

REGULAMIN

Regulamin uczestnictwa w grach typu Escape Room oferowanych przez Find a Way w Poznaniu.

§ 1 INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem i sprzedawcą usług oferowanych przez **Find Way** jest:

Fear Escape Zbigniew Jankowski,
ul, Małe Garbary 2
61-648 Poznań
NIP: 923-002-66-57

Dane kontaktowe:
e-mail: kontakt@findaway.pl
telefon: 796-647-266

zwany dalej: **Organizator**

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 2-5 osób.
6. W grze może wziąć udział więcej osób, pod warunkiem wcześniejszego uzgodnienia tego z Organizatorem i wyrażeniu przez niego na to zgody. W takiej sytuacji Organizator nie bierze odpowiedzialności za zmniejszenie komfortu gry, przez większą niż przewidziana liczbę Uczestników w pokoju gry. Udział każdej dodatkowej osoby w grze wiąże się ze wzrostem ceny gry o 10 PLN.
7. Minimalny wiek umożliwiający udział w grze wynosi:

Tekszańska Masakra: 18 lat	Straszny Cyrk: 16 lat	Manewry Kartelu: 16 lat
Russian Horror Story: 16 lat	Wiedźmowa Księga: 16 lat	Grobowiec Faraona: 16 lat
Zakopani Żywcem: 16 lat	Misja Tajnego Agenta: 14 lat	Wyspa Tajemnic: 14lat
Western Dziki Saloon: 14 lat	Kryjówka H. Domański: 14 lat	Rycerski: 14 lat
Tajemnice Harrego: 12 lat		
8. Organizator dopuszcza możliwość uczestnictwa w grach młodszych Uczestników, pod warunkiem, że ich gry odbędą się z udziałem osób pełnoletnich, będących ich opiekunem i po wcześniejszym uzgodnieniu tego faktu z Organizatorem.
9. 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.
10. 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.
11. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za wszelkie szkody powstałe z ich winy na mieniu Organizatora.

§ 2 ZASADY GRY

1. Gra polega na rozwiązaniu cyklu zagadek logicznych lub manualnych.
2. Maksymalny czas gry to 60 minut. W niektórych wypadkach gra może być przedłużona po uprzednim uzgodnieniu tego z Organizatorem. Gra może być też przedłużona przez Organizatora bez wcześniejszego ustalenia tego z Uczestnikami.
3. Uczestnicy mają prawo do przerwania gry na własne żądanie w każdym momencie, poprzez opuszczenie pokoju gry bądź przekazanie takiej informacji osobom sprawującym kontrolę nad przebiegiem gry.
4. Zakończenie gry przed czasem skutkuje brakiem możliwości jej wznowienia i nie uprawnia Uczestników do żądania zwrotu zapłaty za grę w całości ani w części. Uczestnicy proszeni są o przybycie punktualnie z zarezerwowanym czasem gry. Jeżeli Uczestnicy spóźnią się na zarezerwowaną godzinę, Organizator ma prawo skrócić czas gry o czas spóźnienia.
5. 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 prowadzona jest działalność usługowa firmy Find a Way.
6. Nad przebiegiem gry czuwa Organizator. W trakcie gry Uczestnicy są obowiązani stosować się do jego wskazań dotyczących zagadnień nieuregulowanych zapisami Regulaminu.
7. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nagrywania, fotografowania bądź innego kopiowania wyposażenia i wystroju pokoju. Jeżeli przedstawiciele Organizatora zauważą takie działania, mają prawo przerwać grę w trybie natychmiastowym i wyprosić Uczestników. Każdorazowo zachowanie takie będzie traktowane jako kradzież własności intelektualnej.
8. Publikowanie w Internecie zdjęć lub filmów, przedstawiających wyposażenie lub wystrój pokoi gry może wiązać się z nałożeniem kary finansowej na osobę publikującą w wysokości do 10.000 PLN.
9. Podczas rozwiązywania zagadek nie jest dozwolone używanie własnych narzędzi. W czasie gry Organizator dopuszcza dostarczenie do pokoi zagadek elementów, które uległy uszkodzeniu przez uczestników gry lub w wyniku losowych zdarzeń.
10. W grze nie mogą uczestniczyć osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych używek. Organizator ma prawo nie dopuścić takie osoby do gry i nie jest zobowiązany do zwrotu opłaty uiszczonej za grę.
11. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych używek mogą zostać także poproszone o przerwanie gry w jej trakcie, bez prawa do zwrotu opłaty za nią uiszczoną.

§ 3 ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I INNE OGRANICZENIA

1. 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. Gry są niewskazane także kobiet w ciąży.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za pogorszenia się stanu zdrowia Uczestnika wynikające z uczestnictwa w Grze mimo wyżej opisanego zakazu.
3. W lokalu, w którym przeprowadzana jest gra, obowiązuje zakaz palenia, spożywania alkoholu, środków odurzających oraz innych substancji psychoaktywnych.
4. Zakazuje się wnoszenia jakichkolwiek niebezpiecznych przedmiotów (noży, broni palnej, szczyrzyków itp.) do lokalu.
5. Obowiązkiem Uczestnika jest odpowiednie zabezpieczenie wnoszonych rzeczy osobistych. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody na mieniu powstałe w wyniku naruszenia ww. postanowienia.
6. Zakazuje się wprowadzania do lokalu zwierząt.
7. Wszelkie sprzęty znajdujące się w pokoju gry należy wykorzystywać w sposób gwarantujący bezpieczeństwo Uczestnikom gry.

8. Elementy oklejone żółtoczarną taśmą BHP, przeznaczone są tylko do użytku Organizatora – nie należy ich dotykać podczas gry.
9. Zakazuje się utrudniania i przeszkadzania w grze innym Klientom lokalu, zachowywania się w sposób uniemożliwiający prowadzenie gier przez przedstawicieli Organizatora.
10. W lokalu nie dopuszcza się prowadzenia handlu obnośnego oraz akcji reklamowych bez zgody Organizatora.
11. W przypadku niezastosowania się do powyższych zasad Organizator ma prawo wyprosić Uczestników gry z lokalu. W takim wypadku Uczestnikom nie przysługuje zwrot zapłaty.

§ 4 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 rozwiązywania zagadek. Kamery obejmują swoim zasięgiem: 8 pokoi gry, dwa korytarze, poczekalnie, recepcje i plac zewnętrzny.
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 2 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 Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z administratorem danych lub z inspektorem ochrony danych w sposób wskazany powyżej.

§ 5 REZERWACJA

1. Rezerwacji gry dokonuje się:
 - a) korzystając z kalendarza rezerwacji na witrynie www.findaway.pl
 - b) korzystając z kalendarza rezerwacji na witrynie www.lockme.pl
 - c) telefonicznie pod numerem telefonu 796-647-266
 - d) osobiście w lokalu Find a Way w Poznaniu, mieszczącego się przy ul. Małe Garbary 2, ul. Palacza 102 lub ul. Małeckiego 23.
2. Wizyta w lokalu bez wcześniejszej rezerwacji nie gwarantuje uczestnictwa w grze, ze względu na możliwość braku wolnych pokoi gry.
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).
4. W dniu gry lub w dniu ją 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 kontaktu może skutkować odwołaniem rezerwacji przez Organizatora.
7. Zwrot pieniędzy za opłaconą rezerwacją możliwy jest jedynie w przypadku odwołania rezerwacji przez gracza minimum 24 godziny przed wyznaczoną datą wizyty.

§ 7 PŁATNOŚĆ

1. Płatność za usługę może być dokonana gotówką, kartą płatniczą, poprzez serwis 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 mniejszym niż 24 godziny do terminu rezerwacji. W innych przypadkach kwota opłaconej rezerwacji nie podlega zwrotowi.
3. Ceny wskazane na stronie internetowej www.findaway.pl są kwotami brutto.
4. Vouchery/kupony rabatowe uprawniają do wskazanej na nich zniżki. Na jedną grupę przypada jeden kupon, zniżki nie sumują się.
5. Bezpośrednio przy lokalu Organizatora znajduje się płatny parking przeznaczony dla jego klientów oraz osób nie korzystających z jego usług.
6. Parking dla klientów Organizatora jest bezpłatny, o ile po wejściu do lokalu zgłosi się obsłudze fakt zaparkowania własnego samochodu i podania numeru jego tablic rejestracyjnych.

§ 8 VOUCHERY

1. Voucher podarunkowy uprawnia do jednorazowego wstępu grupy do dowolnego pokoju Find a Way, o ile wskazana na nim jego wartość nie jest mniejsza niż regularna cena za rezerwowany pokój gry i zgodny jest adres lokalu na nim wskazany.
2. Zakupu Vouchera można dokonać poprzez:
 - a) płatność gotówką/kartą płatniczą w lokalu Find a Way
 - b) otrzymać go w formie elektronicznej na wskazany adres e-mail, do samodzielnego wydruku
 - c) otrzymać go listownie, poprzez opłacenie wystawionej faktury VAT. Dodatkowy koszt przesyłki Vouchera pod wskazany adres wynosi 10 PLN.
3. Wysyłka Vouchera listem poleconym lub mailem odbywa się w ciągu 24 godzin od momentu otrzymania zapłaty faktury VAT na konto bądź przesłania potwierdzenia dokonania przelewu.
4. Voucher może zostać wykorzystany w ciągu 2 miesięcy od daty zakupu.
5. Nie ma możliwości przedłużenia ważności Vouchera.
6. Voucher nie podlega wymianie na środki pieniężne.

§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Uwagi/skargi/zalecenia/reklamacje prosimy przysyłać na adres kontakt@findaway.pl bądź zgłaszać telefonicznie pod nr 796-647-266
2. Reklamacje będą rozpatrywane w ciągu trzech dni roboczych
3. W zakresie nieuregulowanym niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.