

Regulamin Klubu Enigma



Wszyscy uczestnicy gry w Klubie Enigma zobowiązani są do dobrej zabawy!

I. REZERWACJA

1. Osoba dokonująca rezerwacji (tel. 52 341 19 84 wew. 15) zobowiązana jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz przekazania jego treści pozostałym uczestnikom gry.

2. Podczas dokonywania rezerwacji należy podać następujące informacje:

- liczbę uczestników i wiek (maksymalnie 5 osób);
- datę i godzinę wejścia do Klubu Enigma;
- numer telefonu kontaktowego i/lub adres e-mail (niezbędne do potwierdzenia rezerwacji).

3. Podanie nieprawidłowego numeru telefonu i/lub e-maila uniemożliwi potwierdzenie rezerwacji i skutkuje jej anulowaniem.

4. Rezerwację można odwołać telefonicznie lub mailowo.

5. Godziny wejść do Klubu Enigma są ustalone przez organizatorów. Istnieje możliwość indywidualnego dopasowania godziny wejścia do pokoju dla wybranej grupy. Proponowane godziny wejść od września do czerwca: poniedziałek - piątek - 9.00, 10.00, 11.00, 12.00, 13.00.

II. ZASADY GRY

1. Gra odbywa się w jednym pokoju, Klubie Enigma, znajdującym się w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej im. Mariana Rejewskiego w Bydgoszczy.

2. W grze może uczestniczyć od 2 do 5 graczy. Minimalny wiek umożliwiający udział w grze to 13 lat. Osoby poniżej 13 roku życia mogą uczestniczyć w grze wyłącznie pod opieką osoby pełnoletniej.

3. Gra w pokoju trwa do 45 minut. Należy jednak zarezerwować sobie 10 minut na zapoznanie się z wstępnymi instrukcjami przekazywanymi przez organizatorów.

4. Uczestnicy odpowiadają za wyposażenie pokoju Klub Enigma. W razie umyślnych zniszczeń zobowiązani są do pokrycia kosztów naprawy zgodnie z wyceną indywidualną.

5. Wewnątrz pokoju zabronione jest filmowanie, robienie zdjęć oraz korzystanie z telefonów komórkowych. Nieprzestrzeganie regulaminu może skutkować przerwaniem gry.

6. Gra polega na rozwiązywaniu różnych zadań i zagadek logiczno-matematycznych potrzebnych do otwarcia sejfu, co oznacza zakończenie zabawy sukcesem.

7. Uczestnikom będą wyświetlane na ekranie wskazówki (podpowiedzi) i czas do zakończenia gry.

8. Organizatorzy mają stały podgląd Klubu Enigma poprzez kamerę zamontowaną w pomieszczeniu.

9. Klub Enigma w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej w Bydgoszczy udostępniany jest uczestnikom za darmo.

III. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. W pokoju znajduje się instrukcja bezpieczeństwa oraz dzwonek alarmowy (używany w nagłych, wyjątkowych sytuacjach), którego użycie przez uczestników przerywa grę.

2. W pomieszczeniu znajdują się elementy oznaczone (oklejone taśmą żółto-czarną), których nie należy dotykać podczas gry.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W zakresie nieuregulowanym w niniejszym regulaminie odpowiednie zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.