

REGULAMIN UCZESTNICTWA W GRZE SOPOT EXIT ESCAPE ROOM

1. Informacje ogólne

1.1. Organizatorem gry typu Escape Room pod nazwą „Syriusz – Droga do Czarnej Dziury” (dalej: „Gra”) jest firma Alpizet – Jan Ziółkowski, z siedzibą przy al. Niepodległości 771A, 81-838 Sopot, NIP: 5851460709, REGON: 221894590 (dalej: „Organizator”).

1.2. Uczestnictwo w Grze jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu. Uczestnicy są zobowiązani do zapoznania się z jego treścią przed rozpoczęciem zabawy.

1.3. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy uczestnictwa w Grze osobom naruszającym postanowienia niniejszego Regulaminu, w szczególności zasady bezpieczeństwa.

2. Warunki uczestnictwa i rezerwacje

2.1. Gra przeznaczona jest dla grup liczących od 2 do 5 osób.

2.2. Uczestnicy Gry są zobowiązani przybyć do Lokalu na minimum 15 minut przed rozpoczęciem Gry, w celu zapoznania się i podpisania niniejszego Regulaminu oraz zapoznania się z zasadami Gry.

2.3. W przypadku spóźnienia się choćby jednego z uczestników gry możliwe jest skrócenie czasu Gry, bądź odmowa dopuszczenia do Gry bez zwrotu kosztów.

2.4. Rezerwacji można dokonać telefonicznie pod numerem 501430578, na platformie internetowej LockMe lub osobiście. Potwierdzona rezerwacja ma charakter wiążący.

2.5. W przypadku nieodwołania wizyty (min. 1 godzinę przed rozpoczęciem zabawy) może zostać naliczona opłata w wysokości 30% wartości rezerwacji (nie mniej niż 50 zł za pokój).

2.6. Osoby poniżej 13. roku życia mogą uczestniczyć w Grze wyłącznie pod opieką minimum jednego pełnoletniego uczestnika Gry pełniącego funkcję opiekuna, lub obecności pełnoletniego opiekuna w lokalu w którym odbywa się Gra.

2.7. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji wieku uczestników na podstawie dokumentu tożsamości.

3. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność

3.1. Zabrania się uczestniczenia w Grze osobom, które znajdują się pod wpływem alkoholu lub jakichkolwiek środków odurzających.

3.2. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność.

3.3. W Grze nie powinny brać udziału osoby, które cierpią na klaustrofobię, epilepsję, inne przewlekłe choroby lub cierpią na jakiekolwiek zaburzenia psychiczne. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne pogorszenie stanu zdrowia takich osób.

3.4. Uczestnicy Gry ponoszą odpowiedzialność za wszelkie zniszczenia dokonane na terenie Lokalu z ich winy. W przypadku umyślnego uszkodzenia elementów pokoju, Organizator może obciążyć uczestników kosztami naprawy lub wymiany.

3.5. Na terenie całego Lokalu obowiązuje zakaz palenia oraz spożywania alkoholu.

4. Zasady przebiegu Gry

4.1. Czas trwania Gry wynosi maksymalnie 90 minut, liczony od momentu rozpoczęcia rozgrywki. Czas nie jest przedłużany z tytułu spóźnienia.

4.2. Gra polega na rozwiązywaniu zagadek, wymagających logicznego myślenia i współpracy. Przebieg rozgrywki jest nadzorowany przez pracownika Organizatora – Mistrza Gry, z którym możliwa jest komunikacja w trakcie Gry.

4.3. Uczestnicy są zobowiązani do stosowania się do poleceń Mistrza Gry, w szczególności w sytuacjach dotyczących bezpieczeństwa i zachowania w pokoju.

4.4. Zarówno w lokalu, jak i w pokojach znajdują się kamery, które rejestrują wizytę. Monitoring prowadzony jest wyłącznie w celach bezpieczeństwa i nie służy celom marketingowym ani komercyjnym bez zgody uczestników.

4.5. Zabrania się używania w trakcie Gry własnych narzędzi, źródeł światła, telefonów oraz innych urządzeń elektronicznych.

4.6. Zabronione jest także filmowanie oraz fotografowanie wystroju pokoju.

5. Postanowienia końcowe

5.1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w Regulaminie.

5.2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie odpowiednie przepisy prawa polskiego.

5.3. Wszelkie uwagi, reklamacje oraz pytania można kierować na adres e-mail: janalpizet@gmail.com lub pod numer telefonu 501 430 578.