

REGULAMIN

uczestnictwa w grze typu Real Life Escape oferowanej przez SkillHill

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem i sprzedawcą oferowanych usług jest SkillHill
2. Każdy Uczestnik gry jest zobowiązany do zapoznania się z niniejszym Regulaminem przed dokonaniem rezerwacji.
3. Przystąpienie do gry jest równoznaczne z potwierdzeniem zapoznania się z postanowieniami Regulaminu i wyrażenia zgody na jego zapisy.
4. Podczas gry uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu. W przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu oraz zasad bezpieczeństwa gry, Uczestnicy mogą zostać usunięci z terenu obiektu. W takim przypadku Uczestnikom nie przysługuje zwrot uiszczonej opłaty.
5. Gra przeznaczona jest dla 3-6 osób, przy czym optymalny poziom rozrywki zapewniony jest przy grupach 4 osobowych
6. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za wszelkie szkody powstałe z ich winy na mieniu Organizatora.

II. ZASADY GRY

1. Maksymalny czas gry przewidziany dla danego pokoju jest nieprzekraczalny i wyłącznie w wyjątkowych wypadkach może zostać przedłużony decyzją Organizatora.
2. Uczestnicy proszeni są o przybycie 10 minut przed rozpoczęciem gry, w celu zapoznania się z zasadami. Jeżeli Uczestnicy spóźnią się na zarezerwowaną godzinę, Organizator ma prawo skrócić czas gry o czas spóźnienia.
3. Gra polega na rozwiązaniu cyklu zagadek.
4. Przebieg gry jest monitorowany. Nagrania z monitoringu mogą zostać wykorzystane wyłącznie w celach związanych z bezpieczeństwem oraz ochroną osób i mienia przebywającego na terenie budynku, w którym prowadzony jest lokal SkillHill. Uczestnicy dokonując rezerwacji wyrażają zgodę na nagrywanie ich pobytu w pokoju.
5. Jeżeli w grze będą uczestniczyć osoby poniżej 13 roku życia bez opieki osoby dorosłej lub osoby niepełnosprawne, należy przy rezerwacji zgłosić to Organizatorowi. Przedstawiciele Organizatora

mogą zdecydować, że podczas gry z udziałem osób poniżej 13 roku życia lub osób niepełnosprawnych wymagana będzie opieka animatora.

6. Nad przebiegiem gry czuwa Moderator Gry (zwany także GameMasterem). W trakcie gry Uczestnicy są obowiązani stosować się do jego wskazówek dotyczących zagadnień nie uregulowanych zapisami Regulaminu.

7. Uczestników obowiązuje zakaz nagrywania, fotografowania bądź innego kopiowania wyposażenia pokoju. Jeżeli przedstawiciele Organizatora zauważą takie działania, mają prawo przerwać grę i wyprosić grupę, przy czym w takiej sytuacji pobierana jest pełna opłata za usługę.

8. Podczas rozwiązywania zagadek nie jest dozwolone używanie własnych narzędzi. Organizator dopuszcza dostarczenie w czasie seansu do pokoi zagadek elementów, które uległy uszkodzeniu przez uczestników gry oraz w wyniku losowych zdarzeń.

III. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I INNE OGRANICZENIA

1. W grze nie mogą brać udziału osoby agresywne, nadmiernie pobudzone, nietrzeźwe, osoby pod wpływem środków odurzających i psychoaktywnych. Organizator ma prawo odmowy udziału w grze osobom niespełniającym tych warunków.

2. W grze nie mogą uczestniczyć osoby cierpiące na klaustrofobię, epilepsję, choroby psychiczne oraz inne schorzenia, na które przebieg Gry mógłby mieć negatywny skutek, bądź mógłby stanowić zagrożenie dla zdrowia lub życia Uczestnika.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za pogorszenia się stanu zdrowia Uczestnika wynikające z uczestnictwa w Grze mimo wyżej opisanego zakazu.

4. Uczestnicy przystępując do gry ponoszą wyłączną odpowiedzialność cywilną za wszelkie następstwa gry - zarówno w zakresie szkód w mieniu jak i na osobie. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun grupy.

5. SkillHill nie ponosi odpowiedzialności za szkody na mieniu i osobiste powstałe z winy Uczestników.

6. W lokalu, w którym przeprowadzana jest gra, obowiązuje zakaz palenia, spożywania alkoholu, środków odurzających oraz innych substancji psychoaktywnych.

7. Zakazuje się wnoszenia jakichkolwiek niebezpiecznych przedmiotów (noży, broni palnej, szczyrzyków itp.) do lokalu.

8. Obowiązkiem Uczestnika jest odpowiednie zabezpieczenie wnoszonych rzeczy osobistych. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody na mieniu powstałe w wyniku naruszenia ww. postanowienia.

9. Zakazuje się wprowadzania do lokalu zwierząt.

10. W każdym czasie jest możliwe wydostanie się z pokoju gry.

11. W pokojach znajdują się elementy zaklejone żółto-czarną taśmą BHP, przeznaczone tylko do użytku Organizatora – nie należy ich dotykać podczas gry.
12. Wszelkie sprzęty znajdujące się w pokoju gry należy wykorzystywać w sposób gwarantujący bezpieczeństwo Uczestnikom gry.
13. Zakazuje się utrudniania i przeszkadzania w grze innym Klientom lokalu oraz zakłócania działalności innych podmiotów prowadzących działalność w budynku.
14. W lokalu nie dopuszcza się prowadzenia handlu obnośnego oraz akcji reklamowych bez zgody SkillHill.
15. W przypadku niezastosowania się do powyższych zasad Organizator ma prawo wyprosić Uczestników gry z lokalu. W takim wypadku Uczestnikom nie przysługuje zwrot zapłaty.

IV. REZERWACJA

1. Rezerwacji gry dokonuje się korzystając z formularza na witrynie www.skillhill.pl, telefonicznie pod numerem telefonu 532-071-568, poprzez podmioty pośredniczące współpracujące ze SkillHill lub osobiście w lokalu
2. Wizyta w lokalu bez wcześniejszej rezerwacji nie gwarantuje uczestnictwa w grze, ze względu na możliwość braku wolnych pokoiów.
3. Podczas dokonywania rezerwacji należy podać następujące informacje:
 - a) nazwa wybranego pokoju
 - b) data i godzina rezerwacji
 - c) liczba uczestników
 - d) dane Uczestnika (imię i numer telefonu kontaktowego, dodatkowo podczas rejestracji drogą elektroniczną – adres email)
 - e) informacje o specjalnych wymaganiach (np. faktura, opieka animatora).
4. W dniu gry lub w dniu poprzedzającym przedstawiciel Organizatora może zadzwonić lub wysłać wiadomość sms na numer podany podczas rezerwacji w celu potwierdzenia obecności.
5. W przypadku rezygnacji prosimy o e-mailowe, telefoniczne lub osobiste odwołanie rezerwacji.
6. Podanie nieprawidłowego numeru telefonu może skutkować odwołaniem rezerwacji przez Organizatora.

V. PŁATNOŚĆ

1. Płatność za usługę może być dokonana gotówką, kartą płatniczą lub voucherem podarunkowym.
2. Ceny wskazane na stronie internetowej www.skillhill.pl są kwotami brutto.

3. Vouchery/kupony rabatowe uprawniają do wskazanej na nich zniżki. Na jedną grupę przypada jeden kupon, zniżki nie sumują się.

VI. VOUCHERY

1. Voucher podarunkowy uprawnia do jednorazowego wstępu grupy do dowolnego pokoju SkillHill.
3. Voucher może zostać wykorzystany w ciągu 6 miesięcy od daty zakupu.
4. Nie ma możliwości przedłużenia ważności Vouchera.

VII. ANULOWANIE REZERWACJI I ZWROTY OPŁAT

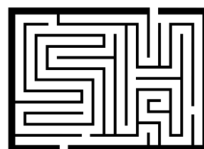
1. Anulowanie rezerwacji jest możliwe wyłącznie nie później niż na 24 godziny przed zarezerwowanym terminem
2. W przypadku anulowania rezerwacji zgodnie z postanowieniami pkt. 1 powyżej, Klientowi przysługuje prawo do żądania zwrotu dokonanej opłaty
3. Anulowanie rezerwacji w okresie krótszym niż 24 godziny przed zarezerwowanym terminem jest niedopuszczalne i w takim przypadku Klientowi nie przysługuje zwrot dokonanej opłaty
4. W przypadku braku skorzystania z zarezerwowanego terminu bez uprzedniego anulowania rezerwacji zgodnie z pkt1 powyżej, SkillHill przysługuje od Klienta żądanie opłaty zgodnie z cennikiem obowiązującym w momencie rezerwacji.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin wchodzi w życie od dnia 31.08.2017
2. W zakresie nieuregulowanym niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.

Życzymy udanej zabawy!

Zespół SkillHill



S K I L L H I L L
another reality