

# REGULAMIN

uczestnictwa w grze typu Escape Room oferowanej przez  
Otwórz Umysł – Escape Room Toruń.

## INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem i sprzedawcą usług oferowanych przez Otwórz Umysł – Escape Room Toruń jest firma Kacpol Kacper Kozankiewicz, NIP:879-270-00-41
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, Uczestnik może zostać usunięty z terenu obiektu. W takim przypadku Uczestnikowi nie przysługuje zwrot uiszczonej opłaty.
5. Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób.
6. Minimalny wiek umożliwiający udział w grze wynosi:  
9 lat – Tajemnice Harrego  
15 lat – Straszny Cyrk
7. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w grze pod opieką przynajmniej jednej osoby dorosłej. W przypadku wątpliwości co do spełnienia warunku minimalnego wieku Organizator zastrzega sobie prawo do zweryfikowania wieku Uczestnika na podstawie okazanego dokumentu poświadczającego wiek (np. dowód osobisty, legitymacja szkolna). Organizator może odmówić wstępu osobom niespełniającym wymagań wiekowych. W przypadku posiadania pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego grupa ma możliwość uczestnictwa w zabawie bez osoby pełnoletniej wewnątrz pokoju.
8. Organizator nie bierze odpowiedzialności za szkody na mieniu i osobie wynikające z winy Uczestników, osób trzecich lub wskutek działania siły wyższej oraz za zagrożenia bezpieczeństwa Uczestników wynikające z niezastosowania się Uczestników do postanowień Regulaminu.
9. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za wszelkie szkody powstałe z ich winy na mieniu Organizatora.

## ZASADY GRY

1. Maksymalny czas gry to 60 minut. W wyjątkowych wypadkach gra może być przedłużona po uzgodnieniu przedstawiciela Organizatora z Uczestnikami.

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 Otwórz Umysł – Escape Room Toruń.

5. Nad przebiegiem gry czuwa Organizator. W trakcie gry Uczestnicy są obowiązani stosować się do jego wskazówek dotyczących zagadnień nieuregulowanych zapisami Regulaminu.

6. Uczestników obowiązuje zakaz nagrywania, fotografowania bądź innego kopiowania wyposażenia pokoju. Jeżeli przedstawiciele Organizatora zauważą takie działania, mają prawo przerwać grę i wyprosić grupę. Każdorazowo zachowanie takie będzie traktowane jako kradzież własności intelektualnej.

7. Podczas rozwiązywania zagadek nie jest dozwolone używanie własnych narzędzi. W czasie gry Organizator dopuszcza dostarczenie do pokojów zagadek elementów, które uległy uszkodzeniu przez uczestników gry lub w wyniku losowych zdarzeń.

### **ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I INNE OGRANICZENIA**

1. W grze nie mogą brać udziału osoby nietrzeźwe, osoby pod wpływem środków odurzających i psychoaktywnych. Organizator ma prawo odmowy udziału w grze osobom, których zachowanie wskazuje na te cechy.

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

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

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

7. Zakazuje się wprowadzania do lokalu zwierząt.

8. Wszelkie sprzęty znajdujące się w pokoju gry należy wykorzystywać w sposób gwarantujący bezpieczeństwo Uczestnikom gry.

9. Elementy zaklejone żółto-czarną taśmą BHP, przeznaczone są tylko do użytku Organizatora – nie należy ich dotykać podczas gry.

10. Zakazuje się utrudniania i przeszkadzania w grze innym Klientom lokalu, zachowywania się w sposób uniemożliwiający prowadzenie gier przez przedstawicieli Organizatora oraz zakłócania działalności innych podmiotów prowadzących działalność w budynku.

11. W lokalu nie dopuszcza się prowadzenia handlu obnośnego oraz akcji reklamowych bez zgody.

12. W przypadku niezastosowania się do powyższych zasad Organizator ma prawo wyprosić Uczestników gry z lokalu. W takim wypadku Uczestnikom nie przysługuje zwrot zapłaty.

### **MONITORING WIZYJNY**

1. Przetwarzanie danych za pomocą monitoringu odbywa się w celu zabezpieczenia obiektu oraz zapewnienia bezpieczeństwa osób przebywających w pokojach, jak i również udzielania im wskazówek dotyczących rozwiązania zagadek. Kamery obejmują swoim zasięgiem: 2 pokoje zagadek oraz korytarz.
2. Dane osobowe w postaci wizerunku są rejestrowane przez kamery nagrywające obraz w sposób ciągły. Kamery nie rejestrują dźwięku.
3. Materiał z kamer wizyjnych przechowywany jest na naszych dyskach nie dłużej niż 30 dni.
4. Dane osobowe będą udostępniane wyłącznie podmiotom uprawnionym do ich otrzymania na podstawie przepisów obowiązującego prawa.
5. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
6. Każdemu, kogo dane dotyczą przysługuje prawo:
  - dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;
  - sprostowania (poprawiania) swoich danych;
  - do usunięcia danych osobowych, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa;
  - do ograniczenia przetwarzania danych;
  - do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych;
  - do wniesienia skargi do Prezesa UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00 - 193 Warszawa).

W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z administratorem danych lub z inspektorem ochrony danych w sposób wskazany powyżej.

## **REZERWACJA**

1. Rezerwacji gry dokonuje się:

- a) korzystając z kalendarza rezerwacji na witrynie [www.otworz-umysl.pl](http://www.otworz-umysl.pl)
- b) korzystając z kalendarza rezerwacji na witrynie [www.lockme.pl](http://www.lockme.pl)
- c) telefonicznie pod numerem telefonu 663 694 051
- d) osobiście w lokalu Otwórz Umysł- Escape Room Toruń, mieszczącego się przy ulicy Młodzieżowej 14/2 w Toruniu

2. Wizyta w lokalu bez wcześniejszej rezerwacji nie gwarantuje uczestnictwa w grze, ze względu na możliwość braku wolnych pokoi.

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 e-mail)
- e) informacje o specjalnych wymaganiach (np. faktura).

5. W dniu gry lub w dniu poprzedzającym przedstawiciel Organizatora może zadzwonić lub wysłać wiadomość sms na numer podany podczas rezerwacji w celu potwierdzenia obecności.

6. W przypadku rezygnacji prosimy o e-mailowe, telefoniczne lub osobiste odwołanie rezerwacji.

7. Podanie nieprawidłowego numeru telefonu może skutkować odwołaniem rezerwacji przez Organizatora.

8. Zwrot pieniędzy za opłaconą rezerwację możliwy jest jedynie w przypadku odwołania rezerwacji przez gracza minimum 24 godziny przed wyznaczoną datą wizyty.

## **PŁATNOŚĆ**

1. Płatność za usługę może być dokonana gotówką, kartą płatniczą, poprzez serwis [lockme.pl](http://lockme.pl) lub voucherem podarunkowym w lokalu, przed rozpoczęciem gry.

2. Dokonanie rezerwacji stanowi zawarcie umowy w myśl przepisów prawa. Organizator zastrzega sobie ograniczenia dotyczące odstąpienia od zawartej umowy w treści: bezpłatne odstąpienie od umowy (anulacja rezerwacji) możliwe jest jedynie w terminie

nie przekraczającym 48h do terminu rezerwacji. W innych przypadkach kwota opłaconej rezerwacji nie podlega zwrotowi.

3.Ceny wskazane na stronie internetowej [www.otworz-umysl.pl](http://www.otworz-umysl.pl) są kwotami brutto.

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

### **VOUCHERY**

1.Voucher podarunkowy uprawnia do jednorazowego wstępu grupy do dowolnego pokoju Otwórz Umysł.

2.Zakup Vouchera można dokonać w formie gotówkowej w siedzibie firmy, lub na naszej stronie dokonując płatności przez serwis przelewy24.

3.Voucher pdf będzie dostarczony na podany podczas zamówienia adres e-mail w ciągu 12 godzin.

4.Voucher w wersji papierowej zostanie wysłany na podany podczas zamówienia adres następnego dnia roboczego od złożenia zamówienia listem poleconym.

5.Voucher może zostać wykorzystany w ciągu 3 miesięcy od daty zakupu.

6.Nie ma możliwości przedłużenia ważności Vouchera.

7.Voucher nie podlega wymianie na środki pieniężne.

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1.Uwagi/skargi/zalecenia/reklamacje prosimy przysyłać na adres [kontakt@otworz-umysl.pl](mailto:kontakt@otworz-umysl.pl) lub w wypadku zastrzeżeń skorzystać z formularza reklamacyjnego dostępnego w lokalu.

2.Reklamacje będą rozpatrywane w ciągu trzech dni roboczych

3.W zakresie nieuregulowanym niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.