

# REGULAMIN

## Postanowienia ogólne:

1. Niniejszy regulamin określa zasady rezerwacji i korzystania z usług oferowanych przez Escape Room Warsztat Tajemnic w lokalu przy ulicy Rybnickiej 82 w Żorach.
2. Każda osoba, zarówno dokonująca rezerwacji jak i pozostałe osoby biorące udział w grze muszą zapoznać się z treścią regulaminu przed rozpoczęciem gry, a przystąpienie do gry w jednym z pokoi jest jednoznaczne z zapoznaniem się i zaakceptowaniem regulaminu.
3. Każdy uczestnik ma obowiązek przestrzegać poleceń osoby prowadzącej rozgrywkę. Dotyczy to także osób nie biorących udziału w grze, ale przebywających w lokalu.

## Rezerwacja i płatność:

1. Rezerwacji można dokonywać drogą elektroniczną na stronie [www.warsztattajemnic.pl](http://www.warsztattajemnic.pl), oraz telefonicznie pod numerem 720 773 256.
2. Osoba rezerwująca otrzyma potwierdzenie drogą mailową na podany wcześniej adres mailowy, w razie problemów należy skontaktować się z nami telefonicznie.
3. Istnieje możliwość dokonania rezerwacji w terminach nie uwzględnionych w module rezerwacji. Jednak należy taką sytuację wcześniej uzgodnić telefonicznie, lub drogą mailową.
4. Płatności można dokonać gotówką, na miejscu, przed rozpoczęciem Gry.
4. Istnieje możliwość dokonania rezerwacji z przedpłatą przelewem za pośrednictwem portalu lockme.pl (Przelewy24).
5. Istnieje możliwość anulowania rezerwacji. Można to zrobić poprzez wysłanie maila na adres [kontakt@warsztattajemnic.pl](mailto:kontakt@warsztattajemnic.pl), bądź też telefonicznie pod numerem 720 773 256
6. W przypadku przedpłaty, Grupa, która zdecyduje się anulować rezerwację musi to uczynić nie później niż na 24 godziny przed wyznaczonym terminem Gry w wyżej wymieniony sposób.  
To znaczy: Grupa dokonała rezerwacji na 3-go maja, na godzinę 12:30. Jeżeli poinformuje obsługę o rezygnacji w dniu 2-go maja o godzinie 11:00 - to w takiej sytuacji otrzyma zwrot pieniędzy, jednak jeżeli poinformuje o fakcie rezygnacji o godzinie 13:00, dnia 2-go maja - to zwrotu nie otrzyma.
7. W ofercie Warsztatu tajemnic znajdują się Vouchery, które można nabyć na miejscu, w Lokalu. Voucher jest jednokrotnego użytku, a termin jego ważności wynosi 3 miesiące. Nie ma możliwości przedłużenia terminu ważności Vouchera.

## Gra:

1. Rozgrywka odbywa się w jednym z pokoi w lokalu przy ulicy Rybnickiej.
2. Należy pojawić się w lokalu 10 minut przed zarezerwowanym czasem. W przypadku nie przybycia w wyznaczonym czasie, czas gry może zostać skrócony.
3. W rozgrywce może brać udział od 2-4 osób. Przewidziana jest możliwość wzięcia

udziału w grze osoby piątej co wiąże się z dodatkową opłatą zgodnie z obowiązującym cennikiem.

4. Możliwe jest wcześniejsze skończenie, lub przerwanie rozgrywki na życzenie uczestników. W przypadku wcześniejszego zakończenia lub przerwanie gry na życzenie jednego lub wszystkich uczestników nie przysługuje zwrot kosztów Gry.

5. Czas gry jest z góry ustalony. O jego długość informuje obsługa przed rozpoczęciem rozgrywki. Istnieje możliwość wydłużenia czasu gry, jeżeli pozwalają na to warunki.

### **Bezpieczeństwo rozgrywki:**

1. Osoby pod wpływem alkoholu lub środków odurzających nie zostaną dopuszczone do gry. W przypadku złamania tego punktu regulaminu nie przysługuje zwrot poniesionych kosztów. Obsługa Warsztatu Tajemnic nie odpowiada za uszczerbki na zdrowiu i straty na mieniu osób znajdujących się pod wpływem alkoholu i/lub środków odurzających.

2. Uczestnicy biorą udział w grze na własną odpowiedzialność. Warsztat Tajemnic nie ponosi odpowiedzialności za straty w mieniu i uszczerbek na zdrowiu osób, które nie przestrzegają podstawowych zasad bezpieczeństwa. Dotyczy to min. wkładania palców rąk, bądź metalowych przedmiotów do gniazdek elektrycznych, wchodzenia na meble i innych zachowań podczas, których uczestnik naraża się na uszczerbek na zdrowiu. W wyżej opisanych przypadkach obsługa Warsztatu Tajemnic może usunąć osobę nie przestrzegającą podstawowych zasad bezpieczeństwa, takiej osobie nie przysługuje zwrot poniesionych kosztów.

3. Podczas gry nie wolno używać siły oraz wykorzystywać przedmiotów znajdujących się w pokojach do celów innych niż ich zwyczajowe przeznaczenie. Każdy zamek otwieramy wyłącznie poprzez rozwiązanie łamigówki. Należy wykorzystywać sprzęt znajdujące się w pokoju w sposób gwarantujący bezpieczeństwo pozostałym uczestnikom gry.

4. Uczestnicy odpowiadają za wyposażenie pokoi w Warsztacie Tajemnic. W razie umyślnych zniszczeń zobowiązani są do pokrycia kosztów naprawy zgodnie z wyceną indywidualną.

5. Zabronione jest wnoszenie do pokoi ostrych narzędzi oraz innych przedmiotów niebezpiecznych.

6. Uczestnicy mają zakaz rejestrowania, fotografowania bądź innego kopiowania wyposażenia pokoju. Jeżeli pracownicy zauważą taki proceder mają prawo przerwać grę i wyprosić grupę. W przypadku przerwania gry w wyżej wymieniony sposób uczestnikom nie przysługuje zwrot poniesionych kosztów.

7. Gra nie jest przeznaczona dla osób cierpiących na klaustrofobię, epilepsję, lub będących w trakcie leczenia psychiatrycznego. Warsztat Tajemnic nie ponosi odpowiedzialności za pogorszenie się stanu zdrowia Uczestnika wynikające z uczestnictwa w grze osób cierpiących na wyżej wymienione przypadłości.

8. W pokojach z grami zainstalowane są kamery, dzięki którym obsługa może na bieżąco obserwować przebieg gry i w razie potrzeby udzielić uczestnikom odpowiedzi. Uczestnicy wyrażają zgodę na utrwalanie ich wizerunku przy użyciu technik audiowizualnych w trakcie gry w celach niezbędnych do przeprowadzenia gry. Przebieg gry jest utrwalany i przechowywany przez 14 dni. Nagrania z monitoringu mogą zostać wykorzystane w celu ochrony mienia i bezpieczeństwa uczestników gry.

9. W przypadku nieprzestrzegania regulaminu, obsługa ma prawo poprosić uczestnika

gry o opuszczenie lokalu, bez prawa do zwrotu pieniędzy.

10. Escape Room Warsztat Tajemnic nie ponosi odpowiedzialności za straty na osobie lub mieniu, powstałe z winy Uczestnika, osób trzecich, bądź w skutek działania sił wyższych.

11. W zakresie kwestii nie uregulowanych w niniejszym regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.