

# REGULAMIN ARENY LASER GAMES

## Informacje ogólne

1. Arena Laser Games, zwana dalej Areną, jest własnością Tomasza Kulisia prowadzącego działalność gospodarczą pod firmą Experymentarium Tomasz Kuliś, zwaną dalej Experymentarium, z siedzibą przy ul. Drewnowskiej 58 w Łodzi.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania z usług Areny. Osoby przebywające na terenie obiektu zobowiązane są do zapoznania się z Regulaminem i przestrzegania zasad w nim zawartych oraz przestrzegania
3. poleceń personelu. Zakup biletu na dowolną grę jest jednoznaczny z zapoznaniem się i akceptacją Regulaminu Areny.
4. Uczestnikami tej samej gry mogą być zarówno dzieci, jak i dorośli. Minimalny wzrost uczestnika gry to 120 cm.
5. Paragon/faktura jest jednocześnie biletem uprawniającym do wstępu na Arenę.
6. Chęć otrzymania faktury należy zgłosić przed rozliczeniem. Faktura wystawiana jest tego samego dnia.
7. Uprawnienia do otrzymania zniżki/rabatu/promocji należy zgłosić przed dokonaniem rozliczenia. Po wydrukowaniu paragonu/faktury nie ma możliwości naliczenia zniżki/rabatu/promocji.
8. Czas gry do wyboru na Arenie to 15, 20 i 25 minut. Czas gry jest zgodny z zakupionym biletem.
9. Ostatnia gra jest uruchamiana 30 minut przed zamknięciem Areny, jest to gra maksymalnie 15 minutowa.
10. Cena biletu jest zgodna z obowiązującym aktualnie cennikiem. Ceny zawierają podatek VAT.
11. Bilet lub inną formę potwierdzenia jego zakupu należy zachować do kontroli.
12. Zakupiony bilet nie podlega zwrotowi. W przypadku rezygnacji z gry lub uczestnictwa w grze przez czas krótszy niż zgodny z zakupionym biletem, które nie wynikają z winy Areny, uczestnikowi nie przysługuje prawo do zwrotu należności za bilet.
13. Minimalna liczba uczestników – 2 osoby, maksymalna liczba uczestników – 16 osób.
14. Wejście na Arenę odbywa się co pół godziny, zarówno o pełnych godzinach, jak i w ich połowie.
15. Grupy zorganizowane oraz klienci indywidualni zobowiązani są do zachowania porządku zarówno na terenie Areny jak i na strefie barowej.
16. Na terenie strefy barowej obowiązuje zakaz spożywania jedzenia oraz napojów zakupionych poza Experymentarium.
17. Rezerwacji można dokonać osobiście, telefonicznie lub mailowo. Klienci indywidualni/grupy zorganizowane z rezerwacją mają pierwszeństwo udziału w grze.
18. Wszystkie rezerwacje należy potwierdzić przez formularz internetowy znajdujący się na stronie [www.experymentarium.pl](http://www.experymentarium.pl) lub mailowo na adres: [biuro@experymentarium.pl](mailto:biuro@experymentarium.pl), w ciągu 24 h od jej złożenia. Rezerwacje potwierdzone mailowo oraz zawarte w nich ustalenia są wiążące.
19. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o opiekunach, oznacza to: rodziców/ przedstawicieli ustawowych oraz osoby trzecie, którym rodzice/przedstawiciele ustawowi powierzyli sprawowanie nadzór nad nieletnimi podczas gry na Arenie.
20. Uczestnictwo w grze osób małoletnich poniżej 13 roku życia jest dozwolone tylko i wyłącznie za zgodą opiekuna. W przypadku grup zorganizowanych odpowiednią zgodę wyraża osoba, której opieka nad małoletnimi została powierzona przez ich rodziców/ przedstawicieli ustawowych.
21. Opiekun, wyrażając zgodę na uczestnictwo osoby małoletniej w grze, oświadcza, że nie ma ona żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do uczestnictwa w grze. Oświadcza również, że osoba małoletnia zobowiązuje się do przestrzegania przepisów dotyczących zasad bezpieczeństwa.
22. Paintball laserowy, podobnie jak inne gry ruchowe, to aktywność o podwyższonym stopniu ryzyka na wystąpienie kontuzji, uszczerbku na zdrowiu, otarć, siniaków czy innych urazów.
23. Warunkiem uczestnictwa w grze jest brak jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych przy uprawianiu sportu.
24. Każdy uczestnik, przed rozpoczęciem gry, zostaje przeszkolony z zakresu bezpieczeństwa, a także sposobu korzystania z wyposażenia.
25. Zabrania się udziału w grze:
  - a. osobom będącym pod wpływem alkoholu, środków odurzających bądź środków mających wpływ na prawidłowe funkcjonowanie organizmu (w tym leków),
  - b. kobietom w ciąży,
  - c. osobom cierpiącym na choroby lub dolegliwości, gdzie migające/pulsujące światło tworzy ryzyko dla zdrowia np. epilepsja, schorzenia wzroku itp.,
  - d. osobom cierpiącym na choroby lub dolegliwości, gdzie wysiłek fizyczny zagraża zdrowiu np. choroby układu krążenia, schorzenia kręgosłupa/układu kostnego, astma, nadciśnienie, choroby serca itp.
26. Niedozwolony jest wstęp na Arenę: na boso, w klapkach, w japonkach, w butach na wysokim obcasie (powyżej 5 cm) itp. Zalecane obuwie to obuwie zamknięte, na płaskiej podeszwie, najlepiej sportowe.
27. Arena podjęła wszelkie starania, aby odpowiednio zabezpieczyć obszar gry (labirynt), jednakże uczestnik jest zobowiązany do zachowania ostrożności i zwracania szczególnej uwagi na wszelkie elementy wyposażenia i wystroju oraz nierówności.
28. Na Arenie mogą znajdować się wyłącznie uczestnicy, personel oraz opiekun (w przypadku grup zorganizowanych).
29. Uczestnik gry ma obowiązek dostosowania się do niniejszego Regulaminu i poleceń personelu.
30. Podczas uczestnictwa w rozgrywce należy zachować spokój oraz najwyższą ostrożność.

31. Uczestnik wnoszący przedmioty typu biżuteria, okulary itp. powinien je całkowicie zdjąć lub odpowiednio zabezpieczyć tak, aby nie stwarzały one zagrożenia dla zdrowia lub życia.
32. Uczestnik jest świadomy, iż gra odbywa się przy słabym oświetleniu, w labiryncie.
33. Na terenie Areny zabrania się:
  - a. spożywania jedzenia oraz napojów,
  - b. biegania, skakania, czołgania się oraz wchodzenia na ścianki i pozostałe konstrukcje,
  - c. wnoszenia przedmiotów mogących zagrażać bezpieczeństwu uczestników,
  - d. przesuwania czy przewracania elementów wystroju Areny,
  - e. fizycznego kontaktu między uczestnikami,
  - f. przebywania osobom zachowującym się w sposób, który zagraża bezpieczeństwu innych uczestników, zakłóca porządek lub narusza ogólnie przyjęte normy zachowania w miejscach publicznych,
  - g. używania sprzętu i wyposażenia Areny w sposób inny niż przedstawiony przez personel w czasie szkolenia.
34. Sprzęt (kamizelka i broń) nie może być wynoszony poza obszar gry oraz zbrojownię.
35. Personel zastrzega sobie prawo do wyproszenia z gry uczestnika, który nie stosował się do zaleceń i/lub Regulaminu, bez prawa do zwrotu należności za bilet.
36. Wszelkie zastrzeżenia, wątpliwości, uwagi, zarówno co do stanu technicznego wyposażenia Areny, jak i co do własnego samopoczucia lub innych uczestników, a także wszelkich niepokojących sytuacji należy niezwłocznie zgłaszać personelowi, również w trakcie gry. W przypadku wystąpienia problemów technicznych ze sprzętem czy wyposażeniem Areny, które nie zostały niezwłocznie zgłoszone personelowi, uczestnik gry nie otrzyma rekompensaty ani zwrotu należności za bilet.
37. W trakcie gry uczestnik przejmuje odpowiedzialność za powierzony mu sprzęt oraz wszelkie szkody materialne i uszczerbki na zdrowiu wynikłe z niestosowania się do niniejszego Regulaminu.
38. W przypadku uszkodzenia sprzętu, wynikającego z celowego działania lub zaniedbania, uczestnik zostanie niezwłocznie obciążony kosztami jego naprawy (w przypadku osób nieletnich – rodzic lub opiekun). Wysokość roszczenia wobec sprawcy uszkodzenia określa Experymentarium, na podstawie kosztu przywrócenia sprzętu do pełnej sprawności.
39. Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za wynik uzyskany przez uczestnika, w wykupionej przez niego grze. Bez względu na uzyskany wynik gry uczestnikowi nie przysługuje rekompensata ani zwrot należności za bilet.
40. Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za szkody i wszelkie uszczerbki na zdrowiu wynikłe z niestosowania się do niniejszego Regulaminu.
41. Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe i niemajątkowe na osobie i na osobach trzecich wyrządzone przez uczestnika.
42. Uczestnik zrzeka się wszelkich roszczeń do Experymentarium za szkody majątkowe i niemajątkowe wyrządzone mu w czasie uczestnictwa w grze.
43. Z przyczyn technicznych personel zastrzega sobie prawo do odmowy wstępu lub uczestnictwa w grze.
44. W przypadku konieczności ewakuacji, uczestnik zobowiązany jest do zastosowania się do instrukcji i komunikatów personelu oraz do bezwzględnego opuszczenia budynku najbliższym wyjściem ewakuacyjnym.
45. Uczestnik ma możliwość pozostawienia odzieży wierzchniej w niestrzeżonej szatni. Szatnia jest nieobowiązkowa, w związku z tym Experymentarium nie ponosi odpowiedzialności za pozostawione rzeczy. Uczestnik ma możliwość pozostawienia także rzeczy osobistych w szafce zamykanej na klucz, na terenie zbrojowni. Za klucz do szafki pobierana jest kaucja zwrotna, w gotówce, w wysokości 20 zł. Arena nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w szafkach oraz na terenie Areny.
46. Fotografowanie i filmowanie Areny oraz sprzętu jest dozwolone wyłącznie w celach prywatnych uczestnika. Wykorzystanie filmów lub/i zdjęć do innych celów (np. celów komercyjnych) jest możliwe wyłącznie po uzyskaniu pisemnej zgody Experymentarium.

## **Klienci indywidualni**

1. Bilet ulgowy przysługuje: dzieciom, uczniom, studentom, emerytom, rencistom, nauczycielom, osobom niepełnosprawnym i ich opiekunom – za okazaniem ważnego dokumentu uprawniającego do zniżki.
2. Gra standardowa (bez wyłączności) – od 2 do 16 osób. Arena ma prawo dopisywać innych uczestników do rezerwacji, maksymalnie do 16 uczestników.
3. Gra na wyłączność - dostępna za opłatą za minimum 12 osób. Inni uczestnicy nie są dopisywani do rezerwacji. Dokonując rezerwacji, należy poinformować personel o wyłączności rezerwacji.
4. Każdą zmianę liczby uczestników gry i jej rodzaju lub odwołanie rezerwacji należy zgłosić mailowo najpóźniej na 24h przed zarezerwowanym terminem – w przeciwnym razie, za uczestników zgłoszonych, którzy nie będą brali udziału w grze, zostanie pobrana opłata w wysokości ceny biletu ulgowego za każdą osobę nieobecną, adekwatnie do czasu zarezerwowanej gry (zwiększanie liczby uczestników jest możliwe wyłącznie w przypadku wolnych miejsc na rozgrywce).
5. Rezerwację na Arenę należy odebrać najpóźniej 15 minut przed wejściem na grę:
6. Gra standardowa - w innym przypadku rezerwacja zostaje anulowana,
7. Gra na wyłączność - w przypadku spóźnienia, korzystanie z atrakcji ulegnie skróceniu, przy jednoczesnym utrzymaniu pierwotnej ceny za bilet.

## Grupy zorganizowane

1. Grupa zorganizowana - licząca co najmniej 12 osób.
2. Dokonując rezerwacji, należy określić dokładną liczbę osób biorących udział w rozgrywce. Każdą zmianę liczby uczestników lub odwołanie rezerwacji należy zgłosić mailowo najpóźniej na 48h przed zarezerwowanym terminem – w przeciwnym razie, za osoby zgłoszone a nieobecne, zostanie pobrana opłata w wysokości ceny biletu grupowego/ulgowego za każdego uczestnika (zwiększanie liczby uczestników jest możliwe wyłącznie w przypadku wolnych miejsc na rozgrywce).
3. Jeśli rezerwacja nie zostanie przesunięta lub odwołana mailowo co najmniej 48h przed planowaną wizytą, przy kolejnej rezerwacji zostanie pobrana zaliczka w wysokości 30% szacowanej wartości zamówienia (biletów), płatna w terminie 2 dni po mailowym potwierdzeniu rezerwacji. W przypadku odwołania lub zmiany terminu rezerwacji, przy której została pobrana zaliczka, w czasie krótszym niż 48h przed wizytą, wpłacona zaliczka nie podlega zwrotowi i przepada na rzecz Experymentarium.
4. Rezerwację na Arenę należy odebrać najpóźniej 15 minut przed wejściem na grę, w przypadku spóźnienia, korzystanie z atrakcji ulegnie skróceniu, przy jednoczesnym utrzymaniu pierwotnej ceny za bilet.
5. Grupa zorganizowana chcąc płatności przelewem ma obowiązek zgłosić mailowo, na minimum 10 dni przed planowaną wizytą. Formularz zobowiązania do płatności przelewem jest dostępny na stronie internetowej [www.experymentarium.pl](http://www.experymentarium.pl). Prawidłowo wypełniony formularz należy odesłać na adres [biuro@experymentarium.pl](mailto:biuro@experymentarium.pl). Potwierdzeniem możliwości dokonania płatności przelewem jest mailowa wiadomość zwrotna.
6. Gra na wyłączność - dostępna za opłatą za minimum 12 osób. Inni uczestnicy nie są dopisywani do rezerwacji. Dokonując rezerwacji, należy poinformować personel o wyłączności rezerwacji.
7. Personel decyduje o liczbie gier.
8. Opiekun grupy zorganizowanej ma obowiązek przebywania na terenie labiryntu Areny podczas gry, w kamizelce, i sprawowania opieki nad grupą. Opiekun nie bierze czynnego udziału w grze.