

REGULAMIN

Regulamin **dotyczy świadczenia usług przez „Zagadka Room” Marta Adamkiewicz-Alejziak**, ul. Krochmalna 32a/lok. U5, 00-864 Warszawa, zwaną dalej : **Organizatorem** i korzystania z nich przez Uczestnika i osoby biorące z nim udział w Grze (graczy).

ZASADY OGÓLNE

1. **Uczestnikiem** jest osoba dokonującą Rezerwacji i następnie biorącą udział w grze.
2. **Graczem** jest osoba biorąca udział w grze. O wszelkich indywidualnych potrzebach, w szczególności wynikających ze stanu zdrowia Gracz powinien wcześniej poinformować Organizatora w terminie umożliwiającym Organizatorowi podjęcie odpowiednich działań.
3. Uczestnik ma obowiązek:
 - a. zapoznania się z treścią Regulaminu przez przystąpieniem do gry,
 - b. zaakceptowania i przestrzegania jego postanowień,
 - c. zapoznania pozostałych graczy z treścią Regulaminu (branie udziału w grze jest równoznaczne z zaakceptowaniem Regulaminu),
 - d. stosowania się podczas obecności w lokalu Organizatora do zaleceń udzielanych przez niego lub jego pracownika,
 - e. uiszczenia opłaty za udział w grze przed przystąpieniem do gry.

REZERWACJA

4. Warunkiem rozpoczęcia gry jest wcześniejsze dokonanie przez Uczestnika rezerwacji na wybrany przez niego termin i potwierdzenie jej przez Organizatora.
5. Uczestnik może dokonać rezerwacji:
 - a. telefonicznie pod numerem: +48 693050597,
 - b. mailowo: zagadkaroom@gmail.com ,
 - c. przez formularz na stronie internetowej: www.zagadkaroom.pl ,
 - d. przez serwis Lockme : www.lock.me/pl/poland ,
 - e. w lokalu Organizatora : ul.Krochmalna 32a/ lok U5, 00-864 Warszawa.
- 6.1. Przy dokonywaniu rezerwacji niezbędne jest podanie:
 - a. imienia i nazwiska Uczestnika,
 - b. liczby graczy,
 - c. nazwy wybranego pokoju,
 - d. daty i godziny rezerwacji,
 - e. języka prowadzenia gry (obecnie dostępny jest język polski),
 - f. numeru telefonu do kontaktu,

- g. adresu e-mail,
- h. sposobu płatności,
- i. innych specjalnych wymagania np. wydanie faktury.

6.2. Podanie nieprawidłowych danych, w szczególności numeru telefonu i adresu mailowego może być podstawą dla Organizatora do odwołania rezerwacji bez prawa zwrotu uiszczonej opłaty.

6.3. Wszelkie dane przetwarzane są przez Organizatora wyłącznie do celów realizacji zarezerwowanej usługi zgodnie z procedurami RODO.

7.1. Dokonanie rezerwacji jest traktowane jako zapoznanie się przez Uczestnika z treścią Regulaminu i zaakceptowanie jego postanowień.

7.2. Po dokonaniu rezerwacji Uczestnik otrzymuje potwierdzenie na podany podczas rezerwacji adres mailowy.

8.1. Rezerwację można odwołać za pomocą maila, numeru telefonu, w siedzibie Organizatora i przez stronę operatora, najpóźniej do 24h przed planowanym wydarzeniem, a w systemie Locme zgodnie z regulaminem tego serwisu.

8.2. Użytkownik, który odwoła rezerwację w terminie krótszym niż 24h zostanie obciążony kosztami usługi, kwoty zostaną pobrane z kwoty wpłaconej wcześniej, w celu odwołania wizyty warto skontaktować się z Organizatorem, który przedstawi kwotę kosztów związanych z odwołaniem rezerwacji.

9. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo anulowania Rezerwacji i zwrotu opłaty.

10. Zapisy dla indywidualnie ustalanych grup przyjmowane są na godziny: 09: 00 i 11:00 od poniedziałku do czwartku.

11.1. Na początku każdego miesiąca Organizator przyjmuje telefoniczne lub mailowe zapisy od osób, deklarujących chęć przystąpienia do gier w zespołach skompletowanych przez Organizatora.

11.2. Organizator skompletuje zespół od 4 do 6 osób, pod warunkiem zebrania się odpowiedniej liczby osób. O powstaniu zespołu i o terminie gry dla zespołu Organizator poinformuje mailowo.

11.3. Płatność przyjmowana jest jednorazowo dla całej grupy (zespołu) . Organizator nie dzieli kosztów i nie przyjmuje płatności osobno za poszczególnych członków grupy z punktu 11.2.

11.4. Wejścia grup odbywać się będą we wskazane przez Organizatora wtorki o godzinie 18 : 00 lub 19 : 45. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany godziny i daty wejścia.

OPLATY

12. 1. Korzystanie z usług Organizatora jest płatne zgodnie z cennikiem zamieszczonym na stronie internetowej.

12.2. Opłat można dokonywać:

- a. gotówką lub kartą w lokalu Organizatora,
- b. przelewem bankowym na numer: 55 1160 2202 0000 0006 2602 2197, w tytule podając godzinę i datę rezerwacji, wcześniej informując o tym Organizatora,
- c. blikiem na numer telefonu: 693050597
- d. przez stronę Organizatora i partnera Lock.me specjalnym systemem płatności,
- e. za okazaniem Vouchera wydanego przez Organizatora.

GRY

13. Gry odbywają się w pokojach Operatora :

- a. Misja Cube,
- b. Kosmiczna Teleportacja.

14.1. Ze względu na wysoką trudność zagadek sugerowany wiek gracza to powyżej 16 roku życia.

14.2. W każdym z pokoi może jednocześnie znajdować się od 2 do 6 osób, jednak Organizator rekomenduje optymalną ilość osób do zabawy w pokoju: 3-5 osób.

15.1. Każda z gier trwa 60 minut.

15.2. Uczestnik i gracze powinni zgłosić się do Organizatora przed wyznaczoną godziną i zarezerwować sobie czas pobytu do 75 minut na ewentualne zdjęcia, odpowiednie przygotowanie i przejście do pokoju.

16.1. Pokoje Zagadek w „Zagadka Room” są stale monitorowane, zgodnie z obowiązującą u Organizatora procedurą stosowania monitoringu wizyjnego.

16.2. W pokojach gier gracze nie mogą używać telefonów komórkowych, robić zdjęć i dokonywać nagrań.

16.3. W pokojach gier zabronione jest używanie siły.

16.4. W pokojach gier należy postępować zgodnie z przyjętymi zasadami bezpieczeństwa, zwrócić uwagę na wszystkie elementy ruchome i zachowywać się przy nich rozważnie.

16.5. Wszystkie zagadki znajdują się na poziomie wzroku. Zabrania się wchodzenia na elementy wyposażenia, parapety i otwierania okien.

16.6. Obrazy są integralną częścią dekoracji. Zabrania się dotykania lub niszczenia obrazów.

17. Pokoje gier nie są zamykane na klucz. Gracz może opuścić pokój otwierając drzwi przez użycie klamki.

18. Ubrania wierzchnie i rzeczy osobiste pozostawiamy w miejscu wskazanym przez Mistrza Gry.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

19.1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody na osobie i na mieniu powstałe z winy gracza lub będące wynikiem nieprzestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.

19.2. Osoby biorące udział w grze robią to na własną odpowiedzialność.

20.1. Dzieci i osoby poniżej 18 roku w trakcie pobytu w lokalu Organizatora muszą pozostawać stale pod opieką opiekuna.

20.2. Organizator nie zapewnia opieki nad dziećmi i osobami poniżej 18 roku życia.

21.1. Organizator przy specjalnej ściance może zrobić zdjęcia graczom. Zdjęcia mogą być zamieszczone przez Organizatora na jego stronie internetowej oraz prowadzonych przez niego social mediach.

21.2. Akceptacja postanowień niniejszego Regulaminu i branie udziału w grze traktowane jest jako wyrażenie przez gracza zgody na publikowanie wizerunku na czas nieokreślony, na zasadach opisanych w pkt. 22.1 i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.

22.1. W budynku, w którym znajduje się lokal Organizatora obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu i innych środków odurzających.

22.2. Na teren „Zagadka Room” nie będą wpuszczane osoby nietrzeźwe, pod wpływem środków oddłużających, lub swoim zachowaniem stwarzające zagrożenie bezpieczeństwa, również dla innych osób obecnych w lokalu Organizatora.

23. Po wyjściu z lokalu „Zagadka Room” po godzinie 22:00 gracz ma obowiązek przestrzegać zasad ciszy nocnej i Regulaminu Spółdzielni „Wolska Żelazna Brama”(udostępnionego w lokalu Organizatora).

24. W kwestiach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w tym w szczególności Kodeksu cywilnego, ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.