niż jedno dziecko, tworząc drużyny z dzieci lub dzieci i opiekunów.

2. Do udziału w Quizie wiedzy o bohaterach i świecie gier i filmów z serii Sonic Uczestników wybiera Prowadzący według swojego uznania. Za prawidłową odpowiedź na jedno lub więcej pytań Prowadzący przyznaje nagrodę rzeczową. Nie ma możliwości wymiany otrzymanej nagrody na inną.
3. Co godzinę w Strefie Foto można spotkać bohaterów Filmu – Sonika i Tailsa. Do robienia zdjęć obowiązuje kolejka.
4. W strefie gier PlayStation dzieci w wieku 6-14 lat mogą grać w gry z serii Sonic. Jedno dziecko może korzystać z tej Atrakcji przez maksymalnie 20 minut.
5. Dzieci w wieku 6-14 lat mogą też wziąć w zabawie w Elektroniczną Koszykówkę. Jedno dziecko może wykonać maksymalnie 5 rzutów piłką.
6. W Strefie Zabaw Zręcznościowych do dyspozycji Uczestników są atrakcje: Lecimy w kulki, Refleksomierz i Bungee Run.
7. Lecimy w kulki to gra, która polega na złapaniu przez Dziecko jak największej ilości kulek wypadających z czterech różnych rur.
8. Refleksomierz – w tej grze zadaniem Uczestnika jest naciśnięcie jak największej ilości podświetlanych przycisków w ciągu jednej minuty.
9. Do Zabawy w Bungee Run zapraszamy dwoje dzieci w wieku od 6 do 14 lat. Rywalizujący Uczestnicy próbują jak najdalej dobiec startując jednocześnie na dwóch dmuchanych torach z pneumatycznymi spowalniaczami biegu. Wygrywa ten Uczestnik, który w określonym czasie (np. jednej minuty) dotrze najdalej. Animator może nagrodzić zwycięzcę rywalizacji drobnym upominkiem.
10. Wszystkich chętnych zapraszamy do Fotobudki 360 stopni na nagranie krótkiego video z imprezy przy użyciu podestu i obracającej się wokół Uczestnika kamery.
11. Dzieci do lat 12 zapraszamy do Strefy Sonikowego Wizażu. Używamy farbek hipoalergicznym do twarzy, ale nie ponosimy odpowiedzialności za ewentualne uczulenia. Czas oczekiwania w tej strefie może się wydłużyć.

§ 4 UWAGI KOŃCOWE

1. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. Regulamin obowiązuje w dniu Imprezy i dotyczy wszystkich obiektów z nią związanych.

Życzymy dobrej i bezpiecznej zabawy!