

REGULAMIN UCZESTNICTWA W GRZE

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin obowiązuje wszystkich Uczestników gry ESCAPE ROOM oferowanych przez Organizatora – Escape Project w lokalu przy ulicy Sosnowieckiej 1 w Warszawie.
2. Regulamin jest dostępny: – na stronie: www.escapeproject.pl, – w miejscu gry tj. w Warszawie, przy ulicy Sosnowieckiej 1.
3. Każdy Uczestnik dokonując rezerwacji potwierdza jednocześnie zapoznanie się z regulaminem i zobowiązuje się do jego przestrzegania. Przystąpienie do gry oznacza akceptację regulaminu.
4. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania poleceń i uwag obsługi Escape Project.
5. W przypadku niezastosowania się do regulaminu, lub zaleceń pracowników Escape Project obsługa ma prawo wyprosić uczestników z terenu obiektu. W takim przypadku uczestnikom nie przysługuje zwrot opłaty za usługę.
6. Escape Project nie ponosi odpowiedzialności za szkody w mieniu i osobiste powstałe z winy uczestników.
7. W zakresie nieuregulowanym w niniejszym regulaminie, odpowiednie zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.

REZERWACJA

1. Warunkiem uczestnictwa w grze jest wcześniejsze zarezerwowanie lokalu na stronie escapeproject.pl lub lockme.pl, mailem lub telefonicznie.
2. Podczas dokonywania rezerwacji drogą mailową lub telefonicznie należy podać następujące informacje:
 - a) liczba uczestników i ich wiek,
 - b) data i godzina rezerwacji,
 - c) numer telefonu kontaktowego Uczestnika.
 - d) adres e-mail Uczestnika,
 - f) proponowany sposób płatności,
 - g) informację o specjalnych potrzebach (np. potrzeba pomocy animatora, faktura),
3. Rezerwacji ONLINE należy dokonywać minimum 10h przed rozpoczęciem gry.
4. Rezerwację dokonywaną za pomocą strony escapeproject.pl należy potwierdzić klikając w link przesłany w mailu z potwierdzeniem.
5. W przypadku gdy rezerwacja ONLINE została dokonana później niż 10h przed rozpoczęciem gry, Organizator ma prawo do odwołania takiej rezerwacji lub przełożenia jej na inny termin. W tym celu obsługa Escape Project skontaktuje się z Uczestnikiem na wskazany przez niego numer telefonu lub adres email.
6. Przyjęcie rezerwacji będzie potwierdzone wiadomością e-mail, w której zawarta zostanie data i godzina rezerwacji.

7. Rezerwację można odwołać przez kliknięcie linka w przesłanym mailu z potwierdzeniem, telefonicznie lub osobiście w siedzibie Escape Project do 2h przed planowanym rozpoczęciem gry.

8. Niepotwierdzenie rezerwacji mailowo lub telefonicznie lub/i podanie nieprawidłowego numeru telefonu może skutkować odwołaniem rezerwacji przez obsługę Escape Project.

WARUNKI GRY

1. Gra przeznaczona jest dla grup o liczebności 2-6 osób.

2. Uczestnicy gry powinni pojawić się w siedzibie Escape Project - 15 minut przed czasem dokonanej rezerwacji. Gra trwa 60 minut. Należy jednak zarezerwować sobie 90 minut na grę z uwagi na kwestie organizacyjne, techniczne, wprowadzenie do gry i ewentualne pamiątkowe zdjęcia.

3. W przypadku spóźnienia graczy min 10 min: - może zostać skrócony czas gry - może zostać obniżony poziom trudności gry, - mogą zostać pominięte elementy audiowizualne gry, - mogą być pominięte pojedyncze zagadki. Wszelkie opinie uczestników, które będą odnosiły się do elementów zmienionej gry z powodu spóźnienia, mogą być moderowane, lub usuwane.

4. Gracze poniżej 12 roku życia mogą przystąpić do gry przynajmniej z jednym pełnoletnim opiekunem.

5. Jeżeli w grze będą uczestniczyć osoby poniżej 12 roku życia bez opiekuna prawnego lub osoby niepełnosprawne, należy wcześniej zgłosić to obsłudze Escape Project oraz przedłożyć pisemną zgodę opiekuna prawnego na udział w zabawie osób niepełnoletnich oraz akceptację niniejszego regulaminu.

6. Zakazane jest uczestnictwo w grze osób agresywnych, nadmiernie pobudzonych, znajdujących się pod wpływem alkoholu, lub innych środków odurzających. Pracownicy Escape Project mają prawo nie zgodzić się na przyjęcie grupy, jeśli którykolwiek z uczestników nie zastosował się do tej zasady, a nie chce dobrowolnie zrezygnować z uczestnictwa w grze - przy czym w takiej sytuacji pobierana jest pełna opłata za usługę.

7. Gra nie jest wskazana dla osób cierpiących na epilepsję, klaustrofobię oraz będących w trakcie leczenia psychiatrycznego. Ze względu na elementy gry mogące wywoływać strach, lęk, osoby cierpiące na epilepsję powinny przekazać informacje o swojej chorobie pracownikom Escape Project przed rozpoczęciem gry.

8. Przejście do miejsca gry odbywa się wyłącznie w towarzystwie osoby z obsługi.

9. Podczas gry nie wolno korzystać z telefonów komórkowych, ani żadnych innych sprzętów elektronicznych (w szczególności: smartfonów, aparatów fotograficznych, tabletów, laptopów, notebooków, konsoli itp). Uczestnicy zobowiązani są do pozostawienia wszelkich wymienionych sprzętów u obsługi Escape Project. Jeśli obsługa Escape Project zauważy, że uczestnicy zabawy używają ww. sprzętów elektronicznych, mają prawo wedle własnego uznania: poprosić o oddanie sprzętu na czas trwania gry, wyprosić z pokoju osobę korzystającą ze sprzętu lub przerwać grę całej grupy - przy czym w takiej sytuacji pobierana jest pełna opłata za usługę.

10. Pokoje są monitorowane oraz zainstalowane są w nich podsłuchy w celu sprawnego prowadzenia gry. Uczestnicy dokonując rezerwacji zgadzają się na nagrywanie ich pobytu w trakcie trwania gry.

11. Na terenie budynku obowiązuje zakaz palenia.

12. Osoby nieprzestrzegające regulaminu mogą zostać poproszone przez obsługę o opuszczenie lokalu, bez prawa do zwrotu dokonanej płatności. 13. Osoby przystępujące po zakończeniu gry do zdjęcia pamiątkowego wyrażają jednocześnie zgodę na ich publikowanie w mediach

PŁATNOŚĆ I ZWROTY

1. Płatności należy dokonać przed rozpoczęciem gry.
2. Istnieje możliwość płatności gotówką lub kartą w siedzibie firmy.
3. Przy rezerwacji można skorzystać z płatności online poprzez portal lockme.pl
4. W przypadku rezygnacji z wcześniejszej rezerwacji można wystąpić i zwrot gotówki, jednak nie później niż 10h do daty zarezerwowanej gry.

Zarząd Spółki Escape Project