



Strefa Lasertag Karolina Dąbrowska
ul. Floriańska 80
08-110 Siedlce
Tel. 733 00 88 44

Regulamin korzystania ze sprzętu Ecombat oraz miejsca do gry lasertag z dn. 14.04.2014r.

1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem gry lasertag, jest firma Strefa Lasertag zwana dalej „Organizatorem”.
2. Przed grą Osoby korzystające z gry (zwane w dalszej części „Uczestnikami”) należy zapoznać się z obsługą broni i systemu do gry. Przystąpienie do gry oznacza akceptację zasad posługiwania się bronią i systemem do gry, w tym zapoznanie z wszystkimi ewentualnymi zagrożeniami i niebezpieczeństwami znajdującymi się na Arenie.
3. Gra odbywa się w terenie wskazanym przez osobę wynajmującą sprzęt lub też na terenie obiektu znajdującego się przy ul Floriańskiej 80 w Siedlcach zwany dale „Areną”.
4. Każda osoba przed przystąpieniem do gry zobowiązana jest do zapoznania się z regulaminem. Udział w Grze równoznaczny jest z zaakceptowaniem niniejszego regulaminu. Uczestnicy zobowiązani są do bezwzględnego przestrzegania regulaminu.
5. Podczas przebywania na Arenie obowiązuje całkowity zakaz:
 - spożywania posiłków i napojów,
 - palenia papierosów,
 - spożywania alkoholu,
 - niszczenia i przestawiania budynków, ścianek, podestów, konstrukcji oraz pozostałych elementów i konstrukcji tworzących infrastrukturę Areny.
 - bezpośredniego kontaktu fizycznego z innymi Uczestnikami a w szczególności przepychania, używania siły fizycznej,
 - biegania, czołgania, skakania,
 - wspinania się na ściany, przeszkody i inne elementy infrastruktury Areny,
 - uderzania i rzucania karabinami o podłoże, ściany, infrastrukturę oraz w innych Uczestników oraz używania sprzętu niezgodnie z jego przeznaczeniem,
 - używania ognia,
 - wynoszenia sprzętu Organizatora poza teren Areny,

2. Prawa i obowiązki stron

1. Uczestnicy otrzymują od Organizatora sprzęt składający się z: karabinu, czujników oraz opaski. Uczestnik przyjmując sprzęt obowiązany jest sprawdzić jego stan techniczny i zgłosić organizatorowi wszelkie uwagi dotyczące stwierdzonych wad. Nie zgłoszenie uwag oznacza, iż Uczestnik otrzymał sprzęt wolny od wad fizycznych i usterek.
2. W grze mogą uczestniczyć osoby, które ukończyły 18 rok życia oraz osoby młodsze za pisemną zgodą udzieloną przez rodzica lub opiekuna prawnego. Dzieci i młodzież do 16 roku życia uczestniczą w grze, pod opieką opiekuna pełnoletniego (rodzic lub pełnoletni opiekun grupy). Młodzież w przedziale 16-18 lat za zgodą pisemną rodzica lub opiekuna prawnego. Pisemna zgoda opiekuna prawnego musi być każdorazowo wyrażona w drodze oświadczenia udostępnianego przez Organizatora. Korzystanie z gry przez osoby poniżej 18 roku życia odbywa się za zgodą i pod nadzorem rodzica lub opiekuna prawnego. Rodzice/opiekunowie prawni odpowiedzialni są za bezpieczeństwo swoich dzieci lub dzieci pozostających pod ich opieką.
3. Osoby uczestniczące w grze i naruszające porządek publiczny, dobre obyczaje, stwarzające zagrożenie dla innych osób korzystających z areny, a także osoby nie stosujące się do przepisów niniejszego Regulaminu mogą być usunięte z terenu areny, niezależnie od ewentualnej odpowiedzialności z innego tytułu.
4. W grze nie mogą uczestniczyć osoby:
 - będące pod wpływem alkoholu i/lub środków odurzających i/lub psychotropowych i/lub wpływających na funkcjonowanie organizmu np. leków,
 - kobiety w ciąży,

- cierpiące na choroby/dolegliwości związane z działaniem pulsującego światła,
 - cierpiące na choroby/ dolegliwości przy których wysiłek fizyczny nie jest wskazany lub jest zakazany,
5. Podanie nieprawdy lub zatajenie prawdy przez Uczestnika co do wszystkich żądanych informacji uwalnia Organizatora od odpowiedzialności odszkodowawczej względem Uczestnika i osób trzecich.
 6. Podczas gry każdy Uczestnik obowiązany jest do przestrzegania bezpieczeństwa własnego i innych uczestników gry.
 7. Uczestnik ponosi odpowiedzialność odszkodowawczą za uszkodzony sprzęt, który został mu przekazany przez Organizatora oraz za uszkodzenia Areny i znajdującej się w niej infrastruktury w pełnej wysokości, chyba że szkoda wynika z siły wyższej lub z wyłącznej winy Organizatora.
 8. Wysokość szkody zostanie ustalona przez Organizatora nie później niż w ciągu 14 dni od jej powstania, chyba że z przyczyn niezależnych od organizatora, nie będzie możliwe dochowanie terminu.
 9. Uczestnik obowiązany jest pokryć szkodę w pełnej wysokości w terminie 7 dni od otrzymania od Organizatora informacji o jej wysokości. Informacja o wysokości szkody zostanie przesłana drogą pocztową listem poleconym lub listem poleconym za potwierdzeniem odbioru na adres wskazany przez Uczestnika.
 10. Ubiór Uczestnika powinien zapewniać mu bezpieczeństwo w szczególności Uczestnicy obowiązani są do noszenia obuwia na płaskiej podeszwie, utrudniającego poślizg. Zakazane jest używanie butów na obcasie.
 11. Za szkody wynikające z nieprzestrzegania niniejszego regulaminu organizator nie ponosi odpowiedzialności.
 12. Uczestnik mający problem z obsługą sprzętu lub który zauważył wadliwe działanie sprzętu obowiązany jest niezwłocznie zgłosić ten problem Organizatorowi,
 13. Organizator zapewni nadzór przez wyznaczoną osobę lub osoby przebiegu rozgrywki.
 14. Uczestnik naruszający zasady Regulaminu zostanie usunięty z gry lub terenu Areny bez zachowania prawa do zwrotu uiszczonych opłat.
 15. Uczestnik jest świadom wynikającym z uczestniczenia w grze w szczególności w zakresie możliwości odniesienia kontuzji, otarć, zadrapań, siniaków itp. i dobrowolnie decyduje się na udział w grze,
 16. Za szkody wynikające z nieprzestrzegania niniejszego regulaminu Organizator nie ponosi odpowiedzialności.
 17. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przedmioty i odzież Uczestnika pozostawione na terenie Areny oraz za rzeczy zgubione lub skradzione.
 18. Opłata za grę następuje zgodnie z cennikiem obowiązującym u Organizatora.
 19. Rezerwacja gry następuje poprzez kontakt telefoniczny lub mailowy.
 20. Rezerwacja przepada w sytuacji nie zgłoszenia się Uczestnika na 10 min przed godziną rozpoczęcia gry,
 21. Uczestnik, rezygnujący z gry przed upływem czasu jej trwania nie ma prawa do zwrotu uiszczonych opłat lub jej części.
 22. Uczestnik gry oświadcza, że zdaje sobie sprawę z ryzyka udziału w grze, w której uczestniczy wyłącznie na własną odpowiedzialność i w razie jakichkolwiek nieszczęśliwych zdarzeń nie będzie wnosił roszczeń do organizatora.
 23. Użytkownicy zobowiązują się do przestrzegania warunków regulaminu jak i poleceń Organizatora oraz zachowywać się zgodnie z zasadami współżycia społecznego, z zachowaniem wysokich standardów kultury osobistej z zachowaniem zasady fair play.
 24. Uczestnicy zrzekają się prawa do dochodzenia odszkodowań czy innych roszczeń w stosunku do Organizatora za doznane szkody podczas korzystania ze sprzętu oraz Areny.

3. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie znajdują przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. Wszelkie spory rozstrzyga Sąd właściwy dla Organizatora.
3. Każda osoba akceptująca regulamin jest świadoma, iż korzysta ze sprzętu oraz areny na własną odpowiedzialność.
4. Podpis pod regulaminem oznacza jego akceptację.