



Instrukcja I międzyszkolnej rozgrywki Liga elektrorecyklingu.

1. Każda rozgrywka trwa 120 sek. Czas odliczamy od 120-tej sekundy do 0-wej.
2. Czas zatrzymuje się gdy gracz czyta i wypełnia polecenia lub konsultuje indeksy i informacje w prawym górnym rogu ekranu.
3. Można logować się niezliczoną ilość razy.
4. Należy logować się używając za każdym razem tej samej nazwy szkoły.



5. Uzupełniamy wszystkie 3 pola - szkoła / zespół / gracz.
6. Punkty dodawane są na końcu gry.
7. Jeżeli z jakiegoś powodu gracz nie dojdzie do końca gry - to punkty przepadają
8. Do przesłania punktów konieczne jest posiadanie połączenia do sieci (internet) w momencie gry.
9. Trzy upuszczone, czyli nie złapane surowce, powodują pogorszenie stanu planety o 1 w skali od siłacz, zdrowy, zaniepokojony, przemęczony ... do padnięty. Kiedy osiągniemy stan padnięty- nie złapiemy 15 ze spadających surowców wtórnych -otrzymujemy informację, że gra kończy się i nasz wynik nie zostanie zapisany na koncie ekospołu.
10. Gdyby doszło do niezapisania punktów z jakiegoś innego powodu prosimy o kontakt- należy przedstawić jakiś dowód - np. zrzut ekranu / zdjęcie i przesłać na adres e-mail: chlorofil@chlorofil.com.pl. Każdy przypadek będzie analizowany indywidualnie.
11. Aby poznać wyniku dwudziestu najlepszych placówek, ekospołów i graczy, należy kliknąć w link odsyłający do statystyk znajdujący się pod aplikacją. Link będzie aktywny poczynawszy od 16.01.2018 do zakończenia rozgrywki w dniu 30.03.2018 i będzie podawał wyniki z ostatnich 24 godzin.
12. Po zakończeniu rozgrywki opublikujemy wyniki wszystkich uczestniczących w rozgrywce placówek/zespołów/graczy osiągnięte w czasie trwania całej rozgrywki i przyznamy nagrody zgodnie z obowiązującym regulaminem.