

REGULAMIN GRY FABULARNEJ

„Klucz do koszmaru 2.0”

I. Organizatorzy.

1) Organizatorami gry fabularnej „Klucz do koszmaru” jest są:

- a) Cudotwórnia Spółka z o.o. ul. z siedzibą Sosnowcu, Orłąt Lwowskich 93, 41-208 Sosnowiec, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice-wschód w Katowicach Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000635609m, REGON 365321827, NIP 6443519388 , wysokość kapitału zakładowego 20 000 zł (opłacony w całości)
- b) StartUp Jigsaw Rooms działających w Akademickich Inkubatorach Przedsiębiorczości ul. Piękna 68, Warszawa 00-672 Warszawa NIP: 524-249-51-43
- c) Gra „Klucz do koszmaru” będzie dalej nazywana „Grą”.

II. Miejsce i czas.

- 1) Gra odbędzie się w budynku Szkoły Realnej, zlokalizowanym przy ul. Żeromskiego 3 w Sosnowcu, oraz jego najbliższej okolicy.
- 2) Gra odbędzie się w dniach 28.10-30.10.2016 r.

III. Uczestnictwo w grze.

- 1) Udział w 1 grze kosztuje 50zł/osoba brutto dla grup dwuosobowych i 35 zł/osoba brutto dla grup 3-5 osób, 30 zł brutto dla grup 6 osobowych (lub większych).
- 2) Organizatorzy nie zapewnia opieki dla osób niepełnoletnich uczestniczących w grze. Osoby powyżej 15 roku życia mogą wziąć udział w zabawie, posiadając pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych. Młodsze osoby podczas gry muszą pozostawać pod opieką rodziców.
- 3) Osoby biorące udział w zabawie nie mogą posiadać przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w aktywnościach sportowych oraz wymagających zwiększonej odporności na stres.
- 4) Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Za wszelkie zniszczenia umyślnie dokonane w budynku Szkoły Realnej uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność.
- 5) Uczestnik zobowiązany jest do stosowania się do wskazówek wydawanych przez Organizatorów oraz osób wskazanych przez Organizatorów.

- 6) Nieodpowiednie zachowanie się uczestnika Gry, a zwłaszcza niszczenie cudzego mienia czy inne zachowania nieobyczajne, będą skutkowały natychmiastowym wydaleniem z terenu Gry.
- 7) Uczestnik Gry, który przybędzie na start zabawy w stanie wskazującym na spożycie alkoholu lub innych środków odurzających, nie zostanie dopuszczony do rozgrywki, bez możliwości zwrotu wniesionej opłaty.

IV. Zgłoszenie udziału w Grze.

- 1) Zgłoszenia do udziału w Grze dokonuje się za pomocą formularza na stronie:
- 2) Rezerwacje są potwierdzane ostatecznie po zaksięgowaniu wpłaty na koncie firmy podanym w mailu potwierdzającym rezerwację.
- 3) Zgłoszenie do Gry oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
- 4) Zgłoszenie do Gry oznacza wyrażenie przez każdego z Uczestników zgody na opublikowanie na stronie internetowej Organizatorów wizerunku Uczestnika. Uczestnicy oświadczają, że nie będą wnosić roszczeń związanych z wykorzystaniem ich wizerunku w związku z ich uczestnictwem w Grze.
- 5) Uczestnikom przysługuje prawo do zmiany lub usunięcia swoich danych osobowych z bazy Organizatorów.
- 6) Zgłoszenie do Gry jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika w celu realizacji gry oraz ubezpieczenia Uczestnika od Następstw Nieszczęśliwych Wypadków.

V. Na terenie, na którym odbywa się Gra, obowiązuje bezwzględny zakaz:

- 1) Wnoszenia i spożywania napojów alkoholowych, narkotyków i innych środków odurzających.
- 2) Palenia tytoniu.
- 3) Wnoszenia wszelkiego rodzaju broni, przedmiotów niebezpiecznych, mogących stanowić zagrożenie bezpieczeństwa, w tym opakowań szklanych.
- 4) Wnoszenia materiałów pirotechnicznych, petard, fajerwerków i innych.
- 5) Przenoszenia urządzeń bądź mienia znajdującego się na terenie obiektu.
- 6) Rzucania przedmiotami.
- 7) Wzniesienia ognia w dowolnej formie.
- 8) Załatwiania potrzeb fizjologicznych w miejscach innych niż wyznaczone.
- 9) Wprowadzania na teren obiektu psów lub innych zwierząt.

- 8) Zabrania się okrzyków prowokujących lub nawołujących do zakłócenia porządku i bezpieczeństwa, mogących stanowić zarzewie konfliktu, obraźliwych lub poniżających inne osoby.

VI. Postanowienia końcowe.

- 1) Regulamin znajduje się do wglądu na stronie WWW Organizatorów, w ich siedzibie oraz podczas trwania Gry w Szkole Realnej.
- 2) W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
- 3) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny. Uczestnicy o zmianach zostaną powiadomieni drogą mailową, na adres wskazany w rejestracji.
- 4) Każda osoba wchodząca na teren Gry oświadcza, że zapoznała się z Regulaminem oraz akceptuje jego postanowienia.
- 5) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania lub przerwania Gry. W takim przypadku należność za niewykorzystane wejścia zostanie zwrócona Uczestnikom.
- 6) Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za przedmioty należące do Uczestników pozostawione lub zagubione podczas Gry.