

## REGOLAMENTO ENIGMA ESCAPE ROOM

L'attività all'interno del Enigma Escape Room è disciplinata dal seguente regolamento.

E' dovere dei frequentatori e degli accompagnatori rispettare e far rispettare il presente regolamento.

### Norme Generali

1. E' consentito l'ingresso all'interno di Enigma Escape Room a tutti i maggiorenni che vogliano praticare l'attività. I minorenni devono essere accompagnati da un genitore o da un accompagnatore.
2. L'ingresso costituisce accettazione integrale delle norme del presente "Regolamento Interno", il quale è esposto in modo ben visibile all'ingresso del locale e delle varie aree specialistiche in cui il locale si articola
3. Il genitore e/o l'accompagnatore rimane responsabile della valutazione dell'idoneità del singolo gioco ad essere praticato dal minore in custodia secondo il suo stato di salute e le sue capacità motorie.
4. Il genitore e/o l'accompagnatore del minore garantisce che lo stesso è in buone condizioni di salute
5. In caso di emergenza è possibile aprire la porta di uscita con un semplice maniglione antipánico

### Responsabilità

6. Il gestore non è responsabile di eventuali smarrimenti e/o furti subiti all'interno della struttura
7. Il gestore declina ogni responsabilità per danni e sinistri alle persone e cose che possano verificarsi nell'area privata destinata a parcheggio e camminamento pedonale, ivi compresi gli oggetti lasciati all'interno delle vetture
8. Coloro che recano danno ai materiali e a quant'altro di pertinenza della struttura ne saranno ritenuti responsabili e chiamati a risponderne
9. La Direzione declina ogni responsabilità per danni a persone e/o a cose conseguenti a cadute, utilizzo improprio dell'attrezzatura, urti nonché quant'altro dovesse accidentalmente accadere tra gli utilizzatori

### Svolgimento del gioco:

10. L'Escape Room è un gioco in cui si trova chiusi all'interno di una stanza con l'obiettivo di trovare tutti gli indizi, cercare le chiavi nascoste e risolvere gli enigmi per uscire dalla stanza.
11. Questa innovativa forma d'intrattenimento fa vivere forti emozioni ai partecipanti, che dovranno giocare al meglio le proprie carte: abilità, capacità di osservazione, percezione ed intuizione insieme al gioco di squadra saranno gli unici strumenti utili a raggiungere tutti gli obiettivi e uscire dalla stanza entro 60 minuti.
12. Per la risoluzione degli enigmi e delle storie non saranno necessarie particolari conoscenze, né servirà forzare o rompere gli oggetti presenti all'interno della stanza.
13. In alcuni casi è possibile, esclusivamente ai fini del gioco, che i partecipanti vengano ammanettati, prima e durante una parte del gioco, fino a quando non riescono a trovare la chiave per aprire le manette. In qualsiasi momento vogliano liberarsi basterà chiamare lo staff che provvederà subito alla rimozione delle stesse

### Abbigliamento:

14. Gli utilizzatori, fin dall'ingresso, dovranno essere sprovvisti di monete, chiavi, catene, collane, braccialetti, occhiali (ove possibile), orologi ed altri oggetti che potrebbero essere smarriti, danneggiati o arrecare danni a cose o persone o comunque essere fonte di pericolo per l'utilizzatore stesso

### Divieti generali:

15. E' vietato fumare
16. E' vietata utilizzare il telefono cellulare
17. E' vietato spostare oggetti o elementi contrassegnati da uno nastro colorato o dove si trova la scritta "Don't touch"

### Comportamento:

18. I frequentatori di Enigma Escape Room sono tenuti a mantenere un comportamento civile ed educato anche per evitare danni e/o molestia agli altri frequentatori o a cose
19. I visitatori/spettatori sono invitati a comportarsi in modo da non mettere in pericolo o infastidire altre persone
20. I frequentatori riconoscono che la Direzione può in qualsiasi momento allontanare le persone che con il loro comportamento contravvengono alle norme del presente regolamento, rechino molestia agli altri utenti, mettano in pericolo la propria e l'altrui incolumità e comunque siano di pregiudizio all'organizzazione ed al buon andamento dell'attività

### Prescrizioni:

21. Tutti gli eventuali accadimenti straordinari, quali incidenti od altro fatto di rilievo verificatosi all'interno di Enigma Escape Room, dovranno essere denunciati alla Direzione prima di uscire dalla struttura.
22. Il personale interno, se del caso, procederà alla convalida della ricostruzione della dinamica del sinistro come descritta dall'adulto denunciante il tutto mediante compilazione di uno specifico rapporto.
23. Ogni reclamo, ove non comunicato prima dell'uscita da Enigma Escape Room, sarà considerato privo di effetto anche riguardo ai fini di un eventuale risarcimento danni.

### Avvertenze:

24. La Direzione comunica che l'area di Enigma Escape Room è sottoposta a videosorveglianza allo scopo di vigilare sul corretto comportamento del frequentatore
25. Tali immagini saranno utilizzate al fine di verificare, in caso di incidente, la reale dinamica del fatto
26. L'ingresso a Enigma Escape Room costituisce specifica autorizzazione alla videosorveglianza ed all'utilizzo delle immagini in caso di necessità