

REGULAMIN KORZYSTANIA Z ATRAKCJI

Tajemniczy Pociąg – escape room

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania z atrakcji „Tajemniczy Pociąg – Escape Room”, zwanej dalej „Atrakcją”.
2. Organizatorem akcji jest X5 Productions spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, z siedzibą w Bydgoszczy przy ul. Ludwikowo 1G, 85-502 Bydgoszcz, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym w Bydgoszczy, XIII Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS: 0000406268, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Atrakcja ma formę gry typu escape room, podczas której Uczestnicy wykonują zadania, rozwiązują zagadki oraz korzystają z przygotowanych elementów scenografii i rekwizytów.
4. Z Atrakcji można korzystać wyłącznie w godzinach otwarcia strefy wydarzenia oraz w obecności i pod nadzorem przedstawiciela Organizatora, zwanego dalej „Mistrzem Gry”
5. Godziny funkcjonowania Atrakcji określone są w materiałach promocyjnych wydarzenia oraz informacjach udostępnionych przez Centrum Handlowe.

§ 2. Zasady uczestnictwa

1. W Atrakcji udział można wziąć wyłącznie za zgodą Obsługi i w wyznaczonym czasie rozgrywki.
2. Atrakcja przeznaczona jest dla dzieci od 7 roku życia.
3. W przestrzeni Atrakcji może jednocześnie przebywać 12 osób i 3 osoby z obsługi.
4. Dzieci mogą korzystać z Atrakcji zgodnie z zasadami określonymi przez Organizatora i pod opieką rodzica lub opiekuna prawnego.
5. Rodzic lub opiekun prawny odpowiada za dziecko pozostające pod jego opieką podczas udziału w wydarzeniu.
6. Osoby znajdujące się pod wpływem alkoholu, środków odurzających lub innych substancji wpływających na świadomość nie zostaną dopuszczone do udziału w Atrakcji
7. Udział w Grze oznacza obowiązek przestrzegania niniejszego Regulaminu, regulaminu Centrum Handlowego oraz poleceń Organizatora, Mistrza Gry, pracowników ochrony, administracji obiektu i właściwych służb.

§ 3. Przebieg Gry

1. Przed rozpoczęciem Gry Mistrz Gry zapoznaje Uczestników z zasadami rozgrywki, zasadami bezpieczeństwa, sposobem komunikacji z Obsługą oraz procedurą opuszczenia przestrzeni Atrakcji i ewakuacji.
2. Uczestnicy zobowiązani są wykonywać polecenia Mistrza Gry oraz korzystać z Atrakcji, scenografii, rekwizytów i pozostałego wyposażenia wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.
3. Podczas Gry zabrania się w szczególności:

- używania nadmiernej siły wobec rekwizytów i elementów scenografii,
 - wspinania się na elementy konstrukcji i scenografii,
 - samodzielnego przesuwania elementów konstrukcyjnych,
 - ingerowania w instalacje techniczne, elektryczne oraz elementy zabezpieczające,
 - niszczenia lub celowego uszkodzenia wyposażenia,
 - korzystania z elementów Atrakcji w sposób niezgodny z ich przeznaczeniem,
 - spożywania jedzenia i napojów w przestrzeni Gry.
4. W przypadku zauważenia uszkodzenia, nieprawidłowości lub potencjalnego zagrożenia Uczestnik zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Mistrza Gry.
 5. Obsługa ma prawo przerwać udział w Grze osobie, która nie przestrzega Regulaminu, poleceń Mistrza Gry lub swoim zachowaniem stwarza zagrożenie dla siebie, innych Uczestników albo wyposażenia Atrakcji.

§ 4. Zasady bezpieczeństwa

1. Każdy Uczestnik ma możliwość samodzielnego i natychmiastowego opuszczenia przestrzeni Atrakcji w dowolnym momencie, bez konieczności ukończenia rozgrywki.
2. Drzwi umożliwiające wyjście z przestrzeni Atrakcji nie mogą być zablokowane w sposób uniemożliwiający ich samodzielne otwarcie.
3. Jeżeli podczas Atrakcji wykorzystywany jest mechanizm zamykający, przed rozpoczęciem rozgrywki Uczestnicy zostaną poinformowani o sposobie jego awaryjnego otwarcia.
4. W przestrzeni Atrakcji zabrania się stosowania materiałów pirotechnicznych, otwartego ognia oraz przechowywania materiałów wybuchowych, łatwopalnych i butli z gazem.
5. Rekwizyty, elementy wyposażenia oraz scenografii zostaną odpowiednio zabezpieczone, w szczególności w zakresie elementów mogących stwarzać zagrożenie dla Uczestników.
6. Przed rozpoczęciem każdego dnia wydarzenia Organizator przeprowadza kontrolę stanu technicznego przestrzeni Gry, wyposażenia, mechanizmów awaryjnego otwierania drzwi oraz dostępności dróg ewakuacyjnych.
7. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości Atrakcja nie zostanie udostępniona Uczestnikom do czasu ich usunięcia.
8. Organizator zastrzega sobie możliwość czasowego wstrzymania działania Atrakcji z przyczyn technicznych, organizacyjnych lub związanych z bezpieczeństwem, a także na polecenie administracji Centrum Handlowego lub właściwych służb.

§ 5. Zasady opuszczania Atrakcji i ewakuacji

1. W przypadku ogłoszenia alarmu, zarządzenia ewakuacji, wystąpienia zagrożenia lub wydania takiego polecenia przez administrację Centrum Handlowego albo właściwe służby Gra zostaje natychmiast przerwana.
2. Uczestnicy zobowiązani są przerwać wykonywanie wszystkich zadań i stosować się do poleceń Obsługi, ochrony Centrum Handlowego oraz właściwych służb.
3. Mistrz Gry wskazuje Uczestnikom bezpieczną drogę opuszczenia przestrzeni Atrakcji oraz pomaga w sprawnym i spokojnym wyjściu z *Tajemniczego Pociągu*.

4. Po opuszczeniu Atrakcji Uczestnicy kierowani są zgodnie z obowiązującymi procedurami ewakuacyjnymi Centrum Handlowego.
5. W przypadku ewakuacji polecenia Obsługi, ochrony, administracji Centrum Handlowego i właściwych służb mają pierwszeństwo przed zasadami oraz przebiegiem Gry.
6. Zabrania się powrotu do przestrzeni Atrakcji do czasu otrzymania informacji od Obsługi lub właściwych służb o możliwości bezpiecznego wznowienia działania.

§ 6. Odpowiedzialność i rzeczy osobiste

1. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z Atrakcji z zachowaniem zasad bezpieczeństwa oraz zgodnie z poleceniami Obsługi.
2. Rodzic lub opiekun prawny odpowiada za szkody wyrządzone przez dziecko pozostające pod jego opieką podczas korzystania z Atrakcji.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione bez nadzoru w przestrzeni wydarzenia.
4. Przed rozpoczęciem Gry przedmioty mogące utrudniać swobodne poruszanie się lub stwarzać zagrożenie należy pozostawić w miejscu wskazanym przez Obsługę.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do czasowego zamknięcia Atrakcji lub przerwania rozgrywki w przypadku wystąpienia okoliczności mogących mieć wpływ na bezpieczeństwo Uczestników.
2. Organizator ma prawo odmówić udziału w Grze lub poprosić o opuszczenie Atrakcji osobę, która nie przestrzega niniejszego Regulaminu, poleceń Obsługi lub stwarza zagrożenie dla innych osób.
3. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie.
4. Wszelkie pytania, uwagi, wnioski i komentarze dotyczące funkcjonowania oraz obsługi Atrakcji można kierować do Organizatora: X5 Productions Sp. z o.o., tel. 721 747 091, e-mail: biuro@x-5.pl
5. W sprawach związanych z bezpieczeństwem Uczestnicy zobowiązani są w pierwszej kolejności stosować się do poleceń Mistrza Gry, ochrony i administracji Centrum Handlowego oraz właściwych służb.

Życzymy wszystkim Uczestnikom bezpiecznej i pełnej emocji podróży „Tajemniczym Pociągiem – Escape Room”!