

REGULAMIN KORZYSTANIA Z ATRAKCJI VRHALLA

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Regulamin określa zasady organizacji i korzystania z Gry.

1.2. Użyte w Regulaminie sformułowania mają następujące znaczenie:

- a. **Dane osobowe** - wszelkie informacje pozwalające na identyfikację Uczestnika lub innej osoby fizycznej;
- b. **Formularz zgłoszeniowy** – platforma umożliwiająca zapisy Uczestników Gry dostępna na stronie internetowej: <https://vrhalla.bookero.pl/>;
- c. **Gra** –gra opracowana przez Organizatora z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w połączeniu z technologią przechwytywania ruchu i/lub lokalizowaniem użytkowników oraz obiektów, a także inne gry w rzeczywistości wirtualnej wykorzystywane przez Organizatora;
- d. **Inna osoba** – inna niż Uczestnik osoba przebywająca na terenie Obiektu, w szczególności osoby towarzyszące Uczestnikom;
- e. **Obiekt** – miejsce, umożliwiające korzystanie z gry, zlokalizowanej we Wrocławiu (53-601) przy ul. Tęczowej 57;
- f. **Organizator** - VREALMS sp. z o. o. z siedzibą we Wrocławiu (53-601) przy ul. Tęczowej 57, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej we Wrocławiu VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego po numerem KRS: 0000730097;
- g. **Regulamin** – niniejszy regulamin korzystania z atrakcji VRhalla;
- h. **RODO** – Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE;
- i. **Sprzęt** – wszelkie przekazane przez Organizatora Uczestnikowi rzeczy pozwalające na Grę, w szczególności gogle VR, kontrolery oraz komputer plecakowy;
- j. **Uczestnik** – osoba mająca ukończone co najmniej 13 lat i korzystająca z Gry.

2. ZASADY UCZESTNICTWA I ZAPISY

- 2.1. Uczestnikiem może być osoba pełnoletnia posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych pod warunkiem uprzedniego przedłożenia pisemnego oświadczenia (treść oświadczenia dostępna u Organizatora oraz na stronie internetowej <http://www.vrhalla.com/oswiadczenie.pdf>). Uczestnikiem może być również osoba, która ukończyła co najmniej 13 lat i nie została ubezwłasnowolniona całkowicie – pod warunkiem uprzedniego przedłożenia pisemnej zgody opiekuna prawnego (treść zgody dostępna u Organizatora oraz na stronie internetowej <http://www.vrhalla.com/zop.pdf>).
- 2.2. Zapisów do Gry można dokonać poprzez Formularz zgłoszeniowy.
- 2.3. W ramach jednego Formularza zgłoszeniowego można zapisać do 4 (czterech) osób. Uczestnik wypełniający Formularz zgłoszeniowy musi być osobą pełnoletnią posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych.
- 2.4. Termin i fakt Gry uważa się za uzgodniony po potwierdzeniu przez Organizatora.
- 2.5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany lub odwołania, bez podania przyczyny i w każdym czasie, uzgodnionych terminów Gry. Zmiana lub odwołanie mogą nastąpić w dowolnej formie, w szczególności telefonicznie lub poprzez e-mail. W przypadku odwołania terminu Gry z winy organizatora, Uczestnikowi zostanie zwrócona płatność za rezerwację, jeżeli została dokonana, w przeciągu 7 dni roboczych, na konto, z którego dokonana została płatność.

3. ZASADY UCZESTNICTWA

- 3.1. Przed przystąpieniem do Gry każdy Uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z Regulaminem oraz stosowania się do jego postanowień. Uczestnik stosuje się również do bieżących poleceń i wytycznych Organizatora. Brak zastosowania do Regulaminu oraz poleceń Organizatora może skutkować wykluczeniem z Gry.
- 3.2. Bezpośrednio przed Grą Organizator przekaże Uczestnikom najistotniejsze zasady bezpieczeństwa oraz korzystania ze Sprzętu.

- 3.3. Uczestnictwo w Grze jest dopuszczalne w wygodnym stroju i obuwiu na płaskiej podeszwie (zalecane obuwie sportowe). Okulary korekcyjne muszą zostać zdjęte na czas uczestnictwa w Grze. Sugerujemy wykorzystanie soczewek korekcyjnych.
- 3.4. Organizator wyznaczy miejsce, gdzie Uczestnicy mogą pozostawić swoje rzeczy na czas korzystania z Gry. W pozostałym zakresie, tj. za rzeczy Uczestników poza czasem Gry oraz za rzeczy Innych osób Organizator nie ponosi odpowiedzialności.
- 3.5. Z uwagi na zachowanie odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa zakazane jest:
 - a) palenie tytoniu i spożywanie napojów alkoholowych lub innych środków odurzających;
 - b) przebywanie osób małoletnich bez opiekuna prawnego, osób będących pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także osób, których stan zdrowia może narażać je bądź innych uczestników na ryzyko spowodowania uszczerbku na zdrowiu;
 - c) podejmowanie jakichkolwiek działań zagrażających bezpieczeństwu Uczestników lub Innych osób przebywających na terenie Obiektu;
 - d) naruszanie zasad Regulaminu lub niestosowanie się do poleceń Organizatora;
 - e) wnoszenie na teren Obiektu przedmiotów mogących zagrażać bezpieczeństwu Innych osób;
 - f) wnoszenie walizek, plecaków i innych dużych przedmiotów;
 - g) korzystanie ze Sprzętu w inny sposób niż wskazany przez Organizatora;
 - h) wspinanie lub wieszanie się na ściankach lub elementach wyposażenia Obiektu;
 - i) kontakt fizyczny pomiędzy Uczestnikami;
 - j) bieganie na terenie Obiektu;
 - k) posiadanie metalowych i ostrych elementów w stroju Uczestnika.

4. SPRZĘT

- 4.1. Uczestnik otrzymuje od Organizatora Sprzęt celem uczestnictwa w Grze. Organizator przekaze Uczestnikowi przed rozpoczęciem Gry niezbędne wskazówki i wytyczne dotyczące Sprzętu.
- 4.2. Sprzęt stanowi wyłączną własność Organizatora.
- 4.3. Uczestnik obowiązany jest do korzystania ze Sprzętu z zachowaniem należytej ostrożności i dbałości, zgodnie ze wskazówkami Organizatora.
- 4.4. Wszelkie nieprawidłowości w działaniu Sprzętu Uczestnik powinien natychmiast zgłosić Organizatorowi. Zakazane są samodzielne próby naprawy lub inna ingerencja w Sprzęt.
- 4.5. Uczestnik odpowiada za Sprzęt od momentu jego przekazania przez Organizatora do zwrotu. Oznacza to, że odpowiada on za wszelkie szkody związane z nienależytym korzystaniem ze Sprzętu, w szczególności jego umyślnym lub wynikającym z niedbałości uszkodzeniem, zniszczeniem, zalaniem lub podobnymi.

5. ZDROWIE I BEZPIECZEŃSTWO

- 5.1. Organizator dokłada wszelkiej staranności, aby Gra przebiegała bezpiecznie. W związku z powyższym, Organizator udostępni informację dotyczącą zdrowia i bezpieczeństwa, która jest dostępna pod adresem <http://www.vrhalla.com/zib.pdf>.
- 5.2. Każdy Uczestnik jest obowiązany do zapoznania się z informacją dotyczącą zdrowia i bezpieczeństwa, o której mowa w pkt 5.1. przez przystąpieniem do Gry.
- 5.3. Warunkiem koniecznym do udziału w Grze jest złożenie przez Uczestnika lub jego opiekuna prawnego (w wypadku uczestników niepełnoletnich) oświadczenia o zapoznaniu się z informacją dotyczącą zdrowia i bezpieczeństwa, o której mowa w pkt 5.1. i akceptacji jej treści.
- 5.4. Organizator nie dokonuje oceny stanu zdrowia Uczestników i nie udziela informacji o możliwości udziału w Beta testach w oparciu o stan zdrowia. Wszelkie wątpliwości w tym zakresie powinny być konsultowane z lekarzem przed przystąpieniem do Beta testów.
- 5.5. Organizator zwraca uwagę, że przeciwwskazania do udziału w Grze mogą stanowić w szczególności, ale nie wyłącznie: choroby serca, drgawki i inne objawy epileptyczne, choroby układu nerwowego, zaburzenia psychiczne, schorzenia układu ruchu, ciąża.
- 5.6. Z uwagi na zastosowaną technologię, Organizator nie może przewidzieć wszystkich mogących wystąpić skutków zdrowotnych. Uczestnik decyduje się na udział w Beta testach na własną odpowiedzialność.

- 5.7. Osoby poniżej 13 roku życia mogą przebywać na Obiekcie pod wyłączną opieką osób pełnoletnich. Z uwagi na konieczność zachowania odpowiedniego bezpieczeństwa dzieci poniżej 3 roku życia nie mogą przebywać na Obiekcie.

6. DANE OSOBOWE

- 6.1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. We wszelkich kwestiach dotyczących danych osobowych można skontaktować się z Administratorem pod adresem e-mail biuro@vrhalla.com.
- 6.2. Administrator przetwarza dane osobowe celem realizacji Gry, zapewnienia bezpieczeństwa oraz w celach marketingowych. Podstawy prawne przetwarzania danych osobowych określa w szczególności art. 6 RODO ustanawiający ogólne zasady zgodności przetwarzania danych osobowych.
- 6.3. Do wypełnienia Formularza zgłoszeniowego konieczne jest podanie następujących danych: imienia, nazwiska, adresu e-mail, daty urodzenia. Podanie powyższych danych jest konieczne do zapisania się na Beta testy i wzięcia w nich udziału. Bezpośrednio przed udziałem w Grze konieczne będzie również podanie oraz adresu zamieszkania.
- 6.4. W trakcie Gry- celem ich oceny, jak również w celu zapewnienia odpowiedniego bezpieczeństwa - Administrator będzie utrwał wizerunek Uczestników na nagraniach (zarówno wizję, jak i fonię).
- 6.5. Dane osobowe mogą zostać ujawnione podmiotom zewnętrznym, w szczególności świadczącym usługi prawne i księgowo, kurierom i firmom transportowym, dostawcom odpowiedzialnym za obsługę systemów informatycznych i sprzętu, agencjom marketingowym, bankom i instytucjom płatniczym czy organom publicznym.
- 6.6. Dane osobowe są przechowywane:
- a) w przypadku umowy - od momentu zebrania danych do czasu rozwiązania umowy lub realizacji umowy po momencie jej rozwiązania,
 - b) w przypadku realizacji obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze - przez okres realizacji obowiązków i zadań wynikających z poszczególnych przepisów prawa,
 - c) w przypadku przetwarzania danych osobowych w celach wynikających z prawnie uzasadnionych interesów Organizatora dane będą przechowywane nie dłużej niż w okresie sześciu lat od momentu rozwiązania umowy lub do momentu wniesienia uzasadnionego sprzeciwu wobec przetwarzania w takim celu,
 - d) w przypadku zgody - do momentu jej cofnięcia lub wygaśnięcia celu przetwarzania.
- 6.7. Osoba, której dane dotyczą przysługuje prawo dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, żądania usunięcia, ograniczenia przetwarzania danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych, przenoszenia danych oraz cofnięcia zgody w każdym czasie – jeżeli przetwarzanie odbywa się na tej podstawie, jednak bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przez cofnięciem zgody.
- 6.8. Osobom, których dane są przetwarzane przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 7.1. Wszystkie zasady dotyczące Uczestników stosuje się odpowiednio do Innych osób przebywających w Obiekcie. Powyższe jest niezbędne z uwagi na zachowanie zasad bezpieczeństwa i interes Organizatora.
- 7.2. Osoba naruszająca postanowienia Regulaminu obowiązana będzie do natychmiastowego zaprzestania uczestnictwa w Grze i opuszczenia Obiektu.
- 7.3. Działania Organizatora realizowane są przez jego pracowników i współpracowników.
- 7.4. Aktualna treść Regulaminu znajduje się na stronie internetowej <http://www.vrhalla.com/regulamin.pdf> oraz jest dostępna u Organizatora.
- 7.5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu. Zmiany Regulaminu będą publikowane na stronie internetowej <http://www.vrhalla.com/regulamin.pdf> i obowiązują w terminie 7 dni od dnia ich publikacji.