

# REGULAMIN ROZGRYWEK NA POLU MILITARNYM ARENA-X

Niniejszy regulamin ma zastosowanie wobec osób korzystających z usług pola militarne "Arena-X" mieszczącego się w Popardowej Niżnej na działce nr. 165.

## 1. Wprowadzenie/postanowienia wstępne

a) Podmiotem odpowiedzialnym za zarządzanie polem militarnym Arena-X jest firma „Arena-X Damian Zając” z siedzibą przy ulicy Bolesława Prusa 149d w Nowym Sączu, NIP: 734-335-35-17, REGON: 120837802 (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 [www.arena-x.pl](http://www.arena-x.pl),

b) Osoby korzystające z usługi (zwane dalej "**Uczestnikami**") na czas **Gry** otrzymują sprzęt marki Laserwar (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**"),

c) **Uczestnicy** na czas przebywania na polu militarnym zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu,

d) 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,

e) **Gry** na polu militarnym rozgrywane są na bazie uprzednio wykonanych rezerwacji, dokonywanych drogą elektroniczną bądź telefoniczną,

f) Wstęp na arenę jest możliwy wyłącznie po zarejestrowaniu się w systemie elektronicznym oraz podpisaniu oświadczenia o wzięciu udziału w rozgrywkach na własną odpowiedzialność, lub dostarczeniu zgody rodzica / prawnego opiekuna,

g) 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

a) 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.

b) Wyklucza się udział w **Grze**:

- osób będących pod wpływem alkoholu, środków odurzających, bądź środków mających wpływ na prawidłowe funkcjonowanie organizmu (w tym również leków),

- kobiet w ciąży,

- osób, których stan zdrowia może narażać na ryzyko uszczerbku zdrowia w trakcie **gry**, w szczególności:

c) cierpiących na choroby lub dolegliwości, gdzie migające/pulsujące światło tworzy ryzyko dla zdrowia, np. epilepsja, schorzenia wzroku,

d) cierpiących na choroby lub dolegliwości, gdzie wysiłek fizyczny naraża na ryzyko dla zdrowia, np. choroby układu krążenia, schorzenia kręgosłupa/układu kostnego, astma itp.,

e) Za podanie nieprawdy bądź zatajenie okoliczności eliminujących możliwość przystąpienia do gry, odpowiedzialność ponosi **Uczestnik**,

f) **Uczestnicy** powinni przystąpić do **Gry** w obuwiu o płaskiej podeszwie. Niedozwolona jest **Gra** w butach na obcasie,

g) Obsługa ma prawo odmówić **uczestnictwa** w **Grze** osobom niespełniającym w/w wymagań,

h) W wyjątkowych okolicznościach obsługa Centrum może odmówić **uczestnictwa** w Grze bez podania przyczyny.

### 3. Zasady zachowania na polu militarnym

a) W trakcie **gry uczestnicy** zobowiązani są do przestrzegania zaleceń obsługi,

b) 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,

- c) Karabin w trakcie **Gry** powinien być trzymany przez **Uczestnika** oburącz,
- d) 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;
- e) **Uczestnik**, który ma problem z obsługą Sprzętu, lub zauważył jego nieprawidłowe działanie zobowiązany jest niezwłocznie zgłosić to obsłudze rozgrywek,
- f) Na terenie pola militarnego obowiązuje całkowity zakaz palenia tytoniu,
- g) Na terenie pola militarnego obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu,
- h) **Uczestnicy** nie mogą opuszczać terenu pola militarnego wraz z powierzonym im Sprzętem,
- h) 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,
- i) **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.
- j) **Uczestnicy** noszący okulary bądź elementy ozdobne ubioru powinni je zdjąć lub mieć odpowiednio zabezpieczone.

#### 4. Odpowiedzialność stron

- a) **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, zdrapania, siniaki czy inne negatywne skutki zdrowotne). Będąc tego świadomym, **uczestnicy** dobrowolnie decydują się na udział w **Grze**,
- b) Organizator oświadcza, że środki pierwszej pomocy znajdujące się w kontenerze obsługi,
- c) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody i wszelkie uszczerbki na zdrowiu wynikłe z niestosowania się do niniejszego regulaminu,
- d) 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,
- e) 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,

f) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przedmioty i odzież pozostawione na terenie obiektu, a także za rzeczy zagubione.

## 5. Rezerwacje i czas gry

a) Rezerwacji można dokonywać na wolne terminy drogą elektroniczną bądź telefonicznie pod numerami **+48 795 166277** oraz **+48 795 166 277**,

b) Przy dokonywaniu rezerwacji grupowych z min. jednodniowym wyprzedzeniem pobierany jest zadek w wysokości 100zł,

c) W przypadku anulowania rezerwacji lub niezjawienia się Klientów w umówionym terminie, zadek przepada. Zadek pełni również funkcję zabezpieczającą i gwarantującą utrzymanie pełnego wymiaru złożonej rezerwacji.

d) 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,

e) 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,

f) Jeśli Klienci, którzy złożyli rezerwację i nie zjawią się w czasie do 30 min od umówionej godziny rezerwacji, wówczas rezerwacja może przepaść na korzyść innych uczestników,

g) 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,

h) **Uczestnik** który rezygnuje z **Gry** przed upływem jej czasu, nie ma prawa do zwrotu opłaty za wstęp,

i) 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,

j) W sprawach spornych rozwiązanie proponuje Organizator.

## 6. Postanowienia końcowe

a) 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,

b) 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,

c) 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,

d) Wszelkie spory będą rozpatrywane przez sąd właściwy dla siedziby zarządcy Areny.