

REGULAMIN OBIEKTU I UCZESTNICTWA W ATRAKCJACH ALVERNIA PLANET

CZĘŚĆ I. POSTANOWIENIA OGÓLNE, BILETY, REZERWACJE I PROCEDURY

§1. Postanowienia ogólne i dane rejestrowe

1. Niniejszy Regulamin określa zasady przebywania na terenie obiektu Alvernia Planet oraz zasady uczestnictwa w atrakcjach, wydarzeniach, aktywnościach edukacyjnych, rozrywkowych, filmowych i eventowych organizowanych na terenie obiektu.
2. Właścicielem i administratorem obiektu jest **Alvernia Planet Sp. z o.o.**, ul. Ferdynanda Wspaniałego 1, 32-566 Nieporaz, NIP: 6282272071.
3. Operatorem atrakcji, organizatorem aktywności oraz podmiotem odpowiedzialnym za obsługę uczestników, rezerwacji, przewodników i atrakcji jest **Gremi Operator Sp. z o.o.**, ul. Modrzewiowa 38, 32-082 Karniowice, NIP: 5130272828.
4. Kontakt z Organizatorem możliwy jest:
 - telefonicznie pod numerem: +48 510 831 277,
 - mailowo pod adresem: rezerwacje@alverniaplanet.com,
 - za pośrednictwem strony internetowej: alverniaplanet.com.
5. Ilekroć w Regulaminie mowa jest o:
 1. **Obiekcie** – należy przez to rozumieć teren Alvernia Planet wraz z infrastrukturą, budynkami, atrakcjami, przestrzeniami studyjnymi, plenerowymi, eventowymi i technicznymi, parkingami, drogami i ciągami komunikacyjnymi, terenami zielonymi oraz wszelkimi innymi obiektami, urządzeniami i przestrzeniami znajdującymi się w granicach nieruchomości Alvernia Planet lub pozostającymi pod jej zarządkiem.
 2. **Organizatorze** – należy przez to rozumieć Gremi Operator Sp. z o.o., chyba że z kontekstu wynika inaczej;
 3. **Administratorze obiektu** – należy przez to rozumieć Alvernia Planet Sp. z o.o.;

4. **Uczestniku** — należy przez to rozumieć każdą osobę przebywającą na terenie Obiektu lub korzystającą z atrakcji;
 5. **Opiekunie** — należy przez to rozumieć rodzica, opiekuna prawnego, nauczyciela, wychowawcę, przewodnika grupy lub inną osobę odpowiedzialną za Uczestnika;
 6. **Regulaminie** — należy przez to rozumieć niniejszy Regulamin wraz z regulaminami poszczególnych atrakcji;
 7. **Atrakcji** — należy przez to rozumieć, wszelkie aktywności, pokazy, zwiedzanie, projekcje, plany filmowe, aplikacje, warsztaty, wystawy i wydarzenia organizowane na terenie Obiektu dla Uczestników.
6. Każda osoba przebywająca na terenie Obiektu zobowiązana jest do zapoznania się z niniejszym Regulaminem oraz przestrzegania jego postanowień.
 7. Wejście na teren Obiektu, zakup biletu, dokonanie rezerwacji albo udział w atrakcji oznacza akceptację Regulaminu.
 8. Teren Obiektu jest monitorowany całodobowo przez system monitoringu wizyjnego oraz ochronę fizyczną w celu zapewnienia bezpieczeństwa osób i mienia.
 9. Uczestnik zobowiązany jest do stosowania się do poleceń obsługi, ochrony, przewodników, animatorów oraz innych osób działających w imieniu Organizatora.
 10. Regulaminy poszczególnych atrakcji stanowią integralną część niniejszego Regulaminu.

§2. Utrwalanie przebiegu wydarzeń, wizerunek i materiały promocyjne

1. Organizator może utrwalać przebieg atrakcji oraz pobytu Uczestników na terenie Obiektu w formie fotografii, nagrań audio, nagrań wideo lub innych materiałów audiowizualnych w celach organizacyjnych, dokumentacyjnych, bezpieczeństwa, dowodowych, reklamacyjnych oraz związanych z ochroną osób i mienia.

2. Wykorzystanie wizerunku Uczestnika w celach marketingowych, promocyjnych, reklamowych, publikacji w mediach społecznościowych, na stronie internetowej Organizatora lub w materiałach informacyjnych wymaga odrębnej zgody Uczestnika, chyba że obowiązujące przepisy prawa dopuszczają rozpowszechnianie wizerunku bez takiej zgody.
3. Zgoda, o której mowa w ust. 2, może zostać udzielona w formie pisemnej, dokumentowej albo elektronicznej w szczególności w oświadczeniu, aplikacji, systemie rezerwacyjnym, albo innym dokumencie dotyczącym konkretnej atrakcji.
4. Uczestnik ma prawo odmówić udzielenia zgody marketingowej, o której mowa w ust. 2, a odmowa nie wpływa na możliwość udziału w atrakcji, chyba że utrwalanie i wykorzystanie wizerunku Uczestnika stanowi istotę danej atrakcji, o czym Uczestnik zostanie poinformowany przed udziałem w tej atrakcji.
5. Uczestnik wykonujący zdjęcia lub nagrania na terenie Obiektu zobowiązany jest do poszanowania praw innych osób, w szczególności ich prawa do wizerunku, prywatności, dóbr osobistych oraz ochrony danych osobowych.
6. Szczegółowe zasady utrwalania i wykorzystania wizerunku w ramach atrakcji lub działań promocyjnych mogą zostać określone w odrębnych regulaminach albo oświadczeniach.

§3. Odmowa wstępu i zasady zachowania na terenie Obiektu

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy wstępu na teren Obiektu, odmowy udziału w atrakcji albo wyproszenia z terenu Obiektu Uczestników:
 - a) zachowujących się agresywnie, wulgarnie, niebezpiecznie lub uciążliwie;
 - b) niestosujących się do poleceń obsługi, ochrony, przewodników lub animatorów;
 - c) stwarzających zagrożenie dla siebie, innych Uczestników, personelu lub mienia;
 - d) których stan psychofizyczny może wpływać na bezpieczeństwo uczestnictwa w atrakcjach;

- e) znajdujących się pod wpływem alkoholu, środków odurzających lub innych substancji wpływających na zdolność bezpiecznego uczestnictwa;
 - f) naruszających niniejszy Regulamin lub regulaminy poszczególnych atrakcji.
2. Spożywanie alkoholu na terenie Obiektu dopuszczalne jest wyłącznie przez osoby dorosłe, w zakresie przewidzianym przez Organizatora, w miejscu wyznaczonym przez Organizatora, z uwzględnieniem charakteru danego wydarzenia lub właściwego zezwolenia.
 3. Zabrania się wnoszenia na teren Obiektu przedmiotów niebezpiecznych, w szczególności broni, materiałów wybuchowych, pirotechnicznych, łatwopalnych, ostrych narzędzi, substancji odurzających oraz innych przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla osób lub mienia.
 4. Uczestnicy zobowiązani są do:
 - a) przestrzegania zasad bezpieczeństwa;
 - b) stosowania się do poleceń obsługi i przewodników;
 - c) poszanowania mienia Obiektu;
 - d) zachowania w sposób nieutrudniający korzystania z Obiektu innym osobom;
 - e) korzystania z atrakcji zgodnie z ich przeznaczeniem;
 - f) niezwłocznego informowania obsługi o zauważonych zagrożeniach, awariach, uszkodzeniach lub sytuacjach niebezpiecznych.
 5. Osoby niepełnoletnie mogą przebywać na terenie Obiektu oraz korzystać z atrakcji wyłącznie na zasadach określonych w Regulaminie i regulaminach poszczególnych atrakcji oraz pod opieką Opiekunów.
 6. Opiekunowie ponoszą odpowiedzialność za zachowanie osób pozostających pod ich opieką.
 7. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone z ich winy, w tym za szkody wyrządzone przez osoby pozostające pod ich opieką, na zasadach określonych przepisami prawa.

§4. Bilety, cennik, rezerwacje i uczestnictwo

1. Sprzedaż biletów odbywa się za pośrednictwem systemu rezerwacyjnego online dostępnego na stronie internetowej **alverniaplanet.com**, stacjonarnie w Obiekcie, a w przypadku wybranych atrakcji telefonicznie lub mailowo.
2. Preferowaną formą zakupu biletów jest rezerwacja online.
3. Aktualne rodzaje biletów, pakietów, ceny, zakres świadczeń, warunki ulg, dostępność atrakcji oraz szczegółowe zasady sprzedaży publikowane są w aktualnym cenniku Organizatora, zamieszczonym na stronie internetowej **alverniaplanet.com**, w systemie rezerwacyjnym, w kasie Obiektu lub przekazywane w toku rezerwacji telefonicznej albo mailowej.
4. Organizator może zmieniać ceny biletów, pakietów, usług dodatkowych oraz promocji z przyczyn organizacyjnych, sezonowych, handlowych lub programowych.
5. Zmiana cennika nie wpływa na cenę biletu już zakupionego i opłaconego przez Uczestnika, chyba że strony indywidualnie uzgodnią inaczej albo zmiana jest korzystna dla Uczestnika.
6. Cena obowiązująca Uczestnika jest ceną wskazaną w momencie zakupu biletu, dokonania płatności albo potwierdzenia rezerwacji, w zależności od sposobu zakupu.
7. Organizator może odmówić realizacji biletu, jeżeli bilet jest nieważny, został anulowany, został wykorzystany wcześniej, pochodzi z nieuprawnionego źródła albo zachodzi uzasadnione podejrzenie naruszenia zasad sprzedaży.

§5. Bilety indywidualne

1. Bilety indywidualne przeznaczone są dla Uczestników indywidualnych korzystających z atrakcji w godzinach i terminach udostępnionych przez Organizatora dla ruchu indywidualnego.

2. Dla Uczestników indywidualnych Organizator może udostępniać w bilet wstępu na poszczególne atrakcje lub na wszystkie atrakcje, obejmujący możliwość skorzystania z atrakcji dostępnych w ramach danego dnia wizyty, zgodnie z aktualnym harmonogramem i dostępnością Obiektu.
3. Bilet na wszystkie atrakcje może obejmować w szczególności:
 - a) Ścieżkę Filmową albo inną udostępnioną formę zwiedzania studia;
 - b) Projekcję K360;
 - c) Projekt Mars;
 - d) Plenerowy Plan Filmowy / Wioskę Filmową, o ile atrakcja jest dostępna sezonowo;
 - e) inne atrakcje wskazane w aktualnym cenniku lub informacji sprzedażowej.
4. Plenerowy Plan Filmowy / Wioska Filmowa jest atrakcją sezonową. O ile Organizator nie wskaże inaczej, dostępność tej atrakcji w ramach biletu na wszystkie atrakcje przewidziana jest w sezonie, od **01 kwietnia** do **31 października** danego roku.
5. Bilet indywidualny na wszystkie atrakcje uprawnia do wejścia na teren Obiektu i korzystania z atrakcji objętych biletem w dniu jego ważności, w godzinach otwarcia Obiektu dla ruchu indywidualnego.
6. Bilet indywidualny na wszystkie atrakcje nie jest limitowany czasowo w ramach jednego dnia wizyty, co oznacza, że Uczestnik indywidualny może przebywać na udostępnionym terenie w godzinach otwarcia Obiektu, z zastrzeżeniem harmonogramu atrakcji, zasad bezpieczeństwa oraz dostępności poszczególnych stref.
7. Poszczególne atrakcje mogą odbywać się zgodnie z harmonogramem wejść, slotami godzinowymi, dostępnością sal, urządzeń, obsługi lub ograniczeniami wynikającymi z bezpieczeństwa.
8. Bilet indywidualny na wszystkie atrakcje nie gwarantuje możliwości skorzystania z każdej atrakcji w dowolnie wybranym momencie. Uczestnik zobowiązany jest stosować się do harmonogramu, komunikatów obsługi oraz zasad organizacji ruchu na terenie Obiektu.

9. W przypadku atrakcji wymagających wejścia o określonej godzinie, w szczególności Projekcji K360 lub atrakcji obsługiwanych przez personel, spóźnienie Uczestnika może skutkować brakiem możliwości udziału w danym wejściu, jeżeli wynika to z zasad bezpieczeństwa, harmonogramu lub komfortu innych Uczestników.

§6. Bilety grupowe

1. Bilety grupowe przeznaczone są dla grup zorganizowanych, w szczególności szkół, placówek edukacyjnych, instytucji, biur podróży, firm oraz innych podmiotów dokonujących rezerwacji dla większej liczby uczestników.
2. Bilety grupowe realizowane są wyłącznie po wcześniejszej rezerwacji terminu.
3. Rezerwacja grupowa obejmuje określony termin, godzinę rozpoczęcia, liczbę Uczestników, wybrany pakiet oraz dane kontaktowe osoby dokonującej rezerwacji.
4. Dla grup zorganizowanych, w szczególności szkolnych, Organizator może udostępniać dedykowane terminy zwiedzania z zastrzeżeniem dostępności atrakcji, obsługi, przewodników oraz aktualnego harmonogramu Obiektu.
5. Grupa zobowiązana jest stawić się na terenie Obiektu co najmniej **15 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia atrakcji**.
6. Spóźnienie grupy może skutkować skróceniem programu, zmianą kolejności atrakcji, koniecznością oczekiwania na kolejny dostępny slot albo odmową realizacji części programu, jeżeli wynika to z harmonogramu, dostępności obsługi, rezerwacji innych grup lub zasad bezpieczeństwa.
7. Dla klientów grupowych Organizator może udostępniać w szczególności następujące bilety i pakiety:
 - a) Ścieżka Filmowa;
 - b) Ścieżka Filmowa + Projekcja K360;
 - c) Projekcja K360 + Projekt Mars;
 - d) Projekt Mars;
 - e) Projekcja K360;

- f) Pakiet na wszystkie atrakcje dla grup;
 - g) inne pakiety wskazane w aktualnym cenniku lub informacji sprzedażowej.
8. W przypadku rezerwacji grupowych cena oraz zakres Pakietu mogą zostać potwierdzone indywidualnie w korespondencji mailowej, telefonicznie, w formularzu rezerwacyjnym albo w innej formie uzgodnionej z Organizatorem.
 9. Pakiet na wszystkie atrakcje dla grup realizowany jest wyłącznie po wcześniejszej rezerwacji telefonicznej lub mailowej.
 10. Zakres Pakietu na wszystkie atrakcje dla grup, czas trwania programu, kolejność atrakcji oraz liczba uczestników potwierdzane są każdorazowo przez Organizatora na etapie rezerwacji.
 11. Pakiet na wszystkie atrakcje dla grup może obejmować zwiedzanie z przewodnikiem ścieżki filmowej i udział w pozostałych atrakcjach, wynika to z wybranego programu, liczby uczestników, wieku uczestników, zasad bezpieczeństwa albo organizacji ruchu na terenie Obiektu.
 12. Opiekunowie odpowiadają za zachowanie Uczestników pozostających pod ich opieką oraz za przestrzeganie przez nich Regulaminu.
 13. Organizator może określić minimalną lub maksymalną liczbę uczestników dla wybranych biletów grupowych lub pakietów.

§7. Bilety ulgowe i wstęp bezpłatny

1. Bilety ulgowe przysługują osobom spełniającym warunki określone w niniejszym Regulaminie, aktualnym cenniku lub informacji sprzedażowej Organizatora.
2. Do zakupu biletu ulgowego uprawnione są:
 - a) dzieci i młodzież szkolna do ukończenia 19. roku życia, po okazaniu ważnej legitymacji szkolnej;
 - b) studenci i doktoranci do ukończenia 26. roku życia, po okazaniu ważnej legitymacji studenckiej lub doktoranckiej;

- c) emeryci i renciści, po okazaniu legitymacji ze zdjęciem, a w przypadku legitymacji bez zdjęcia – po okazaniu legitymacji oraz dokumentu tożsamości ze zdjęciem;
 - d) osoby z niepełnosprawnością, po okazaniu orzeczenia o niepełnosprawności oraz dokumentu ze zdjęciem albo legitymacji osoby z niepełnosprawnością;
 - e) jeden opiekun albo asystent osoby z niepełnosprawnością, jeżeli osoba z niepełnosprawnością korzysta z atrakcji razem z tym opiekunem albo asystentem, chyba że zgodnie z ust. 5 przysługuje mu wstęp bezpłatny.
- 3. Organizator ma prawo zweryfikować uprawnienie do skorzystania z biletu ulgowego przed wejściem na teren Obiektu lub przed rozpoczęciem korzystania z atrakcji.
 - 4. Brak dokumentu potwierdzającego uprawnienie do ulgi może skutkować koniecznością dopłaty do ceny biletu normalnego.
 - 5. Wstęp bezpłatny przysługuje:
 - a) dzieciom, które nie ukończyły 3. roku życia;
 - b) asystentowi albo opiekunowi osoby z niepełnosprawnością, która nie ukończyła 16. roku życia;
 - 6. Uprawnienie do wstępu bezpłatnego może podlegać weryfikacji przez Organizatora na podstawie dokumentów potwierdzających wiek, niepełnosprawność lub status asystenta albo opiekuna.
 - 7. Wstęp bezpłatny nie oznacza automatycznego prawa do udziału w każdej atrakcji, jeżeli dana atrakcja posiada ograniczenia wiekowe, bezpieczeństwa, techniczne, organizacyjne albo zdrowotne wynikające z Regulaminu lub regulaminu danej atrakcji.

§8. Zmiany rezerwacji, anulowanie i zwroty biletów

- 1. Bilety mogą zostać anulowane lub zmienione najpóźniej do **72 godzin przed planowanym terminem** wizyty, chyba że szczególne warunki danego biletu, pakietu, atrakcji albo indywidualne ustalenia z Organizatorem stanowią inaczej.

2. W wyjątkowych sytuacjach Organizator może indywidualnie rozpatrzyć wnioski o zmianę terminu wizyty po upływie terminu wskazanego w ust. 1, w szczególności w przypadkach losowych.
3. Zwroty środków realizowane są w terminie do **14 dni roboczych**, tą samą metodą płatności, którą dokonano zakupu, chyba że strony ustalą inaczej.
4. W przypadku odwołania atrakcji z przyczyn leżących po stronie Organizatora, Uczestnik ma prawo do:
 - a) zwrotu pełnej kwoty biletu albo
 - b) zmiany terminu wizyty.
5. W przypadku awarii technicznej, zdarzeń losowych, złych warunków pogodowych, zagrożenia bezpieczeństwa lub innych okoliczności niezależnych od Organizatora, Organizator może czasowo wstrzymać, zmodyfikować albo zmienić kolejność realizacji atrakcji.
6. Jeżeli ograniczenie, wstrzymanie albo modyfikacja atrakcji wynika z przyczyn bezpieczeństwa lub okoliczności niezależnych od Organizatora, Organizator może zaproponować Uczestnikowi inną formę realizacji atrakcji, zmianę terminu albo inne rozwiązanie adekwatne do sytuacji.
7. W przypadku umów zawieranych na odległość dotyczących usług związanych z wydarzeniami rozrywkowymi, kulturalnymi, rekreacyjnymi lub podobnymi, jeżeli w umowie oznaczono dzień lub okres świadczenia usługi, prawo odstąpienia od umowy może nie przysługiwać w zakresie przewidzianym obowiązującymi przepisami prawa.
8. Postanowienia niniejszego paragrafu nie ograniczają uprawnień Uczestnika wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa, w szczególności przepisów dotyczących reklamacji i odpowiedzialności za należyte wykonanie usługi.

§9. Eventy i wynajem Obiektu

1. Na terenie Obiektu istnieje możliwość organizacji eventów prywatnych, firmowych, edukacyjnych, promocyjnych, produkcyjnych oraz zamkniętych.

2. Warunki organizacji eventów ustalane są każdorazowo w odrębnych umowach zawieranych pomiędzy Organizatorem a organizatorem eventu ze strony klienta chyba, że strony ustalą inaczej.
3. Zakres eventu może obejmować w szczególności:
 - a) wynajem przestrzeni;
 - b) dostęp do wybranych atrakcji;
 - c) obsługę techniczną i organizacyjną;
 - d) catering oraz inne usługi dodatkowe;
 - e) opiekę koordynatora, przewodnika, animatora lub obsługi technicznej;
 - f) realizację nagrań, zdjęć, warsztatów, pokazów lub aktywności specjalnych.
4. Szczegółowe zasady uczestnictwa w evencie, harmonogram, prawa i obowiązki stron, zasady bezpieczeństwa oraz warunki finansowe określone są w indywidualnych umowach eventowych.

§10. Procedura reklamacyjna

1. Reklamacje dotyczące usług świadczonych na terenie Obiektu należy zgłaszać drogą elektroniczną na adres: rezerwacje@alverniaplanet.com.
2. Reklamacje mogą być również składane telefonicznie lub osobiście w Obiekcie, jeżeli Organizator umożliwia taką formę przyjęcia zgłoszenia.
3. Reklamacja powinna zawierać:
 - a) imię i nazwisko osoby składającej reklamację;
 - b) dane kontaktowe;
 - c) datę wizyty lub numer rezerwacji, jeżeli został nadany;
 - d) opis zdarzenia lub zastrzeżeń;
 - e) oczekiwany sposób rozpatrzenia reklamacji.
4. Organizator rozpatruje reklamacje w terminie do **14 dni roboczych** od dnia ich otrzymania.

5. W przypadku konieczności uzupełnienia informacji Organizator może zwrócić się do osoby składającej reklamację o dodatkowe wyjaśnienia. Czas rozpatrzenia reklamacji przedłużony zostanie o czas oczekiwania na dodatkowe wyjaśnienia.
6. W przypadku uznania reklamacji polegającej na zwrocie biletów, zwrot środków następuje w terminie do **14 dni roboczych**, tą samą metodą płatności, o ile nie ustalono inaczej.

§11. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z organizacją atrakcji, obsługą Uczestników, rezerwacjami dokonywanymi bezpośrednio u Organizatora, obsługą reklamacji oraz korzystaniem z aplikacji webowej Projekt Mars jest **Gremi Operator Sp. z o.o.**, ul. Modrzewiowa 38, 32-082 Karniowice, NIP: 5130272828.
2. W zakresie monitoringu wizyjnego prowadzonego na terenie Obiektu administratorem danych może być właściciel i administrator Obiektu, tj. **Alvernia Planet Sp. z o.o.**, ul. Ferdynanda Wspaniałego 1, 32-566 Nieporaz, NIP: 6282272071, jeżeli to ten podmiot decyduje o celach i sposobach prowadzenia monitoringu.
3. Dane osobowe Uczestników mogą być przetwarzane w szczególności w celu:
 1. dokonania i obsługi rezerwacji;
 2. sprzedaży biletów;
 3. realizacji usług i atrakcji;
 4. komunikacji z Uczestnikiem;
 5. obsługi płatności;
 6. obsługi reklamacji, zgłoszeń i zapytań;
 7. zapewnienia bezpieczeństwa osób i mienia;
 8. dochodzenia lub obrony roszczeń;
 9. prowadzenia działań marketingowych wyłącznie, jeżeli Uczestnik udzielił wymaganej zgody.

4. W związku z korzystaniem z aplikacji webowej Projekt Mars, Organizator może przetwarzać w szczególności adres e-mail Uczestnika, jeżeli jest on niezbędny do obsługi aplikacji, identyfikacji sesji, udostępnienia materiału, przesłania linku, komunikacji technicznej lub obsługi zgłoszenia dotyczącego atrakcji.
5. Aplikacja Projekt Mars ma charakter aplikacji webowej, działającej za pośrednictwem przeglądarki internetowej. Korzystanie z niej nie wymaga instalowania klasycznej aplikacji mobilnej chyba, że Organizator wyraźnie wskaże inaczej w informacji technicznej.
6. Nagrania wykonywane przez Uczestnika w ramach Projektu Mars nie są przechowywane przez Organizatora po zakończeniu sesji korzystania z aplikacji chyba, że Organizator wyraźnie poinformuje Uczestnika o innym modelu technicznym działania aplikacji i przekaze wymagane informacje dotyczące przetwarzania danych.
7. W obecnym modelu działania aplikacji webowej odświeżenie strony, zamknięcie przeglądarki, przerwanie sesji lub opuszczenie aplikacji może spowodować utratę nagranych albo przygotowanego materiału.
8. Uczestnik może pobrać wygenerowany materiał na własne urządzenie, jeżeli funkcja pobrania jest dostępna w aplikacji. Po pobraniu materiału za jego dalsze przechowywanie, zabezpieczenie, publikowanie lub usunięcie odpowiada Uczestnik.
9. Organizator nie zapewnia odzyskania materiałów utraconych wskutek odświeżenia strony, zamknięcia aplikacji, rozładowania telefonu, braku pamięci w urządzeniu, błędów połączenia internetowego, ustawień przeglądarki, odmowy udzielenia wymaganych zgód technicznych albo działań Uczestnika.
10. Dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom wspierającym Organizatora w obsłudze atrakcji, rezerwacji, płatności, komunikacji, systemów informatycznych, hostingu, poczty elektronicznej, ochrony Obiektu, księgowości lub obsługi prawnej, wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji danego celu.
11. Jeżeli rezerwacja biletów dokonywana jest za pośrednictwem zewnętrznego systemu rezerwacyjnego, dane Uczestnika mogą być przetwarzane również

przez dostawcę tego systemu zgodnie z zasadami określonymi przez ten system oraz umową zawartą z Organizatorem.

12. Dane osobowe przetwarzane są przez okres niezbędny do realizacji celu, dla którego zostały zebrane, a następnie przez okres wymagany przepisami prawa, okres przedawnienia roszczeń albo do czasu cofnięcia zgody, jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody.
13. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, sprostowania danych, usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu, cofnięcia zgody w dowolnym momencie oraz wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, na zasadach określonych w obowiązujących przepisach.
14. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych mogą zostać określone w polityce prywatności Organizatora, klauzuli informacyjnej, systemie rezerwacyjnym lub komunikacie wyświetlanym w aplikacji webowej Projekt Mars.
15. W przypadku zmiany sposobu działania aplikacji Projekt Mars, w szczególności wdrożenia przechowywania nagrań po stronie Organizatora, kont użytkowników, galerii materiałów, wysyłki filmów przez serwer albo aplikacji instalowanej na urządzeniu, Organizator zaktualizuje informacje o przetwarzaniu danych osobowych przed udostępnieniem takiej funkcjonalności Uczestnikom.

§12. Postanowienia końcowe części ogólnej

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.
2. Aktualna wersja Regulaminu publikowana jest na stronie internetowej **alverniaplanet.com** oraz jest dostępna w miejscu prowadzenia działalności.
3. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego, ustawy o prawach konsumenta oraz właściwych przepisów dotyczących ochrony danych osobowych.

4. Regulaminy poszczególnych atrakcji stanowią integralną część niniejszego Regulaminu i mają charakter szczególny w zakresie zasad bezpieczeństwa oraz korzystania z danej atrakcji.
5. Jeżeli którekolwiek postanowienie Regulaminu okaże się nieważne lub bezskuteczne, nie wpływa to na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
6. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji.

CZĘŚĆ II. REGULAMINY SZCZEGÓŁOWE ATRAKCJI

SEKCJA A. ŚCIEŻKA FILMOWA I ZWIEDZANIE STUDIA

§13. Charakter atrakcji Ścieżka Filmowa

1. Ścieżka Filmowa jest edukacyjną trasą zwiedzania realizowaną na terenie studia filmowego Alvernia Planet.
2. Zwiedzanie w ramach Ścieżki Filmowej odbywa się z udziałem przewodnika wyznaczonego przez Organizatora chyba, że Organizator wyraźnie wskaże inną formę realizacji zwiedzania.
3. Program atrakcji obejmuje prezentację przestrzeni studia filmowego, elementów scenografii, technologii audiowizualnych, efektów specjalnych, rekwizytów filmowych oraz zagadnień związanych z produkcją obrazu i dźwięku.
4. Atrakcja ma charakter edukacyjny, poznawczy oraz popularyzujący wiedzę z zakresu filmu, mediów i technologii audiowizualnych.
5. Zakres trasy, czas trwania, dostępność poszczególnych przestrzeni oraz elementy programu mogą ulegać zmianie z przyczyn organizacyjnych, technicznych, produkcyjnych, bezpieczeństwa lub związanych z aktualnym funkcjonowaniem studia.

§14. Zasady uczestnictwa w Ścieżce Filmowej

1. Uczestnicy zobowiązani są do poruszania się wyłącznie wyznaczoną trasą oraz stosowania się do poleceń przewodnika i obsługi Obiektu.
2. Zabrania się:
 - a) oddalania od grupy bez zgody przewodnika;
 - b) wchodzenia do pomieszczeń technicznych, produkcyjnych lub oznaczonych jako niedostępne;
 - c) dotykania sprzętu technicznego, scenografii, rekwizytów oraz urządzeń bez zgody obsługi;
 - d) zakłócania przebiegu zwiedzania;
 - e) zachowań mogących zagrażać bezpieczeństwu Uczestników lub personelu;
 - f) przekraczania wygradzeń, taśm, barierek i oznaczeń;
 - g) wynoszenia jakichkolwiek przedmiotów z terenu studia.
 - h) na terenie studia obowiązuje zakaz biegania, przepychania się oraz zachowań mogących powodować uszkodzenie infrastruktury lub wyposażenia studia.
3. Osoby niepełnoletnie uczestniczą w atrakcji pod opieką Opiekunów.
4. Opiekunowie grup szkolnych lub zorganizowanych ponoszą odpowiedzialność za zachowanie Uczestników pozostających pod ich opieką.
5. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności podczas poruszania się po terenie studia filmowego.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikające z niestosowania się do poleceń obsługi lub postanowień Regulaminu, w zakresie dopuszczalnym przez obowiązujące przepisy prawa.
7. Organizator może odmówić udziału lub wyprosić z atrakcji osoby:
 1. zakłócające przebieg zwiedzania;
 2. zachowujące się agresywnie lub niebezpiecznie;
 3. niestosujące się do poleceń przewodnika lub obsługi;

4. naruszające Regulamin.
 8. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone z ich winy na terenie Obiektu lub w wyposażeniu atrakcji.
 9. W wybranych przestrzeniach studia możliwość wykonywania zdjęć lub nagrań może zostać ograniczona ze względów organizacyjnych, technologicznych, produkcyjnych lub związanych z ochroną praw osób trzecich.
 10. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania komunikatów i oznaczeń dotyczących zasad fotografowania oraz rejestrowania obrazu i dźwięku.
-

§15. Zwiedzanie Studia Filmowego w formule free flow

1. Organizator może udostępnić produkt pod nazwą **„Zwiedzanie Studia Filmowego – free flow”**, polegający na samodzielnym zwiedzaniu wyznaczonych przestrzeni studia filmowego bez udziału przewodnika.
2. Zwiedzanie w formule free flow odbywa się wyłącznie w przestrzeniach wyraźnie udostępnionych Uczestnikom oraz zgodnie z oznaczeniami, komunikatami i poleceniami obsługi.
3. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że studio filmowe jest przestrzenią produkcyjną, techniczną i scenograficzną, w której mogą znajdować się elementy infrastruktury, scenografii, wyposażenia, rekwizyty, sprzęt techniczny, oznaczenia produkcyjne oraz strefy wyłączone z dostępu.
4. Podczas zwiedzania w formule free flow zabrania się:
 - a) wchodzenia do pomieszczeń, stref, korytarzy, hal lub przestrzeni oznaczonych jako niedostępne;
 - b) przekraczania taśm, barierek, wygrodzeń i oznaczeń;
 - c) dotykania, przestawiania, wynoszenia, uszkodzania lub używania sprzętu technicznego, scenografii, rekwizytów, kostiumów, elementów dekoracji oraz wyposażenia studia bez wyraźnej zgody obsługi;
 - d) otwierania szaf, skrzyń, drzwi technicznych, zapleczy, magazynów lub pomieszczeń produkcyjnych;

- e) manipulowania urządzeniami technicznymi, instalacjami, oświetleniem, dźwiękiem, projektorami, kamerami, kablami, zasilaniem lub elementami zabezpieczeń;
 - f) siadania, wspinania się albo opierania na elementach scenografii, które nie są przeznaczone do użytkowania przez Uczestników;
 - g) wynoszenia z terenu studia jakichkolwiek przedmiotów, rekwizytów, elementów wyposażenia lub materiałów chyba, że zostały one wyraźnie oznaczone jako przeznaczone do sprzedaży albo przekazania Uczestnikom;
 - h) zachowań mogących spowodować uszkodzenie mienia, zagrożenie bezpieczeństwa albo zakłócenie pracy Obiektu.
5. Uczestnik zobowiązany jest do zachowania szczególnej ostrożności, poruszania się wyłącznie po wyznaczonej trasie oraz stosowania się do instrukcji i komunikatów obsługi.
 6. Osoby niepełnoletnie mogą korzystać ze zwiedzania w formule free flow wyłącznie pod opieką Opiekuna.
 7. Opiekunowie osób niepełnoletnich oraz opiekunowie grup ponoszą odpowiedzialność za zachowanie osób pozostających pod ich opieką.
 8. Uczestnik ponosi odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone z jego winy, w tym za uszkodzenie, zniszczenie, zagubienie lub przywłaszczenie elementów wyposażenia, scenografii, rekwizytów, sprzętu technicznego albo infrastruktury Obiektu.
 9. W przypadku podejrzenia naruszenia Regulaminu, uszkodzenia mienia, wyniesienia przedmiotów z Obiektu albo innego zachowania zagrażającego bezpieczeństwu lub mieniu, Organizator może wezwać Uczestnika do wyjaśnienia sytuacji, odmówić dalszego udziału w zwiedzaniu, wyprosić Uczestnika z Obiektu, a w uzasadnionych przypadkach zawiadomić ochronę lub właściwe służby.
 10. Organizator może czasowo ograniczyć albo wyłączyć dostęp do wybranych przestrzeni studia z przyczyn technicznych, produkcyjnych, organizacyjnych, bezpieczeństwa, konserwacyjnych albo związanych z ochroną realizowanych produkcji.

11. Możliwość wykonywania zdjęć i nagrań podczas zwiedzania free flow może zostać ograniczona w wybranych przestrzeniach ze względów produkcyjnych, organizacyjnych, technologicznych, bezpieczeństwa albo ochrony praw osób trzecich.
 12. Naruszenie zasad określonych w niniejszym paragrafie może skutkować usunięciem Uczestnika z terenu Obiektu bez prawa do zwrotu ceny biletu, chyba że bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa stanowią inaczej.
-

SEKCJA B. PROJEKCJA K360

§16. Charakterystyka, warunki i przeciwwskazania medyczne

1. **Projekcja K360** jest atrakcją audiowizualną realizowaną w przestrzeni kopuły projekcyjnej znajdującej się na terenie Alvernia Planet.
2. Projekcja ma charakter rozrywkowy oraz multimedialny i wykorzystuje zaawansowane technologie obrazu oraz dźwięku przestrzennego.
3. Seans trwa około 30 minut i odbywa się w zamkniętej przestrzeni projekcyjnej.
4. Projekcja może zawierać:
 - intensywne efekty świetlne;
 - dynamiczne zmiany oświetlenia;
 - głośne dźwięki;
 - efekty przestrzenne;
 - silne bodźce audiowizualne wpływające na percepcję Uczestnika.
5. Maksymalna liczba Uczestników przebywających jednocześnie w przestrzeni projekcyjnej wynosi 250 osób chyba, że Organizator wprowadzi inne ograniczenie z przyczyn bezpieczeństwa, technicznych lub organizacyjnych.
6. W Projekcji K360 mogą uczestniczyć wyłącznie osoby, które ukończyły 3. rok życia. Obsługa ma prawo odmówić udziału osobom z dziećmi poniżej 3. roku życia.
7. W przypadku wątpliwości dotyczących wieku Uczestnika Organizator może poprosić o okazanie dokumentu potwierdzającego wiek dziecka.

8. Osoby poniżej 13. roku życia mogą uczestniczyć w projekcji wyłącznie pod opieką Opiekuna.
9. Uczestnik bierze udział w projekcji na własną odpowiedzialność lub, w przypadku osób niepełnoletnich, na odpowiedzialność Opiekuna.
10. Ze względu na immersyjny charakter projekcji Uczestnicy mogą doświadczać chwilowej dezorientacji przestrzennej, zmęczenia sensorycznego lub dyskomfortu wynikającego z intensywnych bodźców audiowizualnych.
11. Udział w projekcji nie jest zalecany osobom:
 - cierpiącym na epilepsję lub nadwrażliwość na światło;
 - cierpiącym na klaustrofobię;
 - posiadającym zaburzenia równowagi;
 - cierpiącym na schorzenia neurologiczne;
 - posiadającym przeciwwskazania zdrowotne do uczestnictwa w intensywnych doświadczeniach audiowizualnych;
 - kobietom w ciąży w przypadku występowania przeciwwskazań medycznych.
12. Uczestnik zobowiązany jest do oceny własnego stanu zdrowia i możliwości bezpiecznego udziału w projekcji.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki zdrowotne wynikające z indywidualnych predyspozycji Uczestnika, zatajenia przeciwwskazań zdrowotnych, niestosowania się do Regulaminu lub poleceń obsługi, w zakresie dopuszczalnym przez obowiązujące przepisy prawa.
14. W przypadku złego samopoczucia Uczestnik zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania obsługi oraz, jeśli to konieczne, opuszczenia sali projekcyjnej.
15. W sytuacji zagrożenia zdrowia lub życia Uczestników Organizator zastrzega sobie prawo do przerywania projekcji lub natychmiastowego zakończenia seansu.

§17. Zasady korzystania i ochrona sprzętu K360

1. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń obsługi oraz pracowników nadzorujących przebieg projekcji.
2. Podczas projekcji Uczestnicy mogą poruszać się po sali wyłącznie z zachowaniem szczególnej ostrożności.
3. Zabrania się:
 - biegania po sali projekcyjnej;
 - przepychania się;
 - gwałtownego przemieszczania się mogącego spowodować zagrożenie dla innych Uczestników;
 - blokowania ciągów komunikacyjnych oraz wyjść ewakuacyjnych.
4. Ze względu na ograniczoną widoczność oraz dynamiczne warunki świetlne Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności podczas poruszania się po przestrzeni produkcyjnej.
5. Opuszczenie sali w trakcie projekcji jest dopuszczalne.
6. W przypadku konieczności opuszczenia sali Uczestnik powinien:
 - kierować się oznaczeniami ewakuacyjnymi;
 - zachować szczególną ostrożność;
 - w miarę możliwości poinformować pracownika nadzorującego projekcję.
7. Organizator rekomenduje ograniczenie przemieszczania się po sali w trakcie seansu do niezbędnego minimum.
8. Zabrania się:
 - zbliżania do projektorów oraz urządzeń technicznych;
 - dotykania sprzętu technicznego;
 - ingerowania w urządzenia wykorzystywane podczas projekcji;
 - kierowania wzroku bezpośrednio w źródła światła projektorów z bliskiej odległości.

9. Nieprawidłowe korzystanie z przestrzeni produkcyjnej lub kontakt wzroku z intensywnym źródłem światła może powodować zagrożenie dla zdrowia, w tym uszkodzenie wzroku.
10. Podczas projekcji wszystkie urządzenia elektroniczne będące w posiadaniu Uczestników, emitujące światło lub dźwięk powinny pozostać wyciszone.
11. Zabrania się wykonywania zdjęć, nagrywania obrazu, rejestrowania dźwięku oraz utrwalania projekcji w jakiegokolwiek formie podczas trwania seansu.
12. Zabrania się wnoszenia do sali projekcyjnej jedzenia i napojów, z wyjątkiem wody w szczelnie zamkniętym, plastikowym opakowaniu ograniczającym możliwość rozlania płynu i/lub rozbicia pojemnika.
13. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie, osoby pozostające pod jego opieką lub wynikające z niestosowania się do Regulaminu.
14. Osoby zakłócające przebieg projekcji, niestosujące się do poleceń obsługi lub naruszające zasady bezpieczeństwa mogą zostać wyproszone z sali projekcyjnej.
15. W przypadku usunięcia Uczestnika z przyczyn określonych w ust. 14 Uczestnikowi nie przysługuje zwrot kosztów biletu lub opłaty za udział w atrakcji chyba, że bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa stanowią inaczej.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia wynikające z działania siły wyższej, awarii technicznych niezależnych od Organizatora lub zachowań Uczestników niezgodnych z Regulaminem, w zakresie dopuszczalnym przez obowiązujące przepisy prawa.

SEKCJA C. PLENEROWY PLAN FILMOWY / WIOSKA FILMOWA

§18. Założenia i reguły porządkowe w strefie plenerowej

1. **Plenerowy Plan Filmowy / Wioska Filmowa** jest plenerową atrakcją edukacyjno-scenograficzną zlokalizowaną na terenie Alvernia Planet.
2. Atrakcja obejmuje przestrzeń inspirowaną scenografią wykorzystywaną podczas realizacji produkcji filmowych i serialowych.

3. Na terenie atrakcji znajdują się elementy scenograficzne, drewniane zabudowania stylizowane oraz materiały informacyjne i fotograficzne związane z realizacją produkcji audiowizualnych.
4. Zwiedzanie atrakcji odbywa się w formule swobodnego poruszania się po wyznaczonym terenie, określanej jako **free flow**.
5. Uczestnicy zobowiązani są do poruszania się wyłącznie po wyznaczonych ciągach komunikacyjnych oraz przestrzeniach udostępnionych do zwiedzania.
6. Zabrania się:
 - przekraczania wygrodzeń i barier zabezpieczających;
 - wchodzenia do elementów scenografii lub obiektów nieprzeznaczonych do użytkowania wewnętrznego;
 - wspinania się na elementy ekspozycji;
 - niszczenia scenografii, tablic informacyjnych lub infrastruktury atrakcji;
 - zachowań mogących powodować zagrożenie dla innych Uczestników;
 - wzniecania ognia, używania otwartego płomienia, rozpalania ognisk, grilli, świec, pochodni, rac, fajerwerków, petard lub innych materiałów pirotechnicznych;
 - palenia papierosów, e-papierosów, podgrzewaczy tytoniu oraz używania innych wyrobów nikotynowych poza miejscami wyraźnie do tego wyznaczonymi przez Organizatora;
 - wyrzucania niedopałków, zapalek, szkła, opakowań, odpadów lub innych przedmiotów poza przeznaczone do tego pojemniki;
 - wnoszenia szklanych butelek, szklanych naczyń oraz innych przedmiotów mogących spowodować skaleczenie, pożar lub zagrożenie dla innych Uczestników chyba, że Organizator wyrazi na to zgodę w związku z charakterem wydarzenia;

- pozostawiania śmieci, jedzenia, napojów lub innych przedmiotów na terenie scenografii, ciągów komunikacyjnych, terenów zielonych lub w pobliżu elementów drewnianych;
 - podejmowania działań mogących spowodować pożar, zadymienie, uszkodzenie scenografii, zagrożenie dla roślinności, infrastruktury, Uczestników albo personelu.
7. Elementy i przedmioty znajdujące się na terenie atrakcji mają charakter scenograficzny i ekspozycyjny.
8. Organizator zastrzega sobie możliwość czasowego ograniczenia dostępu do części atrakcji z przyczyn bezpieczeństwa, konserwacyjnych, technicznych, pogodowych lub organizacyjnych.

§19. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność w Wiosce Filmowej

1. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności podczas poruszania się po terenie atrakcji.
2. Osoby niepełnoletnie mogą przebywać na terenie atrakcji wyłącznie pod opieką Opiekuna.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikające z:
 - a) niestosowania się do Regulaminu;
 - b) przekraczania wygradzeń lub stref wyłączonych z użytkowania;
 - c) korzystania z atrakcji w sposób niezgodny z jej przeznaczeniem;
 - d) nieprzestrzegania zasad bezpieczeństwa przeciwpożarowego;
 - e) działań lub zaniechań Uczestnika, za które Organizator nie ponosi odpowiedzialności zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone z ich winy na terenie atrakcji.
5. Organizator może wyprosić z terenu atrakcji osoby:
 - a) naruszające zasady bezpieczeństwa;
 - b) zachowujące się agresywnie;

- c) niszczące elementy scenografii lub infrastruktury;
 - d) niestosujące się do poleceń obsługi;
 - e) naruszające zasady bezpieczeństwa przeciwpożarowego.
6. W przypadku usunięcia Uczestnika z powodu naruszenia Regulaminu Uczestnikowi nie przysługuje zwrot kosztów biletu lub opłaty za udział w atrakcji, chyba że bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa stanowią inaczej.
 7. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa przeciwpożarowego, oznaczeń ewakuacyjnych, komunikatów obsługi oraz poleceń personelu dotyczących bezpieczeństwa na terenie Plenerowego Planu Filmowego / Wioski Filmowej.
 8. Ze względu na obecność elementów drewnianych, scenograficznych, dekoracyjnych i plenerowych, Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności w zakresie ochrony przeciwpożarowej.
 9. W przypadku zauważenia ognia, dymu, uszkodzenia instalacji, przewróconego elementu scenografii, potłuczonego szkła albo innego zagrożenia Uczestnik powinien niezwłocznie poinformować obsługę Obiektu.
 10. Naruszenie zasad bezpieczeństwa przeciwpożarowego może skutkować natychmiastowym usunięciem Uczestnika z terenu atrakcji bez prawa do zwrotu kosztów biletu chyba, że bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa stanowią inaczej.

§20. Partnerzy, twórcy i osoby współpracujące przy Wiosce Filmowej

1. Wybrane elementy Plenerowego Planu Filmowego / Wioski Filmowej mogą być realizowane przy współpracy partnerów zewnętrznych, twórców, animatorów, wykonawców, podwykonawców, konsultantów, artystów, rekonstruktorów lub innych osób współpracujących z Organizatorem.
2. Zakres współpracy z partnerami może obejmować w szczególności:
 - a) przygotowanie lub udostępnienie elementów scenografii;
 - b) prowadzenie animacji, warsztatów, pokazów lub aktywności edukacyjnych;

- c) obsługę wybranych stref atrakcji;
 - d) przygotowanie materiałów informacyjnych, fotograficznych, filmowych lub ekspozycyjnych;
 - e) wsparcie organizacyjne, techniczne lub merytoryczne.
3. O ile przy danej aktywności nie wskazano inaczej, partnerzy działają na rzecz Organizatora i w zakresie uzgodnionym z Organizatorem, a stroną umowy z Uczestnikiem pozostaje Organizator.
 4. Jeżeli partner zewnętrzny działa we własnym imieniu, prowadzi własną sprzedaż, przyjmuje płatności, zawiera odrębne umowy z Uczestnikami albo stosuje własny regulamin, informacja ta zostanie przekazana Uczestnikom przed skorzystaniem z danej aktywności.
 5. Dane identyfikujące partnerów zewnętrznych, których udział ma znaczenie dla Uczestnika, w szczególności firma, imię i nazwisko, nazwa handlowa, numer NIP, zakres realizowanych usług oraz ewentualny regulamin partnera, mogą być publikowane na stronie internetowej Organizatora, w systemie rezerwacyjnym, przy opisie atrakcji, przy wejściu do danej strefy albo przekazywane w toku rezerwacji.
 6. Jeżeli w ramach Plenerowego Planu Filmowego / Wioski Filmowej prezentowane są informacje, zdjęcia, nagrania, dane biograficzne, oznaczenia twórców, aktorów, rekonstruktorów, partnerów albo innych osób związanych z atrakcją, ich wykorzystanie odbywa się na podstawie odpowiednich umów, zgód, licencji albo innej podstawy prawnej.
 7. Uczestnik nie jest uprawniony do wykorzystywania danych, oznaczeń, wizerunków, materiałów promocyjnych, zdjęć, nagrań lub elementów identyfikacji partnerów w sposób naruszający przepisy prawa, dobra osobiste, prawa autorskie, prawa pokrewne, prawa do znaków towarowych albo interesy Organizatora lub partnerów.
 8. Szczegółowa lista partnerów oraz zakres ich zaangażowania mogą ulegać zmianie z przyczyn organizacyjnych, sezonowych, pogodowych, technicznych lub programowych.
 9. Informacje o partnerach wymagające uzupełnienia mogą zostać wskazane w odrębnej informacji sprzedażowej, na stronie internetowej Organizatora, w cenniku, opisie atrakcji albo komunikacie dostępnym przy danej strefie.

SEKCJA D. PROJEKT MARS

§21. Charakterystyka, organizacja i warunki uczestnictwa

1. **Projekt Mars** jest interaktywną atrakcją filmową realizowaną na terenie scenografii inspirowanej planem zdjęciowym produkcji „Mars”.
2. Atrakcja prowadzona jest w formule kreatywnego sandboxu, umożliwiającego Uczestnikom tworzenie krótkich materiałów filmowych przy wykorzystaniu przygotowanej scenografii, rekwizytów oraz elementów narracyjnych.
3. Uczestnicy mogą realizować materiały:
 - a) według scenariusza przygotowanego przez Organizatora;
 - b) według własnego pomysłu, o ile nie narusza to Regulaminu, zasad bezpieczeństwa, praw osób trzecich ani dobrych obyczajów.
4. W ramach atrakcji Uczestnicy nagrywają krótkie sceny filmowe w wyznaczonych punktach scenografii przy użyciu własnego smartfona.
5. Do skorzystania z pełnej funkcjonalności atrakcji Uczestnik powinien posiadać sprawny smartfon z dostępem do przeglądarki internetowej, możliwością nagrywania wideo, wolną pamięcią oraz naładowaną baterią.
6. Projekt Mars może być realizowany z wykorzystaniem aplikacji mobilnej wskazanej przez Organizatora. Aplikacja działa w przeglądarce internetowej i umożliwia przygotowanie lub wygenerowanie materiału filmowego z nagrań wykonanych przez Uczestnika.
7. Korzystanie z aplikacji mobilnej jest dobrowolne, jednak rezygnacja z jej użycia może uniemożliwić Uczestnikowi skorzystanie z funkcji automatycznego przygotowania, wygenerowania albo pobrania gotowego materiału filmowego.
8. Aplikacja mobilna Projekt Mars działa w ramach bieżącej sesji przeglądarki. Odświeżenie strony, zamknięcie przeglądarki, wyjście z aplikacji, utrata połączenia, rozładowanie telefonu albo brak wolnej pamięci może spowodować utratę nagranych lub przygotowanych materiałów.

9. Nagrania wykonane przez Uczestnika nie są przechowywane przez Organizatora po zakończeniu sesji korzystania z aplikacji, chyba że Organizator wyraźnie poinformuje Uczestnika o innym sposobie działania aplikacji.
10. Uczestnik może pobrać gotowy materiał na własne urządzenie, jeżeli aplikacja udostępnia taką funkcję. Po pobraniu materiału jego dalsze przechowywanie, wykorzystanie, publikacja lub usunięcie zależy od Uczestnika.
11. Organizator rekomenduje, aby przed rozpoczęciem atrakcji Uczestnik:
 - naładował telefon;
 - zapewnił odpowiednią ilość wolnej pamięci – 50MB;
 - sprawdził działanie aparatu i mikrofonu;
 - upewnił się, że przeglądarka internetowa działa prawidłowo;
 - nie odświeżał strony ani nie zamykał aplikacji przed pobraniem gotowego materiału.
12. Atrakcja może odbywać się w grupach zorganizowanych.
13. Maksymalna liczba Uczestników w jednej grupie wynosi 50 osób chyba, że Organizator z przyczyn organizacyjnych, bezpieczeństwa lub technicznych określi inną liczbę.
14. Na terenie atrakcji obecna może być obsługa odpowiedzialna za:
 - a) wprowadzenie Uczestników;
 - b) omówienie zasad realizacji scen;
 - c) nadzór nad bezpieczeństwem;
 - d) organizację garderoby oraz rekwizytów;
 - e) wsparcie organizacyjne podczas korzystania z atrakcji.
15. Z atrakcji mogą korzystać osoby od 4. roku życia.
16. Osoby niepełnoletnie uczestniczą w atrakcji wyłącznie pod opieką Opiekuna.
17. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń obsługi oraz zasad bezpieczeństwa obowiązujących na terenie atrakcji.
18. Organizator może odmówić udziału osobom:
 - a) znajdującym się pod wpływem alkoholu lub środków odurzających;

- b) zachowującym się agresywnie;
 - c) stwarzającym zagrożenie dla siebie lub innych Uczestników;
 - d) niestosującym się do poleceń obsługi;
 - e) naruszającym Regulamin.
19. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości nagrania, wygenerowania, pobrania lub zachowania materiału, jeżeli wynika to z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, w szczególności z braku telefonu, rozładowanej baterii, braku pamięci, błędnych ustawień urządzenia, odmowy udzielenia wymaganych uprawnień technicznych, zamknięcia aplikacji, odświeżenia strony albo utraty połączenia internetowego, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§22. Aplikacja mobilna Projekt Mars

1. Aplikacja mobilna Projekt Mars jest narzędziem udostępnionym przez Organizatora w celu umożliwienia Uczestnikom przygotowania, wygenerowania lub pobrania materiału filmowego tworzonego w ramach atrakcji Projekt Mars.
2. Aplikacja mobilna działa za pośrednictwem aplikacji instalowanej na urządzeniu mobilnym Uczestnika.
3. Do korzystania z aplikacji mobilnej może być wymagane podanie adresu e-mail, udzielenie zgód technicznych systemu operacyjnego lub urządzenia, w szczególności dostępu do aparatu, mikrofonu, pamięci urządzenia albo plików, oraz zaakceptowanie komunikatów technicznych wyświetlanych w aplikacji.
4. Adres e-mail Uczestnika może być przetwarzany w celu obsługi korzystania z aplikacji, identyfikacji sesji, komunikacji technicznej, udostępnienia materiału, obsługi zgłoszeń technicznych lub reklamacyjnych.
5. Nagrania wykonywane przez Uczestnika w ramach aplikacji mobilnej nie są przechowywane przez Organizatora po zakończeniu sesji korzystania z aplikacji chyba, że Organizator wyraźnie poinformuje Uczestnika o innym modelu działania aplikacji i przekaze wymagane informacje dotyczące przetwarzania danych.
6. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że zamknięcie aplikacji, jej odinstalowanie, wylogowanie, rozładowanie urządzenia, brak pamięci w urządzeniu, awaria urządzenia albo przerwanie połączenia z siecią może spowodować utratę materiału i brak możliwości jego odzyskania przez Organizatora.

7. Uczestnik może pobrać wygenerowany materiał na własne urządzenie, jeżeli funkcja pobrania jest dostępna w aplikacji. Organizator nie przechowuje kopii pobranego materiału, chyba że Uczestnik zostanie wyraźnie poinformowany inaczej.
8. Uczestnik odpowiada za treść nagrań wykonywanych w ramach atrakcji, w szczególności za poszanowanie praw osób trzecich, prawa do wizerunku, dóbr osobistych, praw autorskich oraz zasad określonych w Regulaminie.
9. Uczestnik zobowiązany jest nie tworzyć i nie wykorzystywać materiałów:

a) naruszających prawo;

b) naruszających dobra osobiste lub prawa osób trzecich;

c) obraźliwych, wulgarnych, dyskryminujących, drastycznych lub nawołujących do przemocy;

d) naruszających prawa autorskie, prawa pokrewne, prawa do znaków towarowych lub inne prawa własności intelektualnej;

e) mogących naruszać dobre imię Organizatora, partnerów, innych Uczestników albo osób trzecich.

10. Organizator może odmówić wsparcia w wygenerowaniu, pobraniu lub wykorzystaniu materiału, jeżeli materiał albo sposób korzystania z aplikacji narusza Regulamin, przepisy prawa, prawa osób trzecich, zasady bezpieczeństwa albo dobre obyczaje.
11. Organizator może czasowo ograniczyć lub wyłączyć dostęp do aplikacji mobilnej z przyczyn technicznych, serwisowych, bezpieczeństwa, aktualizacji systemu, przeciążenia infrastruktury albo innych przyczyn organizacyjnych.
12. Korzystanie z aplikacji mobilnej może podlegać dodatkowym komunikatom technicznym, warunkom korzystania lub polityce prywatności, udostępnianym Uczestnikowi przed rozpoczęciem korzystania z aplikacji, podczas jej instalacji albo w jej interfejsie.

§23. Bezpieczeństwo, rekwizyty oraz prawa do materiałów

1. Na terenie atrakcji Projekt Mars obowiązuje zakaz:
 - biegania;
 - przepychania się;

- wspinania się na elementy scenografii nieprzeznaczone do użytkowania;
 - przekraczania wygradzeń oraz stref wyłączonych z użytkowania;
 - używania dronów lub innych bezzałogowych urządzeń latających bez uprzedniej zgody Organizatora;
 - niszczenia, przestawiania lub wynoszenia elementów scenografii, garderoby, kostiumów lub rekwizytów;
 - zachowań mogących zagrażać bezpieczeństwu Uczestników, obsługi lub mienia.
2. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności podczas poruszania się po scenografii.
3. Teren atrakcji zawiera:
- nierówne nawierzchnie;
 - podwyższenia;
 - ograniczoną widoczność;
 - elementy piasku, kamieni oraz scenografii stylizowanej;
 - rekwizyty i elementy wyposażenia wykorzystywane do celów filmowych.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia wynikające z niestosowania się do zasad bezpieczeństwa lub korzystania z atrakcji w sposób niezgodny z jej przeznaczeniem, w zakresie dopuszczalnym przez obowiązujące przepisy prawa.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość czasowego zamknięcia atrakcji z przyczyn technicznych, organizacyjnych, pogodowych lub związanych z bezpieczeństwem Uczestników.
6. Organizator może udostępniać Uczestnikom elementy garderoby, kostiumy, rekwizyty lub inne elementy wyposażenia wykorzystywane podczas atrakcji.
7. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z udostępnionego wyposażenia zgodnie z jego przeznaczeniem.
8. Zabrania się:

- a) wnoszenia rekwizytów lub garderoby poza teren atrakcji;
 - b) niszczenia lub samodzielnego modyfikowania elementów wyposażenia;
 - c) korzystania z wyposażenia w sposób mogący powodować zagrożenie dla innych Uczestników;
 - d) przekazywania wyposażenia osobom nieuprawnionym;
 - e) używania wyposażenia w sposób sprzeczny z poleceniami obsługi.
9. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność materialną za uszkodzenia wyposażenia wynikające z niewłaściwego użytkowania.
10. Organizator może odmówić udostępnienia wybranych elementów wyposażenia z przyczyn bezpieczeństwa, higienicznych lub organizacyjnych.
11. Uczestnicy mogą wykonywać zdjęcia oraz nagrania przy użyciu własnych telefonów, aparatów oraz kamer ręcznych, o ile nie narusza to Regulaminu, praw osób trzecich, zasad bezpieczeństwa ani poleceń obsługi.
12. Uczestnicy zobowiązani są do tworzenia materiałów zgodnych z obowiązującymi przepisami prawa oraz zasadami współżycia społecznego.
13. Zabrania się tworzenia materiałów:
- obraźliwych;
 - wulgarnych;
 - nielegalnych;
 - naruszających prawa osób trzecich;
 - promujących przemoc, dyskryminację lub zachowania niebezpieczne;
 - naruszających dobre imię Organizatora, partnerów, pracowników lub innych Uczestników.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy realizacji materiału lub usunięcia Uczestnika z atrakcji w przypadku naruszenia zasad określonych w Regulaminie.

15. W przypadku usunięcia Uczestnika z przyczyn określonych w ust. 13 i 14 Uczestnikowi nie przysługuje zwrot kosztów udziału w atrakcji chyba, że bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa stanowią inaczej.
16. Materiały filmowe, zdjęcia i nagrania wykonane przez Uczestnika w ramach Projektu Mars mogą być wykorzystywane przez Uczestnika na własny użytek prywatny, z zastrzeżeniem poszanowania praw osób trzecich, prawa do wizerunku, dóbr osobistych, praw autorskich oraz zasad określonych w Regulaminie.
17. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za treść materiałów tworzonych, pobieranych, publikowanych lub udostępnianych przez siebie, w szczególności za uzyskanie wymaganych zgód osób widocznych lub słyszalnych w nagraniach.
18. Organizator może wykorzystywać informacje i materiały związane z udziałem Uczestnika w atrakcji wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji usługi, obsługi aplikacji mobilnej, obsługi zgłoszeń technicznych, reklamacji, zapewnienia bezpieczeństwa oraz dochodzenia lub obrony roszczeń.
19. Wykorzystanie przez Organizatora materiałów zawierających wizerunek Uczestnika w celach marketingowych, promocyjnych, reklamowych, publikacji w mediach społecznościowych lub materiałach informacyjnych wymaga odrębnej zgody Uczestnika, chyba że obowiązujące przepisy prawa dopuszczają wykorzystanie wizerunku bez takiej zgody.
20. Uczestnik może udzielić Organizatorowi odrębnej zgody na wykorzystanie materiałów powstałych podczas atrakcji w celach marketingowych lub promocyjnych, na zasadach określonych w osobnym oświadczeniu, formularzu, komunikacie Organizatora, regulaminie konkursu albo innym dokumencie.
21. Szczegółowe zasady konkursów, publikacji materiałów, zgłoszeń konkursowych, wykorzystania wizerunku lub udzielania licencji mogą zostać określone w odrębnych regulaminach.