

REGULAMIN

UCZESTNICTWA W EVENCIE pt. " Wejść do świata zagadek – Escape Room"

Część I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady działania eventowego pod nazwą „Wejść do świata zagadek – Escape Room” (dalej: „Event”).
2. Event przeprowadzony zostanie w Galerii Echo Kielce mieszczącej się przy ul. Świętokrzyska 20, 25-406 Kielce (dalej: „Centrum”).
3. Organizatorem Eventu jest Studio MB, ul. Gdańska 27, 85-005 Bydgoszcz (dalej: „**Organizator**”).
4. Event będzie trwał w dniach 3.09 – 9.09.2017 roku w godzinach 12.00-19.00. We wskazanym powyżej terminie można dokonać zakupów i zgłosić paragon, by móc uczestniczyć w Evencie.
5. Organizator zapewnia, że przystąpienie do Eventu nie opiera się na zasadach gry losowej, loterii fantowej, zakładu wzajemnego, loterii promocyjnej ani gry, której wynik zależy od przypadku.
6. W Evencie mogą wziąć udział wyłącznie osoby fizyczne, wyłącznie jako konsumenci, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Osoby, które nie posiadają pełnej zdolności do czynności prawnych mogą brać udział w Evencie tylko za zgodą swojego rodzica lub prawnego opiekuna.
7. W Evencie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora, a także zarządcy Centrum, osoby korzystające z powierzchni użytkowej w Centrum, na podstawie jakiegokolwiek stosunku prawnego (najemcy, biorący w bezpłatne używanie), ani ich pracownicy i współpracownicy w Centrum, ani inne podmioty lub ich pracownicy i współpracownicy, o ile biorą bezpośredni udział w organizowaniu lub przeprowadzeniu Promocji.
8. W Evencie nie mogą brać udziału osoby najbliższe osób wskazanych w punkcie 4 powyżej, tj. małżonek, małżonka, konkubent, konkubina, wstępni, zstępni, rodzeństwo, ojczym, macocha, pasierb, pasierbica, teściowie, zięć, synowa, przysposabiający, przysposobiony.
9. Uczestniczenie w Evencie jest dobrowolne.
10. Ewentualne wątpliwości w zakresie prawa do uczestniczenia w Evencie rozstrzyga Organizator.

Część II. ZASADY UCZESTNICZENIA W EVENCIE

1. W Evencie mogą wziąć udział pełnoletnie i niepełnoletnie osoby, które w czasie jego trwania dokonają zakupów w Centrum za min. 20 zł w dniach 3.09-9.09.2017 i przedstawią na stanowisku rejestracyjnym paragon, który po pozytywnej rejestracji pozwoli im stać się Uczestnikiem Eventu. Rejestracja w Evencie dotyczy zakupu wszelkich produktów lub usług, z wyłączeniem artykułów alkoholowych w rozumieniu ustawy z dnia 26 października 1982 r. o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi, wyrobów tytoniowych oraz wyrobów tytoniowych powiązanych (w tym papierosów i papierosów elektronicznych), produktów leczniczych, mleka początkowego oraz wydatków na gry losowe, zakłady wzajemne lub gry na automatach i transakcji kantorowych.
2. Podczas rejestracji, po pozytywnej weryfikacji paragonu, hostessa pobierze od rejestrującego się imię, nazwisko, data urodzenia i nr telefonu – w przypadku rejestracji osoby niepełnoletniej zostanie pobrany podpis rodzica/opiekuna, potwierdzający jego zgodę na udział niepełnoletniego i wzięcie odpowiedzialności za niego - dodatkowo rejestrowany paragon zostanie przez hostessę podstemplowany w celu wyeliminowania go z dalszego użycia w celach uczestnictwa w Evencie.
3. Uczestnictwo w Evencie w danym dniu jest możliwe po zarejestrowaniu paragonu za zakupy w Centrum w dniach 3.09 – 9.09.2017. Możliwość rejestrowania paragonów za zakupy z datą w powyższym przedziale czasu istnieje przez cały czas trwania Eventu, z zastrzeżeniem, że jeden paragon upoważnia do jednej rejestracji, a Uczestnik może skorzystać z Escape Room tylko jeden raz w ciągu danego dnia. Jednorazowo można rejestrować tylko jeden paragon.
4. Uczestnictwo w Evencie polega na wejściu do jednego z dwóch Escape Room i próby rozwiązania zagadek, które umożliwią wydostanie się z danego Escape Room.
5. Uczestnik pełnoletni lub niepełnoletni może wziąć udział w Evencie tylko jeden raz w danym dniu trwania Eventu, po uprzednim pozytywnym spełnieniu warunków rejestracji.
6. W Evencie mogą wziąć udział osoby niepełnoletnie w wieku od 4 do 18 lat, urodzone w okresie od 01.01.1999 r. do 31.12.2013 roku, pod warunkiem:

- ✓ osoby w przedziale wieku od 4 do 11 lat mogą korzystać wyłącznie z Escape Room dla dzieci, pozostając pod opieką rodzica lub opiekuna prawnego podczas pobytu w Escape Room, ich uczestnictwo jest możliwe po uprzedniej rejestracji w Evencie przez rodzica lub opiekuna prawnego na podstawie jednego paragonu;
 - ✓ osoby w przedziale wieku od 12 do 16 lat mogą korzystać zarówno z Escape Room dla dzieci jak i dla dorosłych, przy czym przy korzystaniu z Escape Room dla dorosłych muszą pozostawać pod opieką rodzica lub opiekuna prawnego, ich uczestnictwo jest możliwe po uprzedniej rejestracji w Evencie przez rodzica lub opiekuna prawnego na podstawie dwóch oddzielnych paragonów;
 - ✓ osoby w przedziale wieku od 17 do 18 lat mogą korzystać z Escape Room dla dorosłych, bez opieki rodzica lub opiekuna prawnego, ich uczestnictwo jest możliwe po uprzedniej rejestracji w Evencie przez rodzica lub opiekuna prawnego.
7. Uczestnik może wziąć udział w Evencie tylko jeden raz w danym dniu po spełnieniu warunków udziału w nim.
 8. W przypadku powzięcia przez hostesę wątpliwości co do autentyczności paragonu lub niespełniania przez paragon założeń regulaminu osoba nie będzie mogła wziąć udziału w Evencie.

Część III. ZASADY UCZESTNICTWA W EVENCIE

1. Wejście do Escape Room jest grupowe. Liczba uczestników, którzy jednorazowo może wejść do Escape Room wynosi od 2 do 4 osób.
2. Każdy z wchodzących Uczestników musi spełnić warunki rejestracji w Evencie, oprócz osób niepełnoletnich i sytuacji opisanych w części II pkt.4 niniejszego regulaminu.
3. W przypadku, gdy w Evencie rejestruje się pojedynczy Uczestnik musi on poczekać na wejście do Escape Room do momentu dołączenia do niego drugiego Uczestnika bez osoby towarzyszącej. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy rejestracji niepełnoletniego Uczestnika dokonuje rodzic/opiekun prawny – w tym przypadku rejestracja spełnia kryterium grupowości.
4. W jednym Escape Room mogą przebywać max. 4 osoby (wliczając w to rodziców/opiekunów prawnych osób niepełnoletnich).
5. Zadaniem Uczestnika Eventu jest rozwiązywanie zagadek, które doprowadzą Uczestników/a do wyjścia z Escape Room.
6. Czas na wyjście z Escape Room został określony na 20 min. W przypadku, gdyby Uczestnicy przebywający w Escape Room nie wyszli z niego po upływie tego czasu, Escape Room zostanie otworzony a Uczestnicy w nim przebywający muszą go opuścić.
7. Podczas pobytu w Escape Room Uczestnicy Eventu i ich działania są monitorowane przez przedstawiciela Organizatora na monitorze, umieszczonym na zewnątrz, przeznaczonym tylko do wglądu dla przedstawiciela Organizatora. Każdy Escape Room jest monitorowany oddzielnie.
8. Wśród Uczestników przebywających w Escape Room jeden z Uczestników posiada krótkofalówkę, która służy do kontaktu z przedstawicielem Organizatora w momencie rezygnacji przez grupę z rozwiązywania zagadek. Po takim zgłoszeniu grupa zostanie wypuszczona z Escape Room.
9. Kolejność wejścia Uczestników do Escape Room określa godzinowa lista rejestracji.
10. Zarejestrowani uczestnicy Eventu otrzymują informacje o godzinie wejścia do Escape Room.
11. W przypadku niestawienia się lub spóźnienia zarejestrowanych Uczestników do 10 min., ich udział w Evencie zostaje przesunięty na koniec listy rejestracyjnej danego dnia i Uczestnicy mogą wziąć w nim udział pod warunkiem, że liczba realizowanych rejestracji pozwoli na wygenerowanie czasu na ich udział w Evencie.
12. W przypadku braku możliwości udziału w dniu, w którym został zarejestrowany paragon, Uczestnik, który się nie stawił na ustaloną godzinę lub spóźnił się, traci szansę na udział w Evencie w danym dniu. Uczestnik ten może wziąć udział w Evencie w dniu kolejnym pod warunkiem zarejestrowania nowego paragonu, spełniającego warunki regulaminu.
13. W przypadku niestawienia się zarejestrowanych Uczestników Eventu do końca danego dnia Eventu, rejestracja przepada bezpowrotnie.

Część IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator Eventu lub jego przedstawiciel może odmówić rejestracji w Evencie osób, co do których zachodzi podejrzenie nieuczciwości w kwestii nabycia paragonu lub możliwości szkodliwego i nieodpowiedniego zachowania we wnętrzu Escape Room.
 - ✓ Na terenie Eventu obowiązuje zakaz palenia, spożywania alkoholu i środków odurzających.
 - ✓ W Evencie nie mogą uczestniczyć osoby pod wyraźnym wpływem alkoholu, środków odurzających i innych substancji zmieniających świadomość.
 - ✓ Organizator zabrania korzystania w Escape Room z jakichkolwiek innych rekwizytów i urządzeń prywatnych niż te przygotowane przez Organizatora, w szczególności uprasza o niekorzystanie z telefonów komórkowych, aparatów fotograficznych, kamer, kalkulatorów, latarek i innych urządzeń elektronicznych, jeśli nie jest to dopuszczone przez Organizatora.
 - ✓ Organizator lub jego przedstawiciel posiada prawo przerywania Eventu i wyproszenia Uczestników z Escape Room jeśli zachowanie Uczestników będzie dalece odbiegało od ogólnie przyjętych norm zachowania społecznego i standardów ogólnie rozumianego bezpieczeństwa.
 - ✓ Wszystkie Escape Room są monitorowane przez przedstawiciela Organizatora:
 - o w razie niebezpieczeństwa zagrażającego Uczestnikom, Organizator lub jego przedstawiciel ma możliwość otwarcia drzwi Escape Room w każdym momencie.
 - o za znaczne szkody powstałe w wyniku działania Uczestników w Escape Room odpowiedzialność materialną ponosi Uczestnik.
 - o osoby cierpiące na astmę, choroby serca, klaustrofobię oraz kobiety w ciąży, przed rozpoczęciem uczestnictwa w Escape Room, proszone są o kontakt z Organizatorem.
7. Regulamin dostępny jest do wglądu na stanowisku rejestracji w Evencie.
8. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa.
9. Wzięcie udziału w Evencie oznacza zapoznanie się Uczestnika z Regulaminem i zaakceptowanie jego warunków.
10. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych zgodnie z właściwymi przepisami w celu wzięcia udziału w Evencie.
11. Uczestnik zostaje poinformowany, że dane osobowe zgromadzone w związku z uczestnictwem w Evencie i przetwarzane będą w celu przeprowadzenia Eventu.
 - . każdy z Uczestników ma prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania;
 - . podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w Evencie i zarejestrowania się jako Uczestnik Eventu;
 - . Organizator zobowiązany jest nie przetwarzać w jakimkolwiek innym celu danych osobowych osób biorących udział w Evencie.
12. Zbiór danych osobowych powstały ze zgłoszeń do Eventu ma charakter doraźny i dane osobowe zostaną komisyjnie zniszczone przez Organizatora niezwłocznie po przedawnieniu się roszczeń z tytułu Promocji.
13. Organizator ponosi pełną odpowiedzialność za prawidłowe przeprowadzenie Eventu, a także za kompetencje osób zaangażowanych w realizację i przeprowadzenie Eventu.
14. Organizator ponosi pełną odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez osoby wymienione w pkt 7, tak jak za własne działania i zaniechania.
15. Każdy Uczestnik ma prawo zgłoszenia reklamacji na przebieg Eventu nie później niż w terminie 7 dni od zakończenia Eventu (dla reklamacji przesłanej listem poleconym decydująca się data stempla pocztowego). Niedochowanie ww. terminu nie wstrzymuje możliwości dochodzenia stosownych roszczeń na drodze postępowania sądowego lub pozasądowego. Reklamacja powinna zawierać dane osoby wnoszącej reklamację (tj. imię, nazwisko i adres korespondencyjny w przypadku reklamacji listownej lub adres e-mail), powód reklamacji oraz żądanie określonego zachowania się przez Organizatora. Organizator rozpatrzy reklamację w ciągu 7 dni od momentu wpłynięcia jej do Organizatora i powiadomi Uczestnika o sposobie jej rozpatrzenia za pośrednictwem poczty na adres podany w liście lub za pośrednictwem e-maila (w zależności od tego w jaki sposób reklamacja wpłynęła do Organizatora). Reklamacja powinna być wysłana na adres: Studio MB, ul. Gdańska 27, 85-005 Bydgoszcz z dopiskiem Event Escape Room.