

REGULAMIN ROZGRYWEK NA POLU MILITARNYM WORLD OF LASER

Niniejszy regulamin ma zastosowanie wobec osób korzystających z usług pola militarnego "World of Laser" mieszczącego się w Zborowice na działce nr. 513/2.

1. WPROWADZENIE/POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Podmiotem odpowiedzialnym za zarządzanie polem militarnym World of Laser jest firma „MDR Auto Kosmetyka Mateusz Dziuban” z siedzibą przy ulicy Spacerowej 56A w Ciężkowiach, NIP: 8733260037, REGON: 365351633 (zwany dalej „Organizatorem”). Organizator świadczy usługę gry interaktywnej "Laser Tag" (zwanej dalej "Grą") poprzez wstęp na pole militarne, zgodnie z aktualnym opisem i cennikiem umieszczonym na stronie internetowej worldoflaser.pl.
2. Osoby korzystające z usługi (zwane dalej "Uczestnikami") na czas Gry otrzymują sprzęt marki LTag (zwany dalej "Sprzętem") składający się z: opaski, karabinu oraz opcjonalnego wyposażenia dodatkowego w zależności od wybranego trybu rozgrywki, a także uzyskują wstęp na teren do Gry (zwany dalej "Areną").
3. Uczestnicy na czas przebywania na polu militarnym zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu.
4. W trakcie gry Uczestnicy przejmują odpowiedzialność za powierzony im sprzęt oraz wszelkie szkody materialne i uszczerbki na zdrowiu wynikłe z niestosowania się do poniższego regulaminu.
5. Gry na polu militarnym rozgrywane są na bazie uprzednio wykonanych rezerwacji, dokonywanych drogą elektroniczną bądź telefoniczną.
6. Wstęp na arenę jest możliwe wyłączenie po zarejestrowaniu się w systemie elektronicznym oraz podpisaniu oświadczenia o wzięciu udziału w rozgrywkach na własną odpowiedzialność, lub dostarczeniu zgody rodzica / prawnego opiekuna.
7. Każda osoba przed przystąpieniem do gry zobowiązana jest do zapoznania się z regulaminem. Udział w Grze równoznaczny jest z zaakceptowaniem niniejszego regulaminu.

2. UCZESTNICY IMPREZ I GIER W LASERTAG

1. W Grze mogą brać udział osoby w wieku od 15. roku życia. Po indywidualnych ustaleniach z Organizatorem udział w rozgrywkach mogą brać również osoby młodsze za zgodą i pod opieką osób dorosłych.
2. Wyklucza się udział w Grze:
 - osób będących pod wpływem alkoholu, środków odurzających, bądź środków mających wpływ na prawidłowe funkcjonowanie organizmu (w tym również lekarstw),
 - kobiet w ciąży,
 - osób, których stan zdrowia może narażać na ryzyko uszczerbku zdrowia w trakcie gry, w szczególności:
3. cierpiących na choroby lub dolegliwości, gdzie migające/pulsujące światło tworzy ryzyko dla zdrowia, np. epilepsja, schorzenia wzroku.
4. cierpiących na choroby lub dolegliwości, gdzie wysiłek fizyczny naraża na ryzyko dla zdrowia, np. choroby układu krążenia, schorzenia kręgosłupa/układu kostnego, astma itp.
5. Za podanie nieprawdy bądź zatajenie okoliczności eliminujących możliwość przystąpienia do gry, odpowiedzialność ponosi Uczestnik.
6. Uczestnicy powinni przystąpić do Gry w obuwiu o płaskiej podeszwie. Niedozwolona jest Gra w butach na obcasie.
7. Obsługa ma prawo odmówić uczestnictwa w Grze osobom niespełniającym w/w wymagań.
8. W wyjątkowych okolicznościach obsługa Centrum może odmówić uczestnictwa w Grze bez podania przyczyny.

3. ZASADY ZACHOWANIA NA POLU MILITARNYM

1. W trakcie gry uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zaleceń obsługi.
2. W trakcie gry zabrania się:
 - zbyt szybkiego biegania, które może stwarzać zagrożenie dla uczestnika lub innych graczy,
 - wspinania się na przeszkody, słupy lub inne konstrukcje,
 - przestawiania przeszkód m.in. skrzyni, worków z piaskiem, beczek i innych,
 - bezpośredniego kontaktu fizycznego z innymi graczami lub łapania za ich karabiny,
 - wymachiwania, rzucania, uderzania karabinem lub innymi przedmiotami,
 - czołgania,
 - używania niecenzuralnych słów, obraźliwych zwrotów bądź innych wulgaryzmów,
 - używania ognia,
 - używania Sprzętu niezgodnie z przeznaczeniem, niszczenia bądź celowego zanieczyszczenia,
 - zasłaniania czujników trafień odzieżą lub innymi przedmiotami,
 - wnoszenia na Arenę jedzenia, picia oraz wszelkich zbędnych do przeprowadzenia Gry przedmiotów.
3. Karabin w trakcie Gry powinien być trzymany przez Uczestnika oburącz.
4. W trakcie Gry na Arenie mogą przebywać jedynie jej Uczestnicy, obsługa lub wyznaczeni do tego celu opiekunowie przez obsługę, pozostałe osoby powinny czekać na jej zakończenie na strefie imprez.
5. Uczestnik, który ma problem z obsługą Sprzętu, lub zauważył jego nieprawidłowe działanie zobowiązany jest niezwłocznie zgłosić to obsłudze rozgrywek.
6. Na terenie pola militarnego obowiązuje całkowity zakaz palenia tytoniu.
7. Na terenie pola militarnego obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu.
8. Uczestnicy nie mogą opuszczać terenu pola militarnego wraz z powierzonym im Sprzętem.
9. Osoby niestosujące się do powyższych uregulowań mogą zostać wyproszone z Areny przed upływem czasu gry bez prawa do zwrotu opłaty za usługę. W w/w przypadku dla zachowania porządku może zostać wezwana Ochrona.
10. Uczestnicy powinni przechowywać drobne i cenne przedmioty w przystosowanym do tego celu kontenerze wojskowym udostępnionym przez Organizatora. Klucz do kontenera (szatni) podczas trwania rozgrywek pozostaje w posiadaniu organizatorów.
11. Uczestnicy noszący okulary bądź elementy ozdobne ubioru powinni je zdjąć lub mieć odpowiednio zabezpieczone.

4. ODPOWIEDZIALNOŚĆ STRON

1. Uczestnicy Gry przyjmują do wiadomości, że Arena jest obiektem otwartym o wielu przeszkodach w postaci skrzyni, beczek, worków z piaskiem, konstrukcji drewnianych, wykopów, tunelów, zjeżdżalni i tym podobnych, a Gra jest sportem wymagającym wysiłku psychofizycznego oraz mogącym powodować kontuzje (otarcia, zadrapania, siniaki czy inne negatywne skutki zdrowotne). Będąc tego świadomym, uczestnicy dobrowolnie decydują się na udział w Grze.
2. Organizator oświadcza, że środki pierwszej pomocy znajdujące się w kontenerze obsługi.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody i wszelkie uszczerbki na zdrowiu wynikłe z niestosowania się do niniejszego regulaminu.
4. W przypadku uszkodzenia sprzętu wynikającego z celowego działania lub zaniedbania, Uczestnik może zostać obciążony kosztami jego naprawy zgodnie z fakturą wystawioną przez producenta - nie dotyczy to powstawania rys i kosmetycznego zużycia sprzętu.

5. W przypadku uszkodzeń skrzyni, beczek, konstrukcji drewnianych czy innych przedmiotów będących wyposażeniem Areny wynikających z celowego działania lub zaniedbania, Uczestnik może zostać obciążony kosztami ich napraw lub wymiany.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przedmioty i odzież pozostawione na terenie obiektu, a także za rzeczy zagubione.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za pogryzienia przez komary, kleszcze oraz inne zwierzęta znajdujące się na terenie Areny i w jej okolicach. Przed przystąpieniem do gry dla Uczestników udostępniony jest spray odstraszający owady.

5. REZERWACJE I CZAS GRY

1. Rezerwacji można dokonywać na wolne terminy drogą elektroniczną bądź telefonicznie pod numerem +48 570 675 332.
2. Przy dokonywaniu rezerwacji grupowych z min. jednodniowym wyprzedzeniem pobierany jest zadatek w wysokości ustalonej w zależności od rodzaju wybranych usług.
3. W przypadku anulowania rezerwacji lub niezjawienia się Klientów w umówionym terminie, zadatek przepada. Zadatek pełni również funkcję zabezpieczającą i gwarantującą utrzymanie pełnego wymiaru złożonej rezerwacji.
4. Wstęp na Arenę na raz może zostać udzielony 14 osobom. Oznacza to, że w tym samym czasie Organizator może przyjąć dwie lub więcej rezerwacji pochodzących od różnych Klientów na ten sam czas Gry do maksymalnej liczby 14 osób.
5. Grupa Klientów w liczbie poniżej maksymalnej liczby osób uczestniczy w Grze na wyłączność jedynie w przypadku wykupienia min. jednej godziny gry lub zadeklarowaniu wyłączności i opłaceniu stawki za wstęp za minimum 6 osób.
6. Jeśli Klienci, którzy złożyli rezerwację nie zjawią się w czasie do 30 min od umówionej godziny, wówczas rezerwacja może przepaść na korzyść innych uczestników.
7. Jeśli Klienci, którzy złożyli rezerwację i nie zjawią się w czasie do 15 min od umówionej godziny rezerwacji, wówczas ilość gier lub czas gry (w stosunku od obowiązującego w ofercie, bez zmiany opłaty za wstęp) może zostać skrócony, jeśli bezpośrednio po w/w rezerwacji następuje kolejna rezerwacja.
8. Uczestnik który rezygnuje z Gry przed upływem jej czasu, nie ma prawa do zwrotu opłaty za wstęp.
9. Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania lub przesunięcia rezerwacji Klienta z przyczyn niezależnych od Organizatora, uniemożliwiających bądź wysoce utrudniających świadczenie usługi / przeprowadzenie gry. Organizator zobowiązuje się zaproponować alternatywny termin rezerwacji w przypadku odwołania lub zwrot zadatku.
10. W sprawach spornych rozwiązanie proponuje Organizator.

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Rzadko występujące, drobne usterki w działaniu Sprzętu nie mogą być podstawą do reklamacji. Uczestnicy Gry przyjmują do wiadomości, że korzystają ze sprzętu elektronicznego, na który działają w trakcie Gry duże siły i drobne usterki mogą mieć miejsce bez winy Uczestnika bądź Obsługi.
2. W sytuacjach, gdy wystąpi poważniejsza wada sprzętu niewynikająca z winy Uczestnika, a wpływająca w znacznym stopniu na wynik Gry lub czas jego Gry, Organizator może zaproponować indywidualny rabat na kolejną Grę lub Gry albo zwrot całości lub części opłaconej kwoty.
3. Niniejszy regulamin nie stoi w sprzeczności z przepisami prawa polskiego, w szczególności przepisami Kodeksu Cywilnego, BHP. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
4. Wszelkie spory będą rozpatrywane przez sąd właściwy dla siedziby zarządcy Areny.