

REGULAMIN GOGLI VR

1. Wirtualna rzeczywistość zwana dalej Goglami VR, jest własnością Tomasza Kulisia prowadzącego działalność gospodarczą pod firmą Experymentarium Tomasz Kuliś, zwanego dalej Experymentarium, z siedzibą przy ul. Drewnowskiej 58 w Łodzi.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania z usług Gogli VR. Osoby przebywające na terenie obiektu zobowiązane są do zapoznania się z Regulaminem i przestrzegania zasad w nim zawartych oraz przestrzegania poleceń personelu Gogli VR. Zakup biletu na dowolną grę jest jednoznaczny z zapoznaniem się i akceptacją Regulaminu Gogli VR.
3. Uczestnikami gry mogą być zarówno dzieci, jak i dorośli. Minimalny wiek uczestnika gry to 7 lat.
4. Maksymalna liczba uczestników – 1 osoba.
5. Przy każdej aplikacji podane są ograniczenia wiekowe. Z niektórych aplikacji mogą korzystać wyłącznie osoby pełnoletnie - aplikacje te oznaczone są symbolem „18+”.
6. Paragon/faktura jest biletem uprawniającym do wstępu na Gogle VR.
7. Chęć otrzymania faktury należy zgłosić przed dokonaniem rozliczenia. Faktura wystawiana jest tego samego dnia.
8. Uprawnienia do otrzymania zniżki/rabatu/promocji należy zgłosić przed dokonaniem rozliczenia. Po wydrukowaniu paragonu/faktury nie ma możliwości naliczenia zniżki/rabatu/promocji.
9. Cena biletu jest zgodna z obowiązującym aktualnie cennikiem. Ceny zawierają podatek VAT.
10. Czas gry jest zgodny z zakupionym biletem i aktualną ofertą.
11. Bilet lub inną formę potwierdzenia jego zakupu należy zachować do kontroli.
12. Zakupiony bilet nie podlega zwrotowi. W przypadku rezygnacji z gry lub uczestnictwa w grze przez czas krótszy niż zgodny z zakupionym biletem, które nie wynikają z winy Gogli VR, uczestnikowi nie przysługuje prawo do zwrotu należności za bilet.
13. Rezerwacji można dokonać osobiście, telefonicznie lub mailowo. Uczestnicy z rezerwacją mają pierwszeństwo udziału w grze.
14. Ostatnia gra jest uruchamiana 30 minut przed zamknięciem Gogli VR, jest to gra maksymalnie 15 minutowa.
15. Każdy uczestnik, przed rozpoczęciem gry, zostaje przeszkolony z zakresu bezpieczeństwa, a także sposobu korzystania z wyposażenia. Czas szkolenia nie jest wliczony w wykupiony czas gry.
16. Podczas korzystania z Gogli VR, w ramach wykupionego czasu, uczestnik może zmieniać aplikację, jednak urządzenie odmierzające czas nie zostaje zatrzymane podczas zmian.
17. Istnieje możliwość zakupu dodatkowego czasu gry, w trakcie korzystania z Gogli VR, w przypadku braku kolejnych rezerwacji.
18. Klienci zobowiązani są do zachowania porządku zarówno na terenie Gogli VR jak i na strefie barowej.
19. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o opiekunach, oznacza to: rodziców/ przedstawicieli ustawowych oraz osoby trzecie, którym rodzice/przedstawiciele ustawowi powierzyli sprawowanie nadzór nad nieletnimi podczas korzystania z Gogli VR.
20. Uczestnictwo w grze osób małoletnich poniżej 13 roku życia jest dozwolone tylko i wyłącznie za zgodą opiekuna. W przypadku grup zorganizowanych odpowiednią zgodę powinna wyrazić osoba, której opieka nad małoletnimi została powierzona przez ich rodziców/ przedstawicieli ustawowych.
21. W trakcie korzystania z Gogli VR personel nie zapewnia opieki nad małoletnimi uczestnikami.
22. Opiekun osoby małoletniej wyrażając zgodę na korzystanie z Gogli VR oświadcza, że nie ma ona żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do uczestnictwa w grze. Oświadcza również, że osoba małoletnia zobowiązując się do przestrzegania przepisów dotyczących zasad bezpieczeństwa.
23. Odpowiedzialność za osoby małoletnie spoczywa tylko i wyłącznie na opiekunach.
24. Gogle VR, podobnie jak inne gry ruchowe, to aktywność o podwyższonym stopniu ryzyka na wystąpienie kontuzji, uszczerbku na zdrowiu, otarć, siniaków czy innych urazów.
25. Warunkiem uczestnictwa w grze jest brak jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych przy uprawianiu sportu.
26. Zabrania się udziału w grze:
 - a. osobom będącym pod wpływem alkoholu, środków odurzających bądź środków mających wpływ na prawidłowe funkcjonowanie organizmu (w tym leków),
 - b. kobietom w ciąży,
 - c. osobom cierpiącym na choroby lub dolegliwości, gdzie migające/pulsujące światło tworzy ryzyko dla zdrowia np. epilepsja, schorzenia wzroku itp.,
 - d. osobom cierpiącym na choroby lub dolegliwości, gdzie wysiłek fizyczny zagraża zdrowiu np. choroby układu krążenia, schorzenia kręgosłupa/układu kostnego, astma itp.
27. Niedozwolony jest wstęp na Gogle VR: na bosą, w kłapkach, w japonkach, w butach na wysokim obcasie itp. Zalecane obuwie to obuwie sportowe.
28. Gogle VR podjęły wszelkie starania, aby odpowiednio zabezpieczyć obszar gry, jednakże uczestnik jest zobowiązany do zachowania spokoju oraz najwyższej ostrożności.
29. Na terenie Gogli VR może znajdować się wyłącznie uczestnik oraz personel.
30. Uczestnik gry ma obowiązek dostosowania się do niniejszego Regulaminu i poleceń personelu.

31. Uczestnik wnoszący przedmioty typu biżuteria, okulary itp. powinien je całkowicie zdjąć lub odpowiednio zabezpieczyć tak, aby nie stwarzały one zagrożenia dla zdrowia lub życia.
32. Na terenie Gogli VR zabrania się:
 - a. samodzielnego zakładania oraz zdejmowania sprzętu (sprzęt obsługiwany jest przez personel),
 - b. spożywania jedzenia oraz napojów,
 - c. biegania, skakania, czołgania się oraz wchodzenia na meble i elementy wyposażenia stanowiska,
 - d. wnoszenia przedmiotów mogących zagrażać bezpieczeństwu własnemu i innych osób,
 - e. przebywania osobom zachowującym się w sposób, który zagraża bezpieczeństwu innych osób, zakłóca porządek lub narusza ogólnie przyjęte normy zachowania w miejscach publicznych,
 - f. używania sprzętu i wyposażenia stanowiska w sposób inny niż przedstawiony przez personel w czasie szkolenia.
33. Sprzęt (gogle i kontrolery) nie może być wynoszony poza obszar gry.
34. Personel zastrzega sobie prawo do wyproszenia z gry uczestnika, który nie stosował się do zaleceń i/lub Regulaminu, bez prawa do zwrotu należności za bilet.
35. Wszelkie zastrzeżenia, wątpliwości, uwagi, zarówno co do stanu technicznego wyposażenia Gogli VR, jak i co do własnego samopoczucia, a także wszelkich niepokojących sytuacji należy niezwłocznie zgłaszać personelowi, również w trakcie gry. W przypadku wystąpienia problemów technicznych ze sprzętem czy wyposażeniem Gogli VR, które nie zostały niezwłocznie zgłoszone personelowi, uczestnik gry nie otrzyma rekompensaty ani zwrotu należności za bilet.
36. Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za szkody i wszelkie uszczerbki na zdrowiu wynikłe z niestosowania się do niniejszego Regulaminu.
37. W trakcie gry uczestnik przejmuje odpowiedzialność za powierzony mu sprzęt oraz wszelkie szkody materialne i uszczerbki na zdrowiu wynikłe z niestosowania się do niniejszego Regulaminu.
38. W przypadku uszkodzenia sprzętu, wynikającego z celowego działania lub zaniedbania, uczestnik zostanie obciążony kosztami jego naprawy (w przypadku osób nieletnich - rodzic lub opiekun). Wysokość roszczenia wobec sprawcy uszkodzenia określa Experymentarium, na podstawie kosztu przywrócenia sprzętu do pełnej sprawności.
39. Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za wyniki uzyskane przez uczestnika, w wybranych przez niego aplikacjach. Bez względu na uzyskany wynik gry uczestnikowi nie przysługuje rekompensata ani zwrot należności za bilet.
40. Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe i niemajątkowe na osobie i na osobach trzecich wyrządzone przez uczestnika.
41. Uczestnik zrzeka się wszelkich roszczeń do Experymentarium za szkody majątkowe i niemajątkowe wyrządzone mu w czasie uczestnictwa w grze.
42. Z przyczyn technicznych personel zastrzega sobie prawo do odmowy wstępu lub uczestnictwa w grze.
43. W przypadku konieczności ewakuacji, uczestnik zobowiązany jest do zastosowania się do instrukcji i komunikatów personelu Gogli VR oraz do bezzwłocznego opuszczenia budynku najbliższym wyjściem ewakuacyjnym.
44. Uczestnik ma możliwość pozostawienia odzieży wierzchniej w niestrzeżonej szatni. Szatnia jest nieobowiązkowa, w związku z tym Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za pozostawione rzeczy.
45. Fotografowanie i filmowanie Gogli VR oraz sprzętu jest dozwolone wyłącznie w celach prywatnych uczestnika. Wykorzystanie filmów lub/i zdjęć do innych celów (np. celów komercyjnych) jest możliwe wyłącznie po uzyskaniu pisemnej zgody Experymentarium.