



REGULAMIN KORZYSTANIA Z TAG INTERACTIVE ARENAS

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Niniejszy Regulamin stanowi uzupełnienie Regulaminu Ogólnego Korzystania z Parku Trampolin FlyPark. Strefa TAG Interactive Arenas jest integralną częścią Parku. Korzystając z niej, Użytkownik jest zobowiązany przestrzegać niniejszego Regulaminu oraz szczegółowych zasad umieszczonych poniżej.

Wszystkie osoby wchodzące do Parku, zamierzające korzystać z jego atrakcji lub zamierzające przebywać na terenie Parku mają obowiązek zapoznać się z Regulaminem Ogólnym i załącznikami do niego.

Użytkownik jest obowiązany bezwzględnie stosować się do poleceń, zaleceń, uwag, nakazów i ostrzeżeń wydawanych przez pracowników FlyPark podczas korzystania z TAG Interactive Arenas.

II. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

Atrakcja TAG Interactive Arenas przeznaczona jest dla osób w różnym przedziale wiekowym. Użytkownik powinien zachować ostrożność podczas korzystania z atrakcji, unikając gwałtownych ruchów.

Korzystanie z TAG Interactive Arenas jest odpłatne.

Przed przystąpieniem do atrakcji użytkownik musi dokonać rejestracji w punkcie odprawy.

Dzieci poniżej 13 roku życia mogą korzystać z atrakcji tylko pod nadzorem opiekuna. Opiekun ponosi pełną odpowiedzialność za dziecko przez cały okres korzystania z atrakcji.

Zabrania się:

- a. zakłócania działania systemu,
- b. prób włamania do oprogramowania lub manipulowanie sprzętem,

c. dokonywania jakichkolwiek zmian w ustawieniach oprogramowania bez zgody personelu.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości dotyczących bezpieczeństwa, użytkownik powinien skonsultować się z personelem.

III. ZASADY KORZYSTANIA

Użytkownik otrzyma bransoletkę, która służy do identyfikacji w systemie.

Punkty są przyznawane za różne wzory punktów odprawy: Korona - 200 pkt, Diament - 100 pkt, Miecz - 80 pkt, Tarcza - 60 pkt, Serce - 30 pkt.

Nowa wersja oprogramowania pozwala na indywidualne ustawienie punktacji dla każdego punktu odprawy.

IV. REKLAMACJE I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Wypadki, w tym uszkodzenia ciała powstałe w wyniku korzystania z TAG Interactive Arenas, należy niezwłocznie zgłosić obsłudze parku.

Wszelkie reklamacje należy zgłaszać w kasie obiektu FlyPark. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za urazy czy szkody wynikłe z nieprzestrzegania niniejszego regulaminu przez użytkownika.

W przypadku uszkodzenia sprzętu przez użytkownika, może on zostać obciążony kosztami naprawy.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie w dowolnym momencie.

Wszelkie spory wynikłe z korzystania z TAG Interactive Arenas będą rozstrzygane zgodnie z prawem obowiązującym w miejscu lokalizacji atrakcji.

Korzystając z TAG Interactive Arenas, akceptujesz warunki niniejszego regulaminu. W razie pytań prosimy o kontakt z personelem.

III. ZASADY KORZYSTANIA

Atrakcja TAG Interactive Arenas polega na zbieraniu punktów poprzez dotykanie oświetlonych TAGów. [...]

Podczas jednej sesji gracze biorą udział w trzech 15-minutowych grach z krótką przerwą na odpoczynek i nawodnienie między każdą grą.

Uruchomienie urządzenia wymaga wrzucenia do automatu żetonu dostępnego w kasie biletowej.

Czas użytkowania oznaczony jest na urządzeniu i wynosi odpowiednio 3 minuty (180 s) za każdy wrzucony żeton.

Przed wrzuceniem monety do automatu należy zająć miejsce w urządzeniu i zapiąć pas o ile taki został zainstalowany.

III. ZASADY KORZYSTANIA

Rejestracja i Sprzęt:

Przed przystąpieniem do atrakcji użytkownik musi dokonać rejestracji w punkcie odprawy.

Użytkownik otrzyma bransoletkę, która służy do identyfikacji w systemie oraz zbierania punktów.

Aby uruchomić atrakcję, użytkownik musi włożyć do wbudowanego komputera z ekranem dotykowym odpowiedni klucz USB oraz moduł komunikacji bezprzewodowej.

Każde światło w atrakcji jest podłączone do zasilania 12v, a jeden zasilacz może obsługiwać od 10 do 15 świateł.

System składa się z punktu rejestracji, terminala wyświetlającego i oprogramowania, bransoletki oraz sprzętu wspierającego.

Gra i Punktacja:

Atrakcja TAG Interactive Arenas polega na zbieraniu punktów poprzez dotykanie oświetlonych TAGów.

TAGi świecą w różnych kolorach odpowiadającym określonej liczbie punktów.

Punkty są przyznawane za różne wzory punktów odprawy: Korona - 200 pkt, Diament - 100 pkt, Miecz - 80 pkt, Tarcza - 60 pkt, Serce - 30 pkt.

Nowa wersja oprogramowania pozwala na indywidualne ustawienie punktacji dla każdego punktu odprawy.

Strategia odgrywa kluczową rolę w podejściu każdego uczestnika - czy zbierać łatwiejsze do osiągnięcia TAGi o niższej wartości, czy podjąć się trudniejszych wyzwań w zamian za więcej punktów.

Tryby Gry:

Tryb Praktyki: Użytkownik może wejść w tryb praktyki, w którym system nie przyznaje punktów, czasu ani rankingu. Może być używany jako praktyka przed właściwą grą.

Tryb Indywidualny: Ranking jest oparty na indywidualnych wynikach użytkownika. Gracze są klasyfikowani według ich indywidualnych wyników, a wielu graczy może rywalizować jednocześnie.

Tryb Drużynowy: Gracze z nieparzystymi numerami bransoletek tworzą czerwony zespół, a gracze z parzystymi numerami bransoletek tworzą zielony zespół. Wynik drużyny oparty jest na sumie punktów wszystkich jej członków.

Ograniczenia i Zakazy:

Zabrania się korzystania z atrakcji w sposób niezgodny z jej przeznaczeniem oraz zakłócania innych uczestników.

Zabrania się przystąpienia do korzystania z atrakcji, gdy na arenie znajduje się zbyt wielu uczestników.

Zabrania się celowego przeszkadzania innym uczestnikom podczas gry.

Zabrania się korzystania z urządzenia bez uiszczenia opłaty.

Czas Gry:

Podczas jednej sesji gracze biorą udział w trzech 15-minutowych grach z krótką przerwą na odpoczynek i nawodnienie między każdą grą.