

Regulamin

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady obowiązujące podczas gier Laserowego Paintballa organizowanych przez Organizatora.
2. Wszystkie osoby biorące udział w grze Laserowy Paintball są zobowiązane do zapoznania się z Regulaminem.
3. Organizatorem jest LASEROWA TWIERDZA Adam Kmiotek.
4. Regulamin znajduje zastosowanie wszelkich rozgrywek organizowanych przez Organizatora, o ile strony wprost nie ustaliły inaczej.
5. Osoby przebywające na terenie Laserowej Twierdzy są zobowiązane do zachowywania się w sposób niezagrażający innym osobom przebywającym na tym obiekcie.
6. Podczas rozgrywek nie wolno spożywać alkoholu, zażywać środków odurzających, palić tytoniu i używać ognia.
7. Czas gry, ceny oraz zasady rezerwacji określają odrębne postanowienia.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy (np. telefony komórkowe, dokumenty, odzież) Uczestników.
9. Sprzęt, w szczególności broń, nie może być wynoszony poza obszar gry oraz salę odpraw.

§2. Uczestnicy

1. W grze mogą brać udział wyłącznie osoby:
 - 1) pełnoletnie,
 - 2) powyżej 15 roku życia za zgodą rodzica lub opiekuna,
 - 3) poniżej 15 roku życia, ale powyżej 8 roku życia pod opieką pełnoletniego opiekuna, po wyrażeniu przez niego pisemnej zgody.

2. Uczestnicy oraz inne osoby poniżej 18 roku życia nie pozostają pod opieką Organizatora. W przypadkach, o których mowa w ust. 1 pkt. 2 i 3 odpowiedzialność za małoletniego Uczestnika ponosi opiekun.
3. W grze mogą brać udział wyłącznie osoby trzeźwe, niebędące pod wpływem środków odurzających.
4. W grze nie powinny brać udziału kobiety w ciąży, oraz osoby wrażliwe na pulsujące światło.
5. Osoby cierpiące na schorzenia, które w przypadku wysiłku fizycznego mogą zagrażać ich zdrowiu lub życiu, nie powinny brać udziału w grze.
6. Uczestnicy noszący biżuterię, okulary i inne podobne przedmioty są zobowiązani do ich zdjęcia lub zabezpieczenia w taki sposób, aby nie zagrażały ich zdrowiu i bezpieczeństwu, ani zdrowiu i bezpieczeństwu pozostałych Uczestników.
7. Uczestnicy powinni dobrać odpowiednie do uczestnictwa w grze obuwie (płaskie, antypoślizgowa podeszwa) oraz strój, w szczególności odporny na zabrudzenia czy kontakt z chropowatymi i twardymi przedmiotami.

§3. Rozgrywka

1. Przed rozpoczęciem gry Uczestnicy zostają pouczeni o głównych zasadach gry oraz sposobie działania sprzętu.
2. O wszelkich zaobserwowanych wadach lub usterkach sprzętu Uczestnicy powinni poinformować obsługę jeszcze przed rozpoczęciem gry lub niezwłocznie po ich wykryciu.
3. Uczestnicy są świadomi, że krawędzie sprzętu są ostre, a niektóre jego elementy wystające, stąd też zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności przy posługiwaniu się nim.
4. Przed rozpoczęciem gry Uczestnicy zobowiązani są do zapoznania się z jej obszarem.
5. Organizator podjął wszelkie starania, aby odpowiednio zabezpieczyć obszar gry, jednakże Uczestnicy są zobowiązani do zachowania ostrożności i zwracania szczególnej uwagi na wszelkie metalowe elementy oraz nierówności.
6. Uczestnicy są świadomi, że podczas gry mogą powstać otarcia, siniaki i inne urazy.

7. Odpowiedzialność za uszkodzenia sprzętu powstałe w trakcie gry ponosi Uczestnik, chyba że do uszkodzenia doszło podczas prawidłowego korzystania ze sprzętu.

8. Ze względu na specyfikację rozgrywki Organizator nie zaleca biegania po obszarze gry, a w szczególności po schodach oraz piętrze.

9. Na obszar gry zabrania się wnosić napojów, jedzenia ani żadnych innych przedmiotów, w szczególności telefonów komórkowych i aparatów fotograficznych.

10. W trakcie gry Uczestnicy zobowiązani są do zachowania ducha fair play, z poszanowaniem zasad, uczciwością i szacunkiem wobec innych Uczestników.

11. Zabronione jest popychanie innych Uczestników czy jakiegokolwiek inny kontakt fizyczny, podobnie jak chwytanie za broń innych graczy.

12. Zabronione jest ukrywanie lub zdejmowanie czujników z głowy w trakcie gry wyłączenie urządzenia bez wiedzy Organizatora.

13. Podczas gry zabronione jest rzucanie sprzętu, wymachiwanie nim, niszczenie elementów wyposażenia.

14. Obszar przeznaczony do gry jest wyznaczony przez obsługę i znajduje się wewnątrz budynku.

15. Obsługa może podjąć decyzję o wyłączeniu z gry części obszaru.

16. Gra prowadzona jest wyłącznie na wyznaczonym obszarze, na którym podczas gry mogą przebywać wyłącznie Uczestnicy oraz prowadzący grę.

17. Obsługa może wykluczyć z gry osoby:

1) naruszające postanowienia Regulaminu,

2) nietrzeźwe lub pod wpływem środków odurzających.

18. Osobie wykluczonej nie przysługuje prawo do zwrotu opłat.

19. Uczestnicy są świadomi, że gra wewnątrz budynku prowadzona jest przy słabym oświetleniu, w ciasnych pomieszczeniach. Podczas gry na arenie zabronione jest czołganie się. Zabronione jest wspinanie się na jakiegokolwiek rzeczy, elementy wystroju, czy wyposażenia,

za wyjątkiem piętra i schodów do niego prowadzących. Zabrania się przesuwać, przemieszczać czy przewracać zasłon, tj. beczek, opon i ścianek.

§4. Postanowienia końcowe

1. Udział w grze jest jednoznaczny z zaakceptowaniem Regulaminu przez Uczestnika.
2. Organizator oświadcza, że jest ubezpieczony od odpowiedzialności cywilnej.
3. Za wszelkie szkody spowodowane przez Uczestnika w wyniku niestosowania się do postanowień Regulaminu odpowiedzialność ponosi Uczestnik.
4. Uczestnicy są świadomi, że Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie innych Uczestników i zobowiązują się nie występować z żadnymi roszczeniami wobec Organizatora z tego tytułu.
5. Wszelkie spory rozstrzygać będzie sąd właściwy dla siedziby Organizatora, o ile bezwzględne przepisy prawa nie stanowią inaczej.