

Regulamin Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRepublic

1. Osoby dokonujące rezerwacji w VRepublic telefonicznie, poprzez stronę internetową lub osobiście na miejscu za pośrednictwem pracownika Parku Wirtualnej Rzeczywistości zobowiązane są do zapoznania się z Regulaminem oraz przestrzegania wszystkich jego punktów.
2. Ze względów organizacyjnych, prosimy o przybycie 10 minut przed godziną rezerwacji.
3. Pracownik Parku Wirtualnej Rzeczywistości może odmówić przyjęcia Klientów, jeśli ich spóźnienie jest większe niż 10 minut względem godziny rezerwacji.
4. Każdy z uczestników bierze udział w grze na własną odpowiedzialność. VRepublic nie ponosi odpowiedzialności za wyniki w trakcie gry kontuzje oraz nie ubezpiecza graczy.
5. **Każdy z uczestników zobowiązuje się do zapoznania z zaleceniami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia użytkowników oraz zobowiązuje się do przestrzegania tych zaleceń.**
6. Do Gry nie mogą przystąpić dzieci poniżej 10 roku życia ze względu na zbyt małą wielkość głowy, która nie pozwala na poprawne założenie gogli VR oraz ze względu na poziom skomplikowania różnych gier.
7. Do Gry nie mogą przystąpić osoby pod wyraźnym wpływem alkoholu, środków odurzających i innych substancji zmieniających świadomość.
8. Do Gry nie mogą przystąpić osoby w założonym obuwiu na obcasie.
9. Na terenie Parku Wirtualnej Rzeczywistości obowiązuje zakaz spożywania alkoholu, palenia oraz używania środków odurzających.
10. VRepublic zastrzega sobie prawo do odmowy przyjęcia Klientów, którzy nie spełniają warunków zawartych w punkcie 3-8.
11. Park Wirtualnej Rzeczywistości VRepublic uprasza o niekorzystanie w trakcie gry z innych urządzeń elektronicznych między innymi telefonów komórkowych, aparatów fotograficznych, kamer i innych urządzeń tego typu.
12. W przypadku, gdy zachowanie uczestników gry odbiega od przyjętych zasad Parku Wirtualnej Rzeczywistości, pracownik VRepublic ma prawo przerwania gry.
13. W przypadku wystąpienia szkód materialnych wynikających z działania uczestników gry, odpowiedzialność ponosi Klient, w szczególności dotyczy to szkód powstałych w wyniku uszkodzenia mechanicznego sprzętu VR HTC VIVE PRO.
14. VRepublic s.c. nie odpowiada za rzeczy osobiste uczestników pozostawione w lokalu.

REZERWACJE

15. W celu zamówienia wstępu do Parku Wirtualnej Rzeczywistości, należy dokonać rezerwacji poprzez wybór wolnego terminu.

16. Rezerwacji wolnego terminu należy dokonać poprzez stronę internetową www.vrepublic.pl (zakładka rezerwacje), telefonicznie pod numerem +48 579 846 610 lub na miejscu w lokalu (ul. Przemysłowa 4/457).

17. Podczas dokonywania rezerwacji, konieczne jest podanie danych przez dokonującego rezerwację: imię, nazwisko, adres email Klienta, informację o ilości osób biorących udział w zabawie. Dane nie zostaną udostępnione osobom trzecim.

18. W celu dokonania rezerwacji indywidualnej grupowej np. wieczór panieński, wieczór kawalerski, urodziny, impreza firmowa itp., prosimy o kontakt z pracownikiem VRepublic w celu uzyskania szczegółowych informacji. W przypadku rezerwacji indywidualnej jest wymagane uiszczenie zaliczki. W przypadku rezerwacji indywidualnej na Turniej VR może być również wymagane uiszczenie zaliczki.

19. W przypadku rezerwacji indywidualnej grupowej, podczas gdy w zabawie weźmie udział mniej uczestników niż zostało zadeklarowane w rezerwacji, rezerwacja indywidualna grupowa zostanie rozliczona za minimum osób zgodnie z cennikiem VRepublic.

20. Prawidłowo dokonana rezerwacja zostanie potwierdzona wysłaną wiadomością email. **Istnieje możliwość anulowania rezerwacji najpóźniej 48 godziny przed wybranym terminem. W przypadku anulowania rezerwacji po upływie wyznaczonego terminu wpłacona przez klienta zaliczka nie zostanie zwrócona.**

21. Dokonanie rezerwacji oraz przystąpienie do zabawy w Parku oznacza wyrażenie zgody przystępującego na udział w programie lojalnościowym VRepublic oraz wyrażenie zgody na otrzymywanie wiadomości marketingowych od VRepublic. Uczestnik w każdym momencie może wycofać zgodę na otrzymywanie wiadomości marketingowych.

22. Jeśli klient posiada konto na stronie www.vrepublic.pl może anulację wykonać poprzez strefę klienta. W innym przypadku prosimy o kontakt telefoniczny (tel. +48 579 846 610) lub mailowy (biuro@vrepublic.pl) w celu udostępnienia terminu innym osobom.

WEJŚCIE DO PARKU WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI

23. Jedno wejście dla jednej osoby do Parku Wirtualnej Rzeczywistości trwa 60 minut.

24. Godzina wejścia do Parku Wirtualnej Rzeczywistości obejmuje przygotowanie uczestników, podłączenie sprzętu VR, zapoznanie się z mechaniką rozgrywki oraz zabawę w Wirtualnej Rzeczywistości.

25. W grze może wziąć udział od 1 do 6 osób. Jeden użytkownik ma do dyspozycji jedno stanowisko. Nie ma możliwości zmieniać użytkowników w trakcie jednej sesji na jednym stanowisku.

26. Osoby poniżej 13 roku życia, w czasie gry powinny znajdować się pod opieką osoby dorosłej.

PŁATNOŚCI

27. Koszt jednorazowego wejścia dla jednej osoby do Parku Wirtualnej Rzeczywistości na czas 60 minut wynosi: od poniedziałku do czwartku: 49PLN, od piątku do niedzieli: 59PLN.

28. Płatności za wejście do Parku Wirtualnej Rzeczywistości dokonać można w formie gotówki, przelewu bankowego, karty płatniczej, vouchera oraz Karty Rabatowej.

29. W dni świąteczne obowiązują ceny weekendowe.

VOUCHER

30. Koszt vouchera wynosi 59 PLN Brutto.

31. Voucher uprawnia do jednorazowego wejścia do Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRpublic jednej osoby na jedną godzinę.

32. Voucher zakupić można na miejscu w lokalu (ul. Przemysłowa 4/457) oraz poprzez kontakt email (biuro@vpublic.pl)

33. Ważność zakupionego vouchera trwa 6 miesięcy i jest liczona jest od dnia zaksięgowania wpłaty. Istnieje możliwość wydłużenia ważności Vouchera do 12 miesięcy w opłacie dodatkowej 20zł.

34. Zakup vouchera nie gwarantuje pierwszeństwa przy dokonywaniu rezerwacji.

35. W celu wykorzystania vouchera, należy wręczyć go pracownikowi przed rozpoczęciem zabawy w Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRpublic.

KARTA RABATOWA

36. Karta rabatowa uprawnia do jednorazowego godzinnego wejścia do Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRepublic dla jednej osoby w promocyjnej cenie 1zł, po uprzednim zakupie czterech standardowych godzin wejścia do Parku.

37. Zakupione wejścia do Parku muszą być potwierdzone pieczętkami VRepublic postawionymi w miejscach przewidzianych na Karcie Rabatowej.

38. Pieczętka potwierdzająca zakupione wejścia wystawiana jest każdorazowo po wykonanej usłudze.

39. Każdy uczestnik otrzymuje oddzielną kartę rabatową.

40. W celu wykorzystania Karty Rabatowej, należy pokazać uzupełnioną pieczętkami VRepublic Kartę przed dokonaniem płatności pracownikowi VRepublic.

41. Karta Rabatowa nie jest środkiem płatniczym, nie podlega wymianie na gotówkę, nie może z niego zostać wydana reszta.

42. Karta Rabatowa może być wykorzystana tylko jednorazowo. Nie ma możliwości jej podziału.

43. Karta Rabatowa nie łączy się z innymi ofertami promocyjnymi.

44. Karta Rabatowa nie gwarantuje pierwszeństwa przy dokonywaniu rezerwacji

45. Jedna Karta Rabatowa może być wykorzystana na jedno wejście do Parku Wirtualnej Rzeczywistości.

POZOSTAŁE

46. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie, zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.

ZALECENIA DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA I ZDROWIA UŻYTKOWNIKÓW

1. Każdy uczestnik zabawy w Parku Wirtualnej Rzeczywistości musi zapoznać się z zaleceniami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia użytkowników aby uniknąć odniesienia urazu lub kontuzji.
2. W przypadku występowania u uczestnika zabawy w przeszłości chorób serca, chorób układu nerwowego, objawów o podłożu epileptycznym, schorzeń wpływających negatywnie na bezpieczeństwo podczas wykonywania aktywności fizycznych, również w przypadku podeszłego wieku, przed rozpoczęciem korzystania ze sprzętu VR należy skonsultować się z lekarzem.
3. Osoby u których w przeszłości stwierdzono występowanie powyższych objawów, zobowiązane są do zgłoszenia tego pracownikom VRepublic.
4. Osoby u których stwierdzono w przeszłości występowanie powyższych objawów mogą ze sprzętu VR tylko na własną odpowiedzialność oraz po podpisaniu oświadczenia o chorobie.
5. Osoby będące w stanie ciąży, przed skorzystaniem z usług Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRepublic powinny skonsultować się z lekarzem ponieważ zabawa może powodować wzmożony ruch i jest związana z ryzykiem utraty równowagi i upadku. Osoba będąca w ciąży przystępuje do zabawy na własną odpowiedzialność i akceptuje ryzyko ewentualnych konsekwencji zdrowotnych.
6. Sprzęt HTC VIVE PRO emituje fale radiowe o różnych częstotliwościach, fale radiowe mogą mieć negatywny wpływ na działanie urządzeń medycznych wspomagających narządy wewnętrzne człowieka typu rozrusznik serca lub inne. W przypadku występowania tego typu urządzeń u użytkownika, przed rozpoczęciem korzystania ze sprzętu VR należy skonsultować się z lekarzem.
7. Zawartość wyświetlana przez sprzęt VR potrafi być bardzo rzeczywista i absorbująca w związku z tym może wywoływać silne pobudzenie i prowadzić do niekorzystnych efektów takich jak nudności, zawroty głowy, zaburzenia błędnika.
8. W przypadku wystąpienia u użytkownika sprzętu VR niekorzystnych objawów – należy jak najszybciej zgłosić to pracownikom VRepublic.
9. Występujące podczas użytkowania sprzętu VR silne doznania mogą spowodować zaburzenia w tym zaburzenia wymienione powyżej przez kilka godzin od zakończenia użytkowania sprzętu. W przypadku występowania niekorzystnych efektów przez dłuższy czas należy zgłosić się do lekarza.
10. W przypadku wystąpienia zaburzeń czy niekorzystnych objawów zdrowotnych nie zaleca się wykonywania aktywności fizycznych wymagających utrzymywania równowagi między innymi jazdy na rowerze, jazdy samochodem czy innym aktywności wymagających dużej koordynacji ruchowej.

11. Użytkownik sprzętu VR może doświadczyć silnych rozbłysków ekranu oraz migotania w związku z tym osoby z zaburzeniami epileptycznymi nie mogą używać sprzętu VR.
12. Nie jest zalecane używanie sprzętu VR z okularami korekcyjnymi ponieważ użytkownik podczas upadku lub uderzenia w założonych goglach VR narażony jest na uszkodzenie wzroku. Zalecane jest w takim wypadku korzystanie ze sprzętu VR bez okularów korekcyjnych lub używanie przez użytkownika soczewek kontaktowych.
13. Osoby małoletnie poniżej 13 roku życia mogą uczestniczyć w zabawie VR jedynie za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.
14. Korzystanie z urządzeń VR może być związane ze wzmożonym wysiłkiem fizycznym i w związku z tym może narażać użytkownika na kontuzje. W przypadku odczuwania przez użytkownika dyskomfortu w postaci bóli mięśniowych lub stawowych czy innych tego typu objawów należy przerwać zabawę i odpocząć.
15. Podczas używania sprzętu VR użytkownik trzyma w dłoniach kontrolery VR sterujące, należy mocno i pewnie trzymać kontrolery aby nie doszło do ich upuszczenia co może spowodować kontuzje użytkownika oraz uszkodzenie sprzętu.
16. Obszar gry użytkownika jest zaznaczony czarnymi matami i oświetleniem led, podczas gry nikt poza uczestnikiem zabawy i pracownikiem VRepublic nie może znajdować się w obszarze gry.
17. Wykupienie wstępu do Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRepublic jest równoznaczne z zapoznaniem się przez użytkownika i akceptacją Regulaminu Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRepublic oraz Zaleceń dotyczących bezpieczeństwa i zdrowia użytkowników. Użytkownik akceptując oświadcza również, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z oferowanych przez VRepublic s.c. usług oraz korzysta z urządzeń VR na własną odpowiedzialność.
18. VRepublic s.c. oświadcza, że nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody zarówno materialne jak i zdrowotne uczestników, wynikające z niestosowania się do Regulaminu VRepublic s.c., Zaleceń dotyczących bezpieczeństwa i zdrowia użytkowników oraz poleceń pracowników Parku Wirtualnej Rzeczywistości VRepublic.