

REGULAMIN ZOLTAR PARKU

Regulamin Zoltar Parku (dalej: Park) w Krakowie na os. Teatralnym 10 w Krakowie (dalej: Regulamin) został stworzony dla zapewnienia bezpieczeństwa korzystania z Parku. Określa prawa i obowiązki osób przebywających na terenie Parku. Priorytetem Parku jest dbałość o najwyższą jakość obsługi, bezpieczeństwo oraz higienę.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Zoltar Park stanowi własność "P.H.U. MONTIS" Mariusz Krywult, ul. Świerkowa 16, 43-512 Bestwina, NIP: 652 137 37 70, zwany dalej Organizatorem.
2. Kontakt z Organizatorem możliwy jest mailowo: biuro@montis.com.pl.
3. Kontakt z Parkiem:
 - a) administracja i marketing: marketing@zoltarpark.pl
 - b) rezerwacje: 792 111 091, rezerwacje@zoltarpark.pl
4. Osoby przebywające na terenie Parku zobowiązane są do zapoznania się z Regulaminem (znajduje się na stronie www.zoltarpark.pl/dokumenty oraz w ogólnodostępnych miejscach bezpośrednio w Parku), stosowania się do poleceń wydawanych przez Pracowników i postępowania zgodnie z przepisami BHP, PPOŻ oraz rygiem sanitarnym rekomendowanym przez sanepid aktualnym w czasie pandemii a dostępnym na stronie www.zoltarpark.pl/dezynfekcja oraz w Parku.
5. Zakup biletu, vouchera lub udział w wybranej atrakcji jest jednoznaczny z akceptacją Regulaminu.
6. Warunkiem skorzystania z oferowanych atrakcji lub pakietów jest zakupienie odpowiedniego biletu lub vouchera zgodnie z obowiązującym cennikiem.
7. Aktualne informacje dotyczące cen biletów i voucherów można znaleźć na stronie www.zoltarpark.pl/cennik lub bezpośrednio w Parku.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany w każdym czasie rodzajów i cen biletów oraz voucherów, jak również oferty proponowanych pakietów poprzez aktualizację na stronie www.zoltarpark.pl/cennik oraz w materiałach znajdujących się w Parku. Uprawnienie powyższe nie ma wpływu na realizację zawartych już umów i zamówień, czyli dokonanych rezerwacji przed datą ogłoszenia takich zmian.
9. Akceptowalnymi sposobami płatności w Parku są: gotówka w PLN, karta płatnicza oraz przelew bankowy.
10. W Parku można otrzymać fakturę VAT. Prośbę o wystawienie faktury VAT należy kierować do Pracownika przed dokonaniem rozliczenia, ponieważ w innym przypadku, już po wystawieniu paragonu z kasy fiskalnej, nie będzie możliwości zamiany paragonu na fakturę VAT.
11. Pierwszeństwo w skorzystaniu z oferty Parku mają osoby, które dokonały rezerwacji. Sposób dokonania skutecznej rezerwacji i opłaty zadatku został opisany w osobnym paragrafie.
12. Bez względu na rodzaj zarezerwowanej atrakcji lub pakietu, należy przybyć do Parku 15 min przed umówioną godziną. Godzina rezerwacji oznacza godzinę startu gry lub pakietu.
13. Przychodząc do Parku bez wcześniejszej rezerwacji należy pamiętać, że gry rozpoczynają się co 30 minut, a startują od godziny otwarcia (np. 10:00, 10:30, 11:00 itd.) W związku z tym należy przybyć 15 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia gry. To, czy dojdzie ona do skutku zależy od tego, czy wybrany termin nie był wcześniej zarezerwowany lub czy w tym czasie nie toczą się już rozgrywki.
14. Oferowane pakiety (urodziny dla dzieci, grupy szkolne i zorganizowane, wieczory kawalerskie i panieńskie oraz imprezy firmowe) odbywają się wyłącznie po dokonaniu rezerwacji.

15. Osoby przebywające na terenie Parku zobowiązane są do zachowywania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu własnemu i innych oraz do zachowania kultury osobistej, porządku i czystości.
16. Organizator nie świadczy jakichkolwiek usług opiekuńczych i wychowawczych nad osobami małoletnimi przebywającymi na terenie Parku i tym samym nie zwalnia z tego obowiązku ich opiekunów prawnych, którzy tę rolę pełnią zgodnie z art. 95 kodeksu rodzinnego i opiekuńczego.
17. Organizator nie zobowiązuje się do nadzoru nad osobami małoletnimi w myśl art. 427 kodeksu cywilnego, w tym także poniżej trzynastego roku życia, którym na mocy art. 426 kodeksu cywilnego winy za szkodę przypisać nie można.
18. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie pozostawione bez opieki, zniszczone lub uszkodzone, utracone w wyniku kradzieży lub zguby, jeśli rzeczy te nie zostały umieszczone w szafkach i należycie zamknięte na klucz, w strefie szatni.
19. Park jest w części monitorowany za pomocą kamer przemysłowych w celu zapewnienia bezpieczeństwa osobom przebywającym w Parku z zachowaniem nienaruszalności dóbr osobistych.
20. Nagrywanie filmów i robienie zdjęć przez osoby przebywające w Parku dozwolone jest wyłącznie na ich prywatny użytek i za uprzednią zgodą Pracownika. Organizator nie wyraża zgody na komercyjne wykorzystanie nagrań lub zdjęć wykonanych na terenie Parku.
21. Na terenie Parku obowiązuje zakaz:
 - a) palenia papierosów i papierosów elektronicznych, używania otwartego ognia, rozpylania aerozolu lub spray'u, wzniesienia dymu (m.in. poprzez odpalenie świeczek na torcie);
 - b) wnoszenia i spożywania napojów alkoholowych i środków odurzających;
 - c) korzystania z atrakcji osobom będących pod wpływem alkoholu lub środków odurzających.

W przypadku zaprószenia ognia bądź powstania dymu na skutek czynności opisanych w podpunkcie *a*, których efektem będzie aktywowanie alarmu przeciwpożarowego poprzez automatyczne uruchomienie czujników dymu, a co za tym idzie bezzasadne wezwania jednostki Straży Pożarnej, wszelkie koszty jakimi obciążony zostanie Organizator przez Straż Pożarną pokryje osoba odpowiedzialna za złamanie zakazu bądź opiekun prawny osoby małoletniej, która dopuściła się takiego czynu.

22. Organizator dopuszcza możliwość całkowitej lub częściowej rezerwacji Parku, zmiany godzin otwarcia i zamknięcia lub czasowego zamknięcia Parku ze względu na sprawy organizacyjne, kwestie techniczne lub epidemiczne.
23. Park nie ponosi odpowiedzialności za przerwy w funkcjonowaniu Parku wynikające z przyczyn od niego niezależnych, np. wskutek awarii, przerwy w dostawie energii elektrycznej lub innych mediów, jak również z innych przyczyn noszących znamiona siły wyższej.
24. Szczegółowe i aktualne informacje dot. oferty pakietów wraz z ich przebiegiem dla: imprez urodzinowych dzieci i młodzieży, oferty dla szkół i grup zorganizowanych, wieczorów kawalerskich i panieńskich znajdują się na stronie: www.zoltarpark.pl/urodziny, www.zoltarpark.pl/szkoly, www.zoltarpark.pl/kawalerskie.

§ 2. REZERWACJE I ZADATKI

1. Aby mieć pewność, że wybrany termin jest dostępny, należy dokonać rezerwacji.
2. Rezerwacji można dokonać:
 - a) telefonicznie – 792 111 091;

- b) mailowo – rezerwacje@zoltarpark.pl;
 - c) poprzez aplikację tawk.to znajdującą się na stronie www.zoltarpark.pl;
 - d) poprzez aplikację messenger na stronie www.facebook.com/zoltarkrakow;
3. Potwierdzenie dostępności wybranego terminu oraz dokonanie wstępnej rezerwacji następuje po wysłaniu przez Pracownika wiadomości zwrotnej do Klienta za pomocą preferowanego, spośród wymienionych w punkcie nr 2, środka komunikacji.
 4. Wstępna rezerwacja (potwierdzona przekazaniem przez Pracownika informacji zwrotnej do Klienta) wymaga wpłaty zadatku. Wyjątek stanowią rezerwacje do escape roomu, labiryntu luster i na laserową strzelnicę.
 5. Zadatek można uregulować gotówką i kartą płatniczą w Parku lub przelewem bankowym.
 6. Zadatek należy wpłacić do 48 godzin od momentu potwierdzenia wstępnej rezerwacji lub przedstawiając do tego czasu potwierdzenie wykonania dyspozycji przelewu. Po wpłacie zadatku, rezerwacja zostaje automatycznie potwierdzona. Pracownik nie musi dodatkowo informować o tym fakcie Klienta.
 7. Wyjątek stanowią rezerwacje na termin bliższy niż 9 dni. W takiej sytuacji zadatek należy uiścić do 24 godzin, a w przypadku przelewu bankowego, przedstawić do tego czasu potwierdzenie wykonania dyspozycji przelewu.
 8. W przypadku braku wpłaty zadatku w wymaganym terminie, wstępna rezerwacja zostaje anulowana. Klient każdorazowo zostanie poinformowany o anulowaniu wstępnej rezerwacji.
 9. Na prośbę Klienta, powołującego się na siłę wyższą, Park wyraża zgodę na jednorazową zmianą terminu rezerwacji, jeśli taka prośba nastąpiła nie później niż na 3 dni przed planowaną rezerwacją. Nowym terminem musi być dzień mieszczący się w okresie 3 miesięcy od pierwotnej rezerwacji.
 10. Zadatek jest bezwrotny z wyłączeniem wyjątkowych sytuacji, zgodnie z artykułem 394 kodeksu cywilnego.
 11. Kwota zadatku wymagana dla atrakcji i pakietów to:
 - a) laser tag od pn. do czw. 100 zł oraz laser tag od pt. do niedz. 200 zł;
 - b) urodziny Mini 200 zł;
 - c) urodziny VIP 300 zł;
 - d) oferta dla szkół i grup zorganizowanych 200 zł;
 - e) wieczory kawalerskie i panieńskie 300 zł;

Wyjątek stanowią rezerwacje, których potencjalna wartość jest niższa niż podane kwoty zadatku, np. gdy na laser tag deklarowana jest mała liczba Uczestników. W takiej sytuacji Park rezygnuje z pobierania zadatku.

§ 3. REGULAMIN GRY W LASER TAG

1. W grze mogą brać udział wyłącznie osoby:
 - a) pełnoletnie,
 - b) małoletnie, między 7 a 13 rokiem życia, za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego

- c) małoletnie, między 7 a 13 rokiem życia, za zgodą rodzica lub opiekuna i z jego równoczesnym udziałem w grze,
- d) małoletnie, które ukończyły 13 rok życia, za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego;
2. Dodatkowe informacje dot. gry w laser tag znajdują się na stronie www.zoltarpark.pl/pl/atrakcje/laser-tag w tym scenariusze gry które można wybrać.
 3. W przypadku wyboru scenariusza innego niż *deathmatch* lub *team deathmatch* Klient musi o takim fakcie poinformować Pracownika przynajmniej dzień przed rozgrywką.
 4. Cała arena do gry ma ok. 450 m².
 5. W grze, gdy dostępna jest cała arena, może wziąć udział maksymalnie 25 osób.
 6. 1 gra trwa 25 minut. Przed rozpoczęciem gry Uczestnicy zostają pouczeni o głównych zasadach gry, regułach bezpieczeństwa, sposobie działania sprzętu oraz wybranym scenariuszu. W przypadku większej liczby rozgrywek, po każdej następuje 5-minutowa przerwa.
 7. W przypadku liczby Uczestników mniejszej niż 7, arena dzielona jest na pół, a grupa gra na jednej z połówek. Zastrzeżenie to nie dotyczy oferty pakietów – wtedy Uczestnicy zawsze mają do dyspozycji całą arenę.
 8. Istnieje możliwość rezerwacji całej areny, nawet w przypadku liczby Uczestników mniejszej niż 7. W takiej sytuacji Klienci wyrażają zgodę na zapłatę za minimum 7 osób (zgodnie z aktualnym cennikiem), nawet jeśli w grze brało udział mniej Uczestników. Jeśli Uczestników jest więcej niż 7, wtedy Klienci płacą zgodnie z liczbą osób biorących udział w grze.
 9. Grupy nie są ze sobą łączone, a gra w laser tag toczy się we własnym gronie. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy obie grupy wyrażą chęć wspólnej gry.
 10. Laser tag jest grą wymagającą dużego wysiłku psychofizycznego a Uczestnicy są świadomi, że podczas gry powstać mogą zadrapania, siniaki oraz kontuzje.
 1. W grze nie powinny brać udziału:
 - a) kobiety w ciąży;
 - b) osoby cierpiące na choroby i schorzenia, które w przypadku wysiłku fizycznego mogą zagrażać ich zdrowiu lub życiu;
 - c) osoby dla których stresujące środowisko, czy obcowanie z replikami broni może wywołać stany lękowe, napady paniki, agresji lub depresję.
 11. Uczestnicy są świadomi, że krawędzie sprzętu są ostre i twarde, a niektóre jego elementy wystające, stąd też zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności przy posługiwaniu się nimi, zarówno w stosunku do siebie, jak i innych Uczestników.
 12. Arena wyposażona jest w takie elementy jak: beczki, skrzynki, ścianki działowe, przymocowane na stałe do podłoża. Ich powierzchnia jest chropowata, a zakończenia mogą mieć nieregularny kształt. Znajdują się schody, podesty, miejsca wąskie i niskie wymagające ostrożnego poruszania się.
 13. Organizator podjął wszelkie starania, aby odpowiednio zabezpieczyć obszar gry (arenę), jednakże Uczestnicy są zobowiązani do zachowania ostrożności i zwracania szczególnej uwagi na wszelkie metalowe elementy oraz nierówności.
 14. Uczestnicy są świadomi, że gra prowadzona jest przy słabym oświetleniu i w ciasnych pomieszczeniach.
 15. Gra prowadzona jest na wyznaczonym obszarze (arenie), na którym podczas gry mogą przebywać wyłącznie Uczestnicy, Pracownicy i rodzice lub opiekunowie prawni małoletnich Uczestników, po uprzedniej zgodzie Pracownika.
 16. Uczestnicy powinni dobrać odpowiednie do udziału w grze sportowe obuwie oraz luźny strój, w szczególności odporny na zabrudzenia czy kontakt z chropowatymi i twardymi przedmiotami.

17. Uczestnicy noszący biżuterię, okulary i inne podobne przedmioty są zobowiązani do ich zdjęcia przed wzięciem udziału w grze lub zabezpieczenia w taki sposób, aby nie zagrażały ich zdrowiu i bezpieczeństwu ani zdrowiu i bezpieczeństwu pozostałych Uczestników.
18. Sprzęt wydaje Pracownik. Uczestnicy gry zobowiązani są zdać sprzęt możliwie najszybciej po jej zakończeniu, w stanie nie gorszym niż podczas jego wydania.
19. O wszelkich zaobserwowanych wadach lub usterkach sprzętu Uczestnicy powinni poinformować Pracownika jeszcze przed rozpoczęciem gry lub niezwłocznie po ich wykryciu.
20. Nad poprawnością gry oraz dobrym funkcjonowaniem sprzętu czuwa Pracownik. W przypadku awarii sprzętu niezawinionej przez Uczestnika, zostaje on niezwłocznie wymieniony na działający.
21. Podczas gry zabrania się:
 - a) wnoszenia na arenę napojów, jedzenia i innych zbędnych przedmiotów, w szczególności telefonów komórkowych czy aparatów fotograficznych;
 - b) korzystania ze sprzętu, wyposażenia i dekoracji areny w sposób niezgodnie z jego przeznaczeniem;
 - c) czołganie się;
 - d) biegania;
 - e) skakania, w tym zeskakiwania ze schodów;
 - f) popychania innych Uczestników czy jakiegokolwiek innego kontaktu fizycznego;
 - g) rzucania sprzętem, wymachiwanie nim oraz uderzania;
 - h) niszczenie elementów wyposażenia;
 - i) odkładania sprzętu poza miejscem w którym został wydany;
 - j) trzymania broni jednoręcz;
 - k) chwytania za broń należącą do innego gracza;
 - l) wychylać broni zza rogu, zza ściany, czy innej przeszkody;
 - m) wspinanie się na jakiegokolwiek przedmioty, elementy wystroju, czy wyposażenia;
 - n) przemieszczania, przesuwania, czy przewracania zaston, tj. beczek, skrzyń i ścianek, elementów przymocowanych na stałe do podłoża;
 - o) zasłaniania lub zdejmowania czujników znajdujących się na opasce lub kamizelce lub wyłączania sprzętu bez wiedzy Pracownika;
 - p) chodzenia tyłem.
22. W trakcie gry Uczestnicy zobowiązani są do gry w duchu fair play, z poszanowaniem zasad, uczciwością i szacunkiem wobec innych Uczestników.
23. Odpowiedzialność za uszkodzenia sprzętu powstałe w trakcie gry ponosi Uczestnik, chyba że do uszkodzenia doszło podczas prawidłowego korzystania ze sprzętu.
24. Pracownik może wykluczyć z gry osoby:
 - a) naruszające postanowienia Regulaminu;
 - b) nietrzeźwe lub pod wpływem środków odurzających.
25. Wykluczonym Uczestnikom nie przysługuje prawo do zwrotu opłat.

§ 4. REGULAMIN ESCAPE ROOM

2. W grze mogą brać udział wyłącznie osoby:
 - a) pełnoletnie;
 - b) małoletnie, między 10 a 13 rokiem życia za zgodą rodzica lub opiekuna i z jego

- równoczesnym udziałem w grze;
- c) małoletnie, które ukończyły 13 rok życia za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.
3. W Parku funkcjonują 2 escape roomy. W każdym może wziąć udział w grze od 2 do 5 osób.
 4. Gra w escape roomie wymaga wysiłku psychofizycznego, odbywa się w zamkniętym i ciasnym pomieszczeniu.
 5. W grze nie powinny brać udziału osoby:
 - a) cierpiące na klaustrofobię;
 - b) cierpiące na epilepsję;
 - c) cierpiące na astmę;
 - d) w trakcie leczenia psychicznego;
 - e) kobiety w ciąży;
 - f) których stan zdrowia nie pozwala na aktywność fizyczną;
 - g) dla których stresujące środowisko może wywołać stany lękowe, napady paniki, agresji lub depresję.
 6. Standardowy czas gry wynosi 45 lub 70 minut (w zależności od wyboru pokoju).
 7. W jednym z escape roomów, którego scenariusz przewiduje zamknięcie drzwi na klucz, zestaw kluczy awaryjnych/ewakuacyjnych znajduje się wewnątrz pokoju, powieszony tuż obok drzwi w oznaczonym miejscu. Uczestnicy, w razie potrzeby, mogą przerwać grę i opuścić escape room w dowolnym momencie.
 8. Każdy escape room wyposażony jest w kamery przemysłowe, telefony i monitory. Przebieg gry jest monitorowany, w celu moderacji rozgrywki i czuwania nad jej poprawnością oraz w celu udzielenia podpowiedzi Uczestnikom (w przypadku takiej prośby). Ewentualne podpowiedzi mogą zostać udzielone telefonicznie bądź wyświetlone na monitorze.
 9. Zalecany jest wygodnym i niekrępującym ubiór. Plecaki, torebki i inne dodatki należy schować i zamknąć na klucz w szafce znajdującej się w strefie szatni.
 10. Niektóre elementy potrzebne do rozwiązania zagadek mogą być ukryte i potrzebny będzie sposób, by je wydostać z tajemnych miejsc.
 11. Zabrania się wyrywania na siłę elementów pokoju przymocowanych na stałe, niszczenia dekoracji i stosowania aktów wandalizmu.
 12. Z wyposażeniem escape roomów należy obchodzić się w sposób ostrożny, by nie uległ zniszczeniu. Należy go używać wyłącznie zgodnie z przeznaczeniem.
 13. Wszelkiego rodzaju akcesoria znalezione w escape roomie należy odkładać w widocznych miejscach.
 14. Przed rozpoczęciem gry Uczestnicy zostają pouczeni o głównych zasadach, regułach bezpieczeństwa oraz o sposobie komunikacji i scenariuszu gry.
 15. Pracownik może wykluczyć z gry osoby:
 - a) naruszające postanowienia Regulaminu;
 - b) nietrzeźwe lub pod wpływem środków odurzających.
 16. Wykluczonym Uczestnikom nie przysługuje prawo do zwrotu opłat.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

12. W celu zapewnienia bezpieczeństwa osobom przebywającym na terenie Parku, prosimy o niezwłoczne zgłaszanie Pracownikom wszelkich przypadków naruszenia Regulaminu i innych niebezpiecznych sytuacji mających miejsce na terenie Parku.

13. Gdy osoba przebywająca na terenie Parku narusza porządek publiczny, dobre obyczaje, łamie powszechnie przyjęte zasady dobrego wychowania, nie zachowuje kultury osobistej i nie okazuje szacunku w stosunku do pozostałych osób i/lub Pracowników, stwarza zagrożenie dla innym osobom i/lub Pracowników, nie stosuje się do przepisów Regulaminu oraz do poleceń Pracowników, jest pod wpływem alkoholu lub substancji odurzających, może zostać poproszona o opuszczenie Parku, także w momencie, gdy korzystają z atrakcji, bez prawa zwrotu wcześniej uiszczonych opłat.
14. Za wstęp wykupiony a niewykorzystany, za niepełne niewykorzystanie czasu gry, przedwczesną rezygnację z gry – jeśli sytuacja nie wydarzyła się z winy Organizatora - Park nie dokonuje zwrotów ani rozliczenia poniesionych opłat.
15. Za szkody wyrządzone na mieniu Parku przez Uczestnika w wyniku niestosowania się do postanowień Regulaminu, odpowiedzialność ponosi Uczestnik lub w przypadku osoby małoletniej rodzic lub opiekun prawny.