

**MYSTERY
MACHINERY**
ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

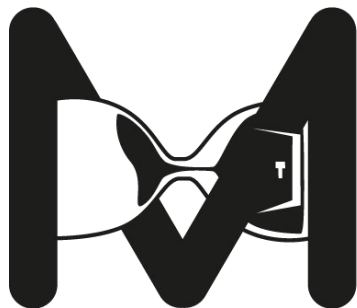
REGULAMIN GIER W MYSTERY MACHINERY

1. WSTĘP

1. Właścicielem Mystery Machinery Escape Room & Laser Tag, zwanego dalej MM jest: Firma Mystery Machinery Sp. z o.o. w Krakowie, przy ulicy Głowackiego 10. Lokal Mystery Machinery Escape Room & Laser Tag, zwany dalej MM, oferuje rodzaje Gier: Escape Room, Arenę Laser Tag, Arenę VR (Wirtualna Rzeczywistość) oraz Laserowy Labirynt.
2. Każda osoba korzystająca z usług MM (zwana dalej Użytkownikiem) ma obowiązek zapoznania się i stosowania się do przepisów niniejszego Regulaminu.
3. Niniejszy dokument reguluje zasady udziału w Grach, rezerwacji Gier, płatności, reklamacji.

2. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Użytkownik zobowiązany jest do zapoznania się przed dokonaniem rezerwacji pokoju zagadek Escape Room, Areny Laser Tag oraz Areny VR (Wirtualnej Rzeczywistości) z treścią Regulaminu oraz do przekazania zawartych w nim informacji pozostałym osobom, z którymi będzie brała udział w grze (pozostałym uczestnikom gry).
2. **Potwierdzenie rezerwacji lub zakup biletów są jednoznaczne z akceptacją regulaminu.**



MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

3. Każdy z użytkowników, który towarzyszy osobie, która dokonała rezerwacji, przyjmuje zobowiązanie do zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu. Przystąpienie do gry stanowi potwierdzenie akceptacji regulaminu przez wszystkich użytkowników.
4. Każdy z użytkowników ma obowiązek przestrzegać poleceń obsługi lokalu (Mistrza Gry).
5. Każda osoba, która przebywa w lokalu, a nie korzysta z rozrywki ma obowiązek przestrzegania Regulaminu i poleceń pracowników.
6. Każdy z użytkowników podczas gry zobowiązany jest do zachowania się w sposób zgodny z Regulaminem oraz przepisami obowiązującego prawa.

3. REZERWACJA

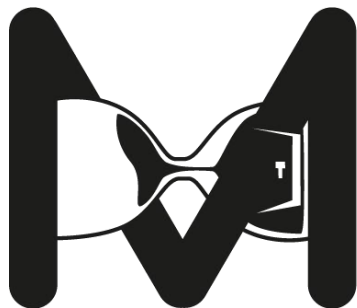
1. Rezerwacji dokonać można korzystając z formularza na stronie internetowej www.mysterymachinery.pl, telefonicznie pod numerem telefonu:

KATOWICE - 696 187 754, mailowo pod adresem: Katowice@mysterymachinery.pl lub osobiście w Lokalu MM (Centrum Handlowe "Załęże", ul. Bocheńskiego 69, 40-847 Katowice) oraz

KRAKÓW – 888 507 734, mailowo pod adresem: Krakow@mysterymachinery.pl lub osobiście w Lokalu MM (ul. Zwierzyniecka 30, 31-105 Kraków).

lub poprzez dedykowany internetowy system rezerwacyjny na stronie Lock.me w przypadku pokoi Escape Room.

2. Rezerwacja za pośrednictwem systemu rezerwacyjnego Lock.me zostaje dokonana na warunkach określonych w regulaminie umieszczonym na stronie internetowej Lock.me, przy



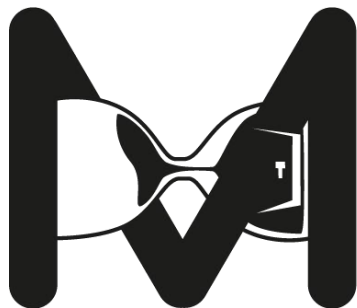
MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

czym dokonując rezerwacji tym kanałem Klient oraz Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu.

3. Podczas dokonywania rezerwacji należy podać następujące informacje:
 - a. liczba uczestników
 - b. nazwa wybranej gry: Escape Room, na Arenie Laser tag oraz na Arenie VR (Wirtualnej Rzeczywistości)
 - c. data i godzina rezerwacji
 - d. numer telefonu kontaktowego
 - e. adres email
4. W przypadku rezerwacji pokoi Escape Room Użytkownik po złożeniu rezerwacji otrzyma drogą mailową – na adres podany podczas rezerwacji – wiadomość ze szczegółowymi informacjami dotyczącymi rezerwacji.
5. Rezerwację można odwołać mailowo, telefonicznie bądź osobiście. Graczom przysługuje zwrot opłat za Grę wyłącznie wtedy jeśli rezerwacja zostanie odwołana najpóźniej 24 h przed terminem.

W przypadku odwołania Gry w terminie krótszym niż 24 godziny graczom przysługuje voucher na kwotę zgodną z uiszczoną opłatą na tę samą Grę. Voucher jest ważny przez 30 dni.
6. Opłatę za wstęp wnosi się z góry. Opłaty można dokonać gotówką lub kartą płatniczą w Lokalu.
7. Rezerwacji może dokonać osoba pełnoletnia posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby niepełnoletnie mogą korzystać z usług MM wyłącznie wtedy, gdy posiadają zgodę swoich opiekunów prawnych.
8. Opłaty za korzystanie z usług MM są zgodne z cennikiem zamieszczonym na stronie internetowej mysterymachinery.pl. Ceny podane w cenniku na stronie internetowej są cenami brutto.



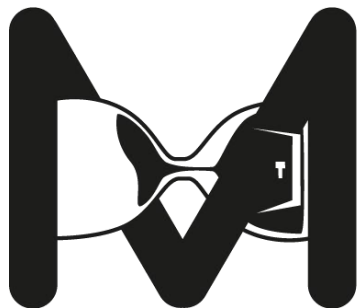
MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

9. Zakup Vouchera odbywa się osobiście w Lokalu.
10. Voucher jest jednokrotnego użytku, a jego termin ważności wynosi 3 miesiące. Nie ma możliwości wydłużenia ważności vouchera.

4. ZASADY PRZYSTĄPIENIA I UCZESTNICTWA W GRZE

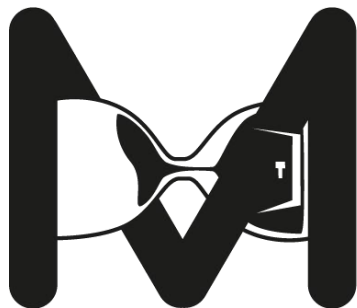
1. Użytkownicy winni przybyć do Lokalu 10 minut przed godziną określoną na rezerwacji.
2. Jeśli spóźnienie graczy jest krótsze niż 15 minut względem godziny rezerwacji, pracownik MM ma prawo skrócić grupie czas gry w Escape Room, Arenie Laser Tag lub Arenie VR (Wirtualnej Rzeczywistości) o długość czasu spóźnienia.
3. Do Gry nie mogą przystąpić osoby nietrzeźwe, będące pod wpływem, środków odurzających i substancji psychoaktywnych, wpływających na świadomość i stan umysłu.
4. Pracownik MM ze względów bezpieczeństwa ma prawo do odmowy przyjęcia Klientów, którzy nie spełniają warunków zawartych w punkcie 1-3. W takim przypadku nie powstają po stronie MM żadne konsekwencje prawne, w szczególności uczestnicy nie mają prawa do zwrotu opłaty za wstęp (w przypadku opłacenia przed) lub mają obowiązek opłacenia wstępu tytułem utraconych korzyści MM.
5. Każdy z uczestników bierze udział w Grze na własną odpowiedzialność.
6. Osoby cierpiące na klaustrofobię, epilepsję, duszności, mające problemy z sercem lub krążeniem, kobiety w ciąży lub osoby będące w trakcie leczenia psychiatrycznego lub psychologicznego oraz cierpiące na inne schorzenia, które mogłyby mieć wpływ na udział w grze, nie powinny korzystać z usług MM, a jeśli to zrobią, czynią to na własną odpowiedzialność.



MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

7. Każdy Użytkownik przebywający na terenie MM może być narażony na hałas zagrażający Jego zdrowiu, w szczególności hałas i dźwięk słyszany podczas odbywania Gry na ARENIE LASER TAG.
8. Korzystanie ze stanowisk do gier na Arenie VR (Wirtualnej Rzeczywistości) wymaga ruchu, oddziałuje na błędnik, zmysł orientacji przestrzennej, zmysł wzroku oraz słuchu co może skutkować pojawieniem się tzw. objawów „posymulacyjnych” np. utrata równowagi, nudności, zawroty głowy, napady drgawkowe, utrata świadomości, padaczka, zmęczenie oczu, drganie oczu lub mięśni, ruchy mimowolne, zmienione, niewyraźne lub podwójne widzenie lub inne zaburzenia widzenia, dezorientacja, zaburzenia koordynacji oko-ręka, nadmierne pocenie się, zwiększenie wydzielania śliny, nudności, ból głowy lub oczu, senność, zmęczenie lub jakiegokolwiek objawy podobne do choroby lokomocyjnej. W momencie pojawienia się w/w objawów lub jakiegokolwiek dyskomfortu należy bezzwłocznie i obowiązkowo przerwać grę i poinformować o tym obsługę.
9. W trakcie Gry obowiązuje całkowity zakaz korzystania z telefonów komórkowych, aparatów fotograficznych, kamer, kalkulatorów, latarek i innych urządzeń elektronicznych.
10. W pomieszczeniach pokoi zagadek Escape Room panuje absolutny zakaz robienia zdjęć i realizowania filmów video. Każda próba złamania tego zakazu będzie traktowana jako naruszenie dóbr MM i będzie skutkowałą podjęciem kroków prawnych.
11. Wszystkie przedmioty wymienione w punkcie 9, przed rozpoczęciem Gry, należy pozostawić w specjalnie do tego przeznaczonym miejscu (zamykane szafki), a następnie, po zakończeniu gry, odebrać je z powrotem.
12. MM nie ponosi odpowiedzialności za szkody na mieniu i osobie powstałe z winy uczestników, osób trzecich bądź wskutek działania siły wyższej.
13. Zakazuje się wnoszenia i używania jakichkolwiek ostrych lub niebezpiecznych przedmiotów takich jak: broń, nóż, amunicja, maczety, tasaki, śrubokręty, klucze hydrauliczne etc.
14. W pokojach zabronione jest palenie papierosów oraz używanie zapalniczek i zapalek.



MYSTERY MACHINERY

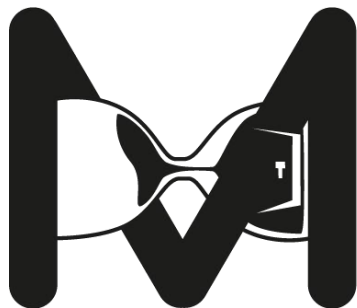
ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

5. REKWIZYTY ORAZ SPRZĘT POTRZEBNY DO GIER

1. Sprzęt do Gier Laser Tag (kamizelki, broń) oraz sprzęt do Gier VR (Wirtualna Rzeczywistość) w postaci gogli oraz padów wydaje obsługa MM.
2. Cały wydany sprzęt Użytkownik zwraca po zakończonej Grze w nienaruszonym stanie do miejsca wskazanego przez obsługę MM.
3. Użytkownik zobowiązany jest do poniesienia wszystkich kosztów naprawy sprzętu lub konieczności zakupu nowych urządzeń, które zostały uszkodzone lub zniszczone w skutek jego osobistego działania.

6. GRA

1. Gra odbywa się w pomieszczeniach („Pokojach”, „Arenie Laser Tag”, „Arenie VR (Wirtualna Rzeczywistość, Laserowym Labiryntie)) w budynku („Lokalu”) przy ulicy Centrum Handlowe "Załęże", ul. Bocheńskiego 69, 40-847 Katowice lub przy ulicy Zwierzynieckiej 30, 31-105 Kraków.
2. W Grze może uczestniczyć od 2 do 6 graczy (w zależności od wybranego pokoju Escape Room) lub od 2 do 15 w zależności od wybranego scenariusza Areny Laser Tag, lub od 1 do 6 graczy na Arenie VR (Wirtualna Rzeczywistość)
3. W trakcie Gry Użytkownicy mogą w każdej chwili skontaktować się z pracownikiem MM (Mistrzem Gry).
4. W wybranych pokojach wśród Użytkowników Gry musi znaleźć się co najmniej jeden opiekun osób niepełnoletnich.



MYSTERY MACHINERY

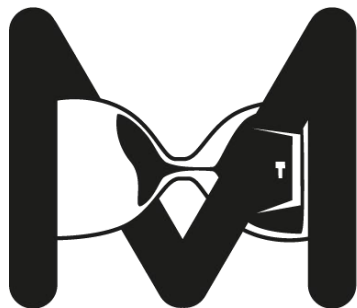
ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

5. Na terenie Lokalu dzieci w wieku poniżej 12 lat powinny znajdować się pod stałym nadzorem osób dorosłych. Za zachowania dzieci, w tym poczynione uszkodzenia i lub szkody odpowiadają opiekunowie prawni dzieci. Dzieci w wieku poniżej 10 lat mogą wziąć udział w grach jedynie w przypadku gdy opiekun prawny przedłoży pisemne oświadczenie o przejęciu odpowiedzialności za wszelkie szkody wyrządzone przez nieletniego na terenie lokalu.

6. Gra polega na:
 - W przypadku Gry typu Escape Room na rozwiązywaniu zagadek logiczno – zręcznościowych. Zadaniem graczy jest wydostanie się z pokoju w określonym czasie. Po upływie tego czasu Gra zostaje zakończona a gracze zobowiązani są do opuszczenia pokoju.
 - W przypadku Areny Laser Tag na wyeliminowaniu z Gry uczestników z grupy przeciwnej lub zrealizowaniu wyznaczonej w scenariuszu misji. Zadaniem graczy jest wykonanie tych zadań w określonym czasie. Po upływie wyznaczonego czasu Gra zostaje zakończona, a gracze zobowiązani są do opuszczenia areny i zdania broni.
 - W przypadku Gry na Arenie VR (Wirtualna Rzeczywistość) na graniu w gry komputerowe, które przenoszą uczestnika do świata trójwymiarowej wirtualnej rzeczywistości. Odbywa się to poprzez założenie specjalnych okularów tzw. gogli, które wykorzystują technologię informatyczne. Zadaniem graczy jest wykonywanie zadań, rozwiązywanie zagadek i zabawa w określonym czasie, zgodnie z przewidzianym scenariuszem danej gry.

7. Użytkownicy nie otrzymają zwrotu gotówki w sytuacji wcześniejszego przerwania gry na życzenie, któregoś z graczy lub całej grupy.

8. Pracownik MM posiada prawo przerwania Gry,:
 - jeśli zachowanie Użytkowników narusza zasady przyzwoitości, dobrych obyczajów lub współżycia społecznego – pomimo jednokrotnego upomnienia,

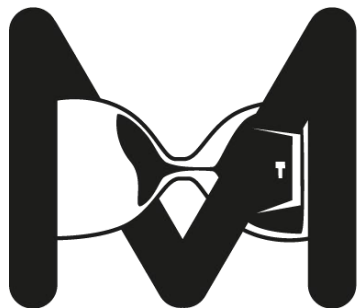


MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

- w razie niebezpieczeństwa zagrażającego Użytkownikom,
- w razie nieprzestrzegania przez Użytkownika Regulaminu lub zasad Gry,
- niszczenia lub innego niedozwolonego użytkownika Pokoju Escape Room, wyposażenia Pokoju Escape Room, Areny Laser Tag i znajdującej się na niej broni i kamizelek, jak również niszczenia i niewłaściwego użytkownika sprzętu dedykowanego do gier na Arenie VR (Wirtualnej Rzeczywistości) w szczególności gogli, padów lub telewizorów.
- niestosowania się Użytkownika do poleceń pracownika MM,
- podejrzenia znajdowania się któregoś z Użytkowników pod wpływem alkoholu lub środków odurzających,
- wulgarnego i/lub agresywnego zachowania Użytkownika.

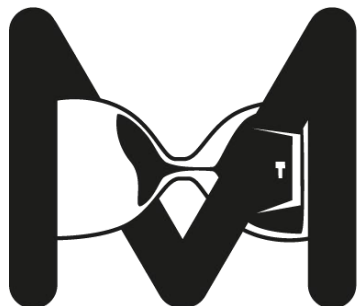
9. W wypadku przerwania Gry z ww. powodów, Użytkownikom nie przysługuje zwrot pieniędzy.
10. Użytkownicy zobowiązują się do dbania o przedmioty i meble tworzące wystrój pokoi, Areny Laser Tag, Areny VR (Wirtualnej Rzeczywistości), jak również wszystkich przedmiotów znajdujących się w na terenie MM
11. Użytkownicy ponoszą pełną odpowiedzialność materialną i prawną za wszelkiego rodzaju uszkodzenia lub zniszczenia przedmiotów wyposażenia i urządzeń Lokalu.
12. Udział w Grze nie wymaga używania siły fizycznej. Zabrania się zachowań związanych z użyciem siły takich jak: kopanie, szarpanie, uderzanie lub inne agresywne zachowania prowadzące do zniszczenia rekwizytów, scenografii i innych elementów Pokoi, Areny Laser Tag oraz VR (Wirtualna Rzeczywistość)
13. W przypadku zagrożenia, Użytkownicy przebywający w pomieszczeniach w Lokalu MM, powinni niezwłocznie skontaktować się z Mistrzem Gry oraz udać się do najbliższego wyjścia ewakuacyjnego.



MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

14. Wszystkie Pokoje Gier oraz Arena Laser Tag, Arena VR (Wirtualnej Rzeczywistości) są monitorowane, obraz nie zostanie nigdzie udostępniony. Nie dotyczy to sytuacji, w których nagranie będzie stanowił dowód dokonania zniszczeń przez użytkownika.
15. Mystery Machinery nie ponosi odpowiedzialności za wyniki w trakcie Gry straty w mieniu i uszczerbki na zdrowiu osób, które nie przestrzegają podstawowych zasad bezpieczeństwa, dotyczy to m.in. wchodzenia na meble, kopania rekwizytów stanowiących wyposażenie pokoju, przekraczania taśm wydzielających przestrzeń pokoju, wkładania palców rąk/narzędzi do gniazdek elektrycznych, wbiegania lub wchodzenia w ścianę, meble, wyposażenie lub w innych uczestników gry VR oraz innych zachowań, podczas których Użytkownik naraża się na uszczerbek na zdrowiu.
16. Użytkownicy Gier zobowiązują się do nieutrudniania i nieprzeszkadzania w Grze innym osobom korzystającym z lokalu MM.
17. W zakresie nieuregulowanym w niniejszym regulaminie odpowiednie zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.



MYSTERY MACHINERY

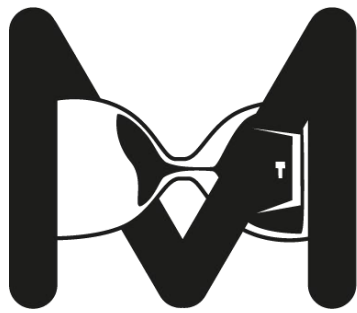
ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

7. REKLAMACJE

1. Każdy uczestnik Gry w MM może składać reklamacje.
2. Reklamacja musi zawierać: oznaczenie uczestnika gry, datę i godzinę gry, nazwę pokoju, przedmiot reklamacji, okoliczności uzasadniające reklamację, żądanie uczestnika gry w związku z reklamacją.
3. Reklamacje można składać poprzez:
 - wysłanie wiadomości e-mail na adres: Katowice@mysterymachinery.pl,
 - wysłanie pisma na adres: Mystery Machinery, ul. Głowackiego 10, Kraków 30-085.
4. MM rozpatrzy reklamację w terminie 14 dni od dnia doręczenia reklamacji. O swojej decyzji zapadłej w wyniku rozpatrzenia reklamacji zawiadomi uczestnika gry w ten sam sposób, w jaki wysłana została mu reklamacja.
5. Uczestnikowi, który odbył Grę w MM zgodnie z zapisami niniejszego regulaminu, nie przysługuje zwrot pieniędzy za grę.

8. CENNIK

1. Niżej wymienione cenniki poszczególnych atrakcji obowiązujących w MM dostępne są na stronie internetowej www.mysterymachinery.pl, w zakładce „cennik”, jak również w formie drukowanej w lokalu.
 - Cennik ESCAPE ROOM
 - Cennik LASERT TAG
 - Cennik Snack Baru
 - Cennik VR (Wirtualna Rzeczywistość)



MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

9. PROMOCJE

1. Cennik Escape Room, Laser Tag, Snack Baru, VR niniejszego Regulaminu są cenami regularnymi obowiązującymi podczas godzin otwarcia MM.
2. Wszystkie odstępstwa w formie akcji promocyjnych, rabatowych jak i innych mających na celu zmianę ceny od aktualnie obowiązującej, będą komunikowane albo poprzez oddzielny regulamin obowiązujący na czas w nim założony lub będą komunikowane poprzez tablice informacyjne dostępne na lokalu, w miejscu widocznym dla każdego Użytkownika (np. na Recepcji lub w Snak Barze oraz na stronie internetowej).

10. OCHRONA

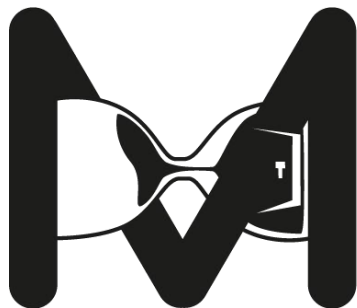
DANYCH

OSOBOWYCH

I

WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

1. Podane przez Uczestnika dane osobowe są zbierane i przetwarzane przez Mystery Machinery Sp. z o.o. zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
2. Osoba, rezerwująca Pokój ER, Arenę LT lub Arenę VR wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych w procesie realizacji usługi oraz kontaktu uczestnika z obsługą. Dane wpisywane są podczas procesu rezerwacji. Wyrażenie wspomnianej zgody stanowi podstawę do przetwarzania danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.



MYSTERY MACHINERY

ESCAPE ROOM & LASER TAG & VR

3. Oświadczenia dotyczące danych osobowych, mogą zostać przez Uczestnika w każdej chwili odwołane, ze skutkiem na przyszłość, przez wysłanie informacji na adres email: katowice@mysterymachinery.pl lub pisemnie na adres siedziby spółki Mystery Machinery Sp. z o.o.
4. Postanowienia dotyczące zasad przetwarzania danych osobowych oraz wykorzystywania plików cookies znajdują się w polityce prywatności.
5. Administratorem danych jest: MYSTERY MACHINERY Sp. z o. o. z siedzibą we Krakowie Głowackiego 10, 30-085 Kraków, Polska, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym w Krakowie, Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0000895546, o numerze ewidencji podatkowej NIP 677-246-34-53, REGON: 388725478.
6. Dane osobowe podane przy rezerwacji oraz płatności będą wykorzystywane dla celów związanych z rezerwacją i prawidłowym wykonaniem usługi. Uczestnik wyraża zgodę do przetwarzania i wykorzystywania jego danych osobowych w powyższym zakresie. Dane osobowe nie są udostępniane osobom trzecim.
7. Uczestnik ma prawo wglądu do swoich danych osobowych, do ich poprawiania, sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, przez Mystery Machinery, poprzez wysłanie takiego żądania na adres mailowy: katowice@mysterymachinery.pl lub pisemnie na adres siedziby spółki Mystery Machinery Sp. z o.o.
8. Uczestnik, który wyrazi ustną zgodę na nagranie audio wizualne lub wykonanie zdjęcia w celu rozpowszechniania tego zdjęcia w mediach społecznościowych lub na stronie MM, dopóki tej zgody nie wycofa, nie może wystosować żadnych roszczeń wobec MM z tytułu wykorzystania wizerunku.