REGULAMIN SALONU GIER

GOODGAMEZONE – ZELCZYNA

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady korzystania z atrakcji i urządzeń znajdujących się w rodzinnym salonie gier GoodGameZone.

2. Każda osoba korzystająca z atrakcji zobowiązana jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem i jego przestrzegania.

3. Zakup biletu lub rozpoczęcie korzystania z atrakcji oznacza akceptację regulaminu.

4. Salon jest miejscem rodzinnej rozrywki przeznaczonym dla dzieci, młodzieży i dorosłych.

5. Zasady przebywania osób niepełnoletnich w salonie, w tym obowiązek opieki i uzyskania zgody rodzica, określa §13 regulaminu.

6. Personel salonu nadzoruje prawidłowe korzystanie z urządzeń, jednak nie sprawuje indywidualnej opieki nad dziećmi.

7. Każdy uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania poleceń personelu dotyczących bezpieczeństwa.

8. Obsługa ma prawo odmówić udostępnienia atrakcji, jeżeli korzystanie z niej może stanowić zagrożenie dla uczestnika lub innych osób.

§2. ATRAKCJE DOSTĘPNE W SALONIE

W salonie GoodGameZone znajdują się następujące atrakcje:

Cztery stanowiska gier w wirtualnej rzeczywistości VR.

Symulator ICAROS VR – stanowisko sterowane ruchem ciała.

Konsola Xbox.

Kino 9D z ruchomymi fotelami.

Refleksomierz – urządzenie sprawdzające szybkość reakcji.

Cymbergaj.

Tor wyścigowy z pojazdami napędzanymi pedałowaniem na rowerach.

Automaty do gier Arcade.

Atrakcje dostępne oddzielnie, zgodnie z obowiązującym cennikiem:

Bilard.

Samochody zdalnie sterowane RC – tor crawlingowy z przeszkodami.

Szczegółowe informacje o cenach, czasie korzystania oraz dostępności atrakcji znajdują się w recepcji salonu.

Obsługa odmawia udostępnienia atrakcji, jeśli użytkownik nie spełnia wymogów producenta lub nie można zapewnić bezpiecznego dopasowania urządzenia. Wiek i wzrost nie są jedynymi kryteriami: obowiązują także przeciwwskazania zdrowotne i wymagania dotyczące masy ciała.

§2A. OGRANICZENIA WIEKOWE I WZROSTOWE

Poniższe warunki należy stosować łącznie z zasadami opieki z §13. Ograniczenia producenta konkretnego modelu urządzenia lub gry mają pierwszeństwo.

Atrakcja	Ograniczenia wiekowe	Ograniczenia wzrostowe / dopasowanie

Gogle VR – 4 stanowiska	Wiek minimalny: 13lat	Wzrost: bez ogólnego limitu; wymagane prawidłowe dopasowanie gogli i kontrolerów.
Xbox	Wiek: zgodnie z oznaczeniem PEGI danej gry.	Wzrost: bez ograniczenia; wymagane bezpieczne korzystanie.
Kino 9D	Wiek minimalny: 10lat	Wzrost minimalny: 120cm; wymagane dopasowanie pasów/zabezpieczeń. Maksymalna waga 110kg na fotel.
Refleksomierz	Wiek: bez odrębnego limitu regulaminowego; młodsze dzieci pod opieką.	Wzrost: użytkownik musi bezpiecznie dosięgać pól gry.
Cymbergaj	Wiek: bez odrębnego limitu regulaminowego; młodsze dzieci pod opieką.	Wzrost: użytkownik musi bezpiecznie sięgać do powierzchni stołu.
Tor rowerowy	Wiek minimalny: -	Wzrost: 135-150cm, musi umożliwiać stabilne siedzenie i bezpieczne dosięgnięcie pedałów;
Gry Arcade	Wiek: zgodnie z oznaczeniem gry.	Wzrost: odpowiedni do bezpiecznego sięgania do sterowania.
Bilard	Wiek: dzieci od 13r.ż pod opieką.	Wzrost: umożliwiający bezpieczną grę bez wchodzenia na stół.
Autka RC – crawling	Wiek: dzieci od 8r.ż pod opieką.	Wzrost: bez odrębnego limitu; wymagane bezpieczne operowanie kontrolerem.
ICAROS VR	Wiek minimalny: 10lat	Wzrost minimalny 140cm/maksymalny 200cm masa ciała do 130kg

*Młodsze dzieci mogą korzystać z atrakcji za zgodą, na odpowiedzialność i pod stałym nadzorem rodzica/opiekuna.

§3. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Zabrania się biegania po salonie, popychania innych uczestników oraz zachowań mogących spowodować wypadek.
2. Zabrania się celowego niszczenia urządzeń, wyposażenia oraz elementów wystroju.
3. Nie wolno samodzielnie odłączać przewodów, zmieniać ustawień technicznych ani przestawiać urządzeń.
4. Jedzenie i napoje należy spożywać wyłącznie w miejscach do tego przeznaczonych.
5. Zabrania się wnoszenia napojów i jedzenia bezpośrednio na stanowiska gier.
6. Z urządzeń należy korzystać zgodnie z ich przeznaczeniem.
7. W przypadku zauważenia usterki należy natychmiast przerwać zabawę i poinformować obsługę.
8. Osoby znajdujące się pod wpływem alkoholu lub środków odurzających nie mogą korzystać z atrakcji.
9. Zabrania się korzystania z urządzeń w sposób agresywny lub niebezpieczny.
10. Personel ma prawo przerwać zabawę w przypadku naruszenia zasad bezpieczeństwa.

§4. STANOWISKA WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI VR

1. Z gogli VR można korzystać wyłącznie zgodnie z instrukcjami obsługi.

2. Przed rozpoczęciem gry należy prawidłowo założyć gogle oraz kontrolery.

3. W czasie rozgrywki zabrania się opuszczania wyznaczonej strefy.

4. Nie wolno biegać, skakać ani wykonywać gwałtownych ruchów zagrażających bezpieczeństwu.

5. Uczestnik powinien zachować bezpieczną odległość od innych osób i wyposażenia.

6. W przypadku zawrotów głowy, nudności, zaburzeń równowagi lub złego samopoczucia należy natychmiast przerwać grę.

7. Osoby z problemami zdrowotnymi, na które mogą wpływać bodźce wizualne lub ruchowe, powinny skonsultować możliwość korzystania z VR z lekarzem.

8. Minimalny wiek użytkowników określają zalecenia producenta urządzenia i danej gry.

9. Młodsze dzieci mogą korzystać z VR wyłącznie pod wymaganym nadzorem osoby dorosłej.

10. Zabrania się rzucania kontrolerami oraz zdejmowania gogli podczas poruszania się.

ICAROS VR – DODATKOWE ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Z symulatora ICAROS można korzystać wyłącznie po instruktażu obsługi oraz pod jej nadzorem.

2. Przed rozpoczęciem gry należy sprawdzić prawidłowe ułożenie ciała, uchwyty i zabezpieczenia zgodnie z instrukcją producenta.

3. Zabrania się samodzielnego wchodzenia na urządzenie, schodzenia z niego oraz zmiany ustawień mechanicznych.

4. Podczas gry należy trzymać się wyznaczonych uchwytów i nie wykonywać gwałtownych ruchów wykraczających poza instrukcję obsługi.

5. Osoby postronne muszą zachować bezpieczną odległość od ruchomych części urządzenia.

6. W przypadku bólu, zawrotów głowy, nudności, utraty równowagi lub dyskomfortu należy natychmiast przerwać korzystanie z atrakcji.

7. Obowiązują ograniczenia wieku, wzrostu, masy ciała i przeciwwskazania zdrowotne określone przez producenta danego modelu ICAROS.

§5. KINO 9D

1. Kino 9D jest urządzeniem symulacyjnym wykorzystującym ruch foteli i efekty wizualne.

2. Przed rozpoczęciem seansu należy prawidłowo zająć miejsce i zastosować dostępne zabezpieczenia.

3. Zabrania się wstawania podczas seansu.

4. Nie wolno wystawiać rąk ani nóg poza wyznaczoną przestrzeń fotela.

5. Z urządzenia nie powinny korzystać osoby, u których ruch, wibracje lub intensywne bodźce mogą wywołać zagrożenie zdrowotne.

6. Kobiety w ciąży oraz osoby z chorobami kręgosłupa, serca lub zaburzeniami równowagi powinny zrezygnować z atrakcji, jeśli występują przeciwwskazania.

7. Minimalny wiek, wzrost oraz pozostałe ograniczenia wynikają z instrukcji producenta urządzenia.

8. W przypadku złego samopoczucia należy natychmiast poinformować obsługę.

9. Zabrania się samodzielnego uruchamiania i zatrzymywania urządzenia oraz ingerowania w jego mechanizmy.

§6. KONSOLA XBOX I GRY ARCADE

1. Z konsoli i automatów należy korzystać zgodnie z ich przeznaczeniem.
2. Zabrania się uderzania w urządzenia, szarpania kontrolerów oraz używania nadmiernej siły.
3. Nie wolno samodzielnie podłączać ani odłączać urządzeń.
4. Gry udostępniane są zgodnie z ich klasyfikacją wiekową.
5. Rodzice i opiekunowie odpowiadają za dobór gier odpowiednich do wieku dziecka.
6. Po zakończeniu rozgrywki należy pozostawić sprzęt w stanie umożliwiającym korzystanie kolejnym uczestnikom.

§7. REFLEKSOMIERZ I CYMBERGAJ

1. Urządzenia należy użytkować wyłącznie w sposób zgodny z ich przeznaczeniem.
2. Zabrania się uderzania w obudowy urządzeń.
3. Nie wolno wchodzić na urządzenia ani opierać się na nich całym ciężarem ciała.
4. Podczas gry należy zachować ostrożność i odpowiednią odległość od innych uczestników.
5. Zabrania się rzucania krążkiem cymbergajowym poza stół.
6. Wszelkie nieprawidłowości w działaniu urządzeń należy zgłaszać obsłudze.

§8. TOR WYŚCIGOWY NAPĘDZANY ROWERAMI

1. Z toru należy korzystać zgodnie z instrukcją obsługi.
2. Przed rozpoczęciem wyścigu należy prawidłowo usiąść na rowerze.
3. Zabrania się wstawania z roweru podczas rozgrywki.
4. Nie wolno wkładać rąk ani innych przedmiotów do mechanizmów urządzenia.
5. Zabrania się samodzielnego przestawiania rowerów i ingerowania w napęd.
6. Dzieci powinny korzystać z atrakcji pod nadzorem opiekuna lub obsługi, zgodnie z ograniczeniami producenta (tabela).
7. W przypadku problemów technicznych należy natychmiast przerwać grę.

§9. BILARD – ATRAKCJA DODATKOWO PŁATNA

1. Korzystanie ze stołu bilardowego odbywa się zgodnie z obowiązującym cennikiem.
2. Kije bilardowe służą wyłącznie do gry.
3. Zabrania się wymachiwania kijami oraz uderzania nimi w inne przedmioty.
4. Nie wolno siadać ani wchodzić na stół bilardowy.
5. Zabrania się kładzenia napojów i jedzenia na stole.
6. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania ostrożności podczas wykonywania uderzeń.
7. Po zakończeniu gry należy odłożyć wyposażenie w wyznaczone miejsce.

§10. SAMOCHODY RC – TOR CRAWLINGOWY

1. Korzystanie z samochodów RC odbywa się zgodnie z obowiązującym cennikiem.
2. Pojazdy przeznaczone są wyłącznie do jazdy po wyznaczonym torze.
3. Zabrania się wynoszenia pojazdów poza strefę atrakcji.

4. Nie wolno celowo doprowadzać do zderzeń mogących uszkodzić pojazdy.

5. Zabrania się rzucania samochodami oraz ręcznego obracania ich kół z użyciem siły.

6. W przypadku przewrócenia lub zaklinowania pojazdu należy postępować zgodnie z instrukcją obsługi.

7. Nie wolno samodzielnie rozkręcać pojazdów ani ingerować w ich elektronikę.

8. Po zakończeniu zabawy należy oddać kontroler i pozostawić pojazd w wyznaczonym miejscu.

§11. ZASADY KORZYSTANIA Z ATRAKCJI I CZAS ZABAWY

1. Korzystanie z atrakcji odbywa się zgodnie z zakupionym biletem lub pakietem.

2. Czas korzystania liczony jest zgodnie z zasadami danego biletu.

3. Niektóre atrakcje mogą wymagać oczekiwania na swoją kolej.

4. Zakup biletu nie gwarantuje nieprzerwanego dostępu do każdego urządzenia.

5. Zabrania się zajmowania stanowisk bez aktywnego korzystania z nich, jeżeli oczekują inni uczestnicy.

6. Obsługa może organizować kolejność korzystania z urządzeń w celu zapewnienia wszystkim uczestnikom możliwości zabawy.

7. Bilard i samochody RC są atrakcjami rozliczanymi oddzielnie.

8. Przedłużenie czasu zabawy wymaga uiszczenia odpowiedniej opłaty.

§12. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA SPRZĘT

1. Każdy uczestnik zobowiązany jest do poszanowania wyposażenia salonu.

2. W przypadku uszkodzenia sprzętu należy niezwłocznie poinformować obsługę.

3. Osoba, która wyrządziła szkodę, ponosi odpowiedzialność na zasadach określonych w obowiązujących przepisach prawa.

4. Za szkody wyrządzone przez osoby małoletnie odpowiedzialność ustalana jest zgodnie z przepisami prawa.

5. Salon nie odpowiada za rzeczy pozostawione bez nadzoru w zakresie dopuszczonym przez obowiązujące przepisy.

6. Zabrania się wynoszenia wyposażenia salonu poza jego teren.

§13. OPIEKA NAD DZIEĆMI

1. Salon GoodGameZone jest obiektem rodzinnej rozrywki, a nie placówką świadczącą usługi opieki nad dziećmi.

2. Dzieci poniżej 14. roku życia mogą przebywać w salonie wyłącznie pod opieką rodzica lub pełnoletniego opiekuna.

3. Osoby od ukończenia 14. roku życia do ukończenia 18. roku życia mogą przebywać w salonie bez obecności opiekuna po przedłożeniu podpisanej przez rodzica lub opiekuna prawnego zgody/oświadczenia, którego formularz jest dostępny na stronie internetowej GoodGameZone.

4. Osoby, które ukończyły 18. rok życia, mogą przebywać w salonie samodzielnie bez pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego.

5. Niezależnie od powyższych zasad korzystanie z poszczególnych atrakcji podlega ograniczeniom wiekowym, wzrostowym i zdrowotnym określonym przez producentów

urządzeń. Obsługa może odmówić udostępnienia atrakcji ze względów bezpieczeństwa. Rodzice i opiekunowie są zobowiązani do reagowania na niebezpieczne zachowania dzieci.

§14. ZASADY PORZĄDKOWE

Na terenie salonu zabrania się:

1. Palenia papierosów i e-papierosów.
2. Spożywania alkoholu (poza wyznaczoną strefą) oraz używania środków odurzających.
3. Zachowań agresywnych, wulgarnych i zakłócających spokój innych uczestników.
4. Celowego niszczenia wyposażenia.
5. Wchodzenia do pomieszczeń technicznych i stref przeznaczonych wyłącznie dla personelu.
6. Korzystania z urządzeń niesprawnych lub oznaczonych jako wyłączone z użytkowania.

§15. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Personel ma prawo przerwać korzystanie z atrakcji osobie naruszającej regulamin.
2. W przypadku poważnego naruszenia zasad bezpieczeństwa obsługa może nakazać opuszczenie salonu bez zwrotu kosztów zakupionego biletu.
3. Ewentualne zwroty opłat i reklamacje rozpatrywane są zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa. Zwrot opłaty nie obejmuje nieskorzystanie z atrakcji w zakupionym czasie z powodu dużej ilości osób chętnych – obowiązuje kolejka.
4. W sytuacji awaryjnej wszyscy uczestnicy zobowiązani są do wykonywania poleceń personelu.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają obowiązujące przepisy prawa.
6. Regulamin jest dostępny w recepcji salonu.

GOODGAMEZONE – SALON GIER
Zelczyna, ul. Krakowska 319
ŻYCZYMY WSPANIAŁEJ ZABAWY I NIEZAPOMNIANYCH EMOCJI!