

REGULAMIN GIER LASER TAG NA FORCIE Va

Laser Tag Poznań · Fort Va (Bonin), ul. Lechicka 59, Poznań

obowiązuje od dnia 1 października 2026 r.

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w grach Laser Tag organizowanych na terenie Fortu Va w Poznaniu przy ul. Lechickiej 59 (dalej „Fort Va” lub „Obiekt”).
2. Organizatorem gier jest VANGUARD ARSENAL spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Poznaniu, ul. Szarych Szeregów 39 lok. 8, 60-462 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0001263783, NIP 7812116848, REGON 545588770, kapitał zakładowy 5 000,00 zł (dalej „Organizator”), prowadząca działalność pod marką Laser Tag Poznań. Strona internetowa spółki: www.vanguardarsenal.pl, e-mail spółki: office@vanguardarsenal.pl. Kontakt w sprawach rezerwacji i gier: e-mail gry@va.lasertagpoznan.pl, tel. +48 570 931 931, strona www.lasertagpoznan.pl.
3. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich gier i wydarzeń organizowanych przez Organizatora na terenie Fortu Va, o ile Organizator i zamawiający nie uzgodnili wprost inaczej na piśmie.
4. Każda osoba biorąca udział w grze (dalej „Uczestnik”) oraz każdy opiekun osoby małoletniej są zobowiązani zapoznać się z Regulaminem przed rozpoczęciem gry. Regulamin jest dostępny na stronie www.lasertagpoznan.pl oraz w Obiekcie.
5. Czas gry, ceny, zasady rezerwacji, płatności i odwołania rezerwacji określają odrębne warunki opublikowane na stronie www.lasertagpoznan.pl.
6. Osoby przebywające na terenie Fortu Va są zobowiązane zachowywać się w sposób niezagrażający sobie i innym oraz stosować się do poleceń obsługi, tj. personelu Organizatora prowadzącego grę i obsługującego Obiekt (dalej „obsługa”).
7. Na obszarze gry i w sali szkoleniowej zabrania się spożywania alkoholu, palenia tytoniu i papierosów elektronicznych oraz zażywania środków odurzających. Zasady korzystania z sali kominkowej i pola ogniskowego, w tym dotyczące alkoholu, określa Regulamin wynajmu sali i pola ogniskowego.
8. Na terenie Fortu Va można poruszać się wyłącznie po obszarach do tego przeznaczonych, tj. korytarzu głównym, sali urodzinowej/imprezowej, sali szkoleniowej, polu ogniskowym, obszarze gry oraz innych obszarach za zgodą i w obecności obsługi. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe wskutek wychodzenia poza wskazane obszary.
9. Sprzęt, w szczególności repliki broni, nie może być wynoszony poza obszar gry i salę odpraw.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy Uczestników (np. telefony, dokumenty, odzież) pozostawione na terenie Obiektu, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
11. Teren Fortu Va oraz sale są objęte monitoringiem wizyjnym w celu zapewnienia bezpieczeństwa osób i ochrony mienia. Zasady monitoringu określa klauzula informacyjna dostępna w Obiekcie i na stronie www.lasertagpoznan.pl.
12. Wjazd pojazdów na teren Fortu Va jest zabroniony, z wyjątkiem jednego pojazdu organizatora imprezy, którego numer rejestracyjny został zgłoszony przy rezerwacji, oraz pojazdów obsługi Fortu Va i dostawców (np. cateringu). Pozostałe pojazdy należy pozostawić na parkingach wskazanych na stronie www.lasertagpoznan.pl. Pojazdy nieuprawnione mogą zostać zgłoszone przez administrację Fortu Va do odholowania na koszt właściciela.

§ 2. Uczestnicy

1. W grze mogą brać udział wyłącznie:

- 1) osoby pełnoletnie;
 - 2) osoby, które ukończyły 15 lat – samodzielnie, po przedstawieniu pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego;
 - 3) osoby, które ukończyły 8 lat, a nie ukończyły 15 lat – pod opieką obecnego w Obiekcie pełnoletniego opiekuna, po przedstawieniu pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego;
 - 4) osoby, które ukończyły 7 lat, a nie ukończyły 8 lat – wyjątkowo, maksymalnie dwie w jednej grze, pod stałą i bezpośrednią opieką pełnoletniego opiekuna, który towarzyszy dziecku na obszarze gry przez cały czas rozgrywki, po przedstawieniu odrębnej pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego (zgoda specjalna); udział takich Uczestników należy zgłosić Organizatorowi przy rezerwacji. Organizator zaleca, aby wszyscy Uczestnicy mieli ukończone 8 lat.
2. W grach na arenie zewnętrznej mogą brać udział osoby, które ukończyły 12 lat. Organizator może ustalić inne wymagania wiekowe dla wybranych scenariuszy; informacja o wymaganiach wiekowych jest podawana przy rezerwacji.
3. W przypadku grup zorganizowanych (np. urodziny, wycieczki szkolne, półkolonie, kluby sportowe) zgoda rodziców lub opiekunów prawnych małoletnich Uczestników może zostać potwierdzona przez pełnoletniego opiekuna grupy, który składa Organizatorowi pisemne oświadczenie, że rodzice lub opiekunowie prawni wszystkich małoletnich Uczestników wyrazili zgodę na udział w grze i zostali poinformowani o jej zasadach. Opiekun grupy odpowiada za prawdziwość tego oświadczenia.
4. Na każdą grupę małoletnich Uczestników, o których mowa w ust. 1 pkt 3 i 4, przypada co najmniej jeden pełnoletni opiekun obecny w Obiekcie przez cały czas rezerwacji.
5. Zgoda, o której mowa w ust. 1, jest składana na formularzu udostępnionym przez Organizatora (do pobrania na stronie www.lasertagpoznan.pl) – w oryginale przed rozpoczęciem gry albo wcześniej w formie skanu lub zdjęcia przesłanego na adres gry@va.lasertagpoznan.pl. Rodzic lub opiekun prawny obecny w Obiekcie może podpisać zgodę na miejscu. Organizator przechowuje zgody przez okres przedawnienia roszczeń związanych z udziałem w grze.
6. Małoletni Uczestnicy oraz inne osoby małoletnie przebywające w Obiekcie nie pozostają pod opieką Organizatora – także w czasie przebywania w sali lub na polu ogniskowym. Odpowiedzialność za małoletniego ponosi jego rodzic, opiekun prawny lub opiekun grupy. Nie wyłącza to obowiązków Organizatora i jego personelu wynikających ze Standardów ochrony małoletnich (§ 5).
7. W grze mogą brać udział wyłącznie osoby trzeźwe i niebędące pod wpływem środków odurzających. Obsługa ma prawo odmówić dopuszczenia do gry osoby, co do której zachodzi uzasadnione podejrzenie, że jest pod wpływem alkoholu lub środków odurzających; opłata za grę nie podlega wówczas zwrotowi.
8. W grze nie powinny brać udziału kobiety w ciąży oraz osoby cierpiące na schorzenia (w szczególności układu krążenia, oddechowego lub ruchu, epilepsję), które w przypadku wysiłku fizycznego, słabego oświetlenia lub efektów świetlnych mogą zagrażać ich zdrowiu lub życiu albo zdrowiu i życiu innych Uczestników. Uczestnik, przystępując do gry, oświadcza, że nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w grze.
9. Uczestnicy noszący biżuterię, okulary i inne podobne przedmioty są zobowiązani do ich zdjęcia lub zabezpieczenia w taki sposób, aby nie zagrażały zdrowiu i bezpieczeństwu ich samych ani pozostałych Uczestników.
10. Uczestnicy są zobowiązani do gry w pełnym obuwiu sportowym bez obcasa oraz w wygodnym stroju sportowym, odpornym na zabrudzenia i kontakt z chropowatymi i twardymi powierzchniami. Obsługa może nie dopuścić do gry osoby w obuwiu niezapewniającym bezpieczeństwa (np. sandały, klapki).

11. Filmowanie i fotografowanie na obszarze gry w trakcie rozgrywki jest zabronione. Poza obszarem gry fotografowanie i filmowanie do użytku prywatnego jest dozwolone, z poszanowaniem prawa innych osób do wizerunku; publikowanie wizerunku innych Uczestników wymaga ich zgody, a w przypadku małoletnich – zgody rodzica lub opiekuna prawnego. Organizator utrzuwa i publikuje wizerunek Uczestników wyłącznie na podstawie odrębnej, dobrowolnej zgody.
12. Zabronione jest używanie podczas gry własnych replik, akcesoriów i innych urządzeń bez zgody Organizatora.

§ 3. Przebieg gry

1. Gra rozpoczyna się o godzinie wskazanej w rezerwacji. Spóźnienie Uczestników przesuwu rozpoczęcie gry, nie przesuwu jednak zakończenia rezerwacji – czas gry ulega odpowiedniemu skróceniu, a Organizator nie ma obowiązku przedłużenia rezerwacji.
2. Przed rozpoczęciem gry Uczestnicy przechodzą szkolenie, podczas którego są instruowani o zasadach gry, zasadach bezpieczeństwa i sposobie działania sprzętu. Udział w szkoleniu jest obowiązkowy.
3. Przed rozpoczęciem gry Uczestnicy są zobowiązani zapoznać się z obszarem gry.
4. O wszelkich zaobserwowanych wadach lub usterkach sprzętu Uczestnicy powinni poinformować obsługę przed rozpoczęciem gry lub niezwłocznie po ich wykryciu.
5. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że krawędzie sprzętu mogą być ostre, a niektóre jego elementy wystające, i zobowiązują się do zachowania szczególnej ostrożności przy posługiwaniu się nim.
6. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że gra jest prowadzona na terenie obiektu zabytkowego. Organizator dokłada starań, aby odpowiednio zabezpieczyć obszar gry, jednak Uczestnicy są zobowiązani do zachowania ostrożności i zwracania szczególnej uwagi na elementy metalowe, nierówności podłoża i niskie stropy.
7. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że podczas gry mogą powstać zadrapania, siniaki lub inne drobne kontuzje wynikające z charakteru aktywności.
8. Odpowiedzialność za uszkodzenie sprzętu w trakcie gry ponosi Uczestnik, chyba że do uszkodzenia doszło podczas prawidłowego korzystania ze sprzętu zgodnie z instrukcją.
9. Ze względu na specyfikę rozgrywki Organizator nie zaleca biegania po obszarze gry.
10. Na obszar gry nie wolno wnosić napojów, jedzenia ani zbędnych przedmiotów, w szczególności telefonów komórkowych czy aparatów fotograficznych.
11. Uczestnicy są zobowiązani do gry w duchu fair play, z poszanowaniem zasad, uczciwością i szacunkiem wobec innych Uczestników.
12. Zabronione jest popychanie innych Uczestników i jakiegokolwiek inny kontakt fizyczny, chwytanie sprzętu należącego do innych graczy, rzucanie sprzętem, wymachiwanie nim oraz niszczenie elementów wyposażenia.
13. Zabronione jest ukrywanie lub zdejmowanie czujników w trakcie gry oraz wyłączanie urządzeń bez wiedzy obsługi.
14. Obszar gry wyznacza obsługa; może on znajdować się wewnątrz fortu lub na zewnątrz. Obsługa może wyłączyć z gry część obszaru, a w przypadku niesprzyjających warunków pogodowych przenieść grę zewnętrzną do wnętrza fortu.
15. Na obszarze gry w czasie rozgrywki mogą przebywać wyłącznie Uczestnicy, obsługa prowadząca grę, opiekun grupy małoletnich oraz opiekun dziecka, o którym mowa w § 2 ust. 1 pkt 4.
16. Gra wewnątrz fortu jest prowadzona przy słabym oświetleniu, w ciasnych pomieszczeniach. Podczas gry wewnątrz fortu zabronione jest czołganie się, wspinanie się na jakiegokolwiek elementy wystroju lub wyposażenia (z wyjątkiem wież strzelniczych), przemieszczanie, przesuwanie i

przewracanie zasłon (beczek, skrzyń, ścianek) oraz wchodzenie na obszary oznaczone czerwonym światłem, tabliczkami zakazu wstępu lub odgródzone barierką.

17. Gra na zewnątrz fortu wymaga uwzględnienia warunków atmosferycznych, w szczególności wilgoci wpływającej na przyczepność nawierzchni. Dozwolone jest poruszanie się wyłącznie po terenie wyznaczonym taśmami i innymi ogranicznikami (w tym barykadami wokół poligonu). Zabronione jest wchodzenie na elementy konstrukcji fortu, wbieganie w krzaki i miejsca nieprzeznaczone do gry oraz wspinanie się na drzewa.
18. Uczestnicy są zobowiązani na każdy sygnał obsługi natychmiast przerwać grę.
19. Obsługa może wykluczyć z gry osobę, która narusza postanowienia Regulaminu, nie stosuje się do poleceń obsługi, stwarza zagrożenie dla siebie lub innych albo jest nietrzeźwa lub pod wpływem środków odurzających. Osobie wykluczonej nie przysługuje zwrot opłaty.
20. Jeżeli gra zostanie przerwana lub nie może się odbyć z przyczyn leżących po stronie Organizatora (np. awaria sprzętu, konieczność ewakuacji) albo z powodu warunków atmosferycznych uniemożliwiających grę zewnętrzną bez możliwości przeniesienia jej do wnętrza fortu, Organizator – według wyboru zamawiającego – umożliwia dokończenie gry w innym uzgodnionym terminie albo zwraca część opłaty proporcjonalną do niewykorzystanego czasu gry.
21. Każdy wypadek, uraz lub nagle pogorszenie samopoczucia Uczestnik (a w przypadku małoletniego – jego opiekun) zgłasza obsłudze niezwłocznie, jeszcze przed opuszczeniem Obiektu. Obsługa udziela pomocy i sporządza notatkę ze zdarzenia.

§ 4. Odpowiedzialność

1. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie wskutek niestosowania się do Regulaminu, instruktażu lub poleceń obsługi. Za szkody wyrządzone przez małoletniego Uczestnika odpowiada na zasadach ogólnych osoba sprawująca nad nim opiekę.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie innych Uczestników ani za szkody wynikłe z naruszenia przez Uczestnika Regulaminu, instruktażu lub poleceń obsługi.
3. Organizator posiada ubezpieczenie odpowiedzialności cywilnej z tytułu prowadzonej działalności. Organizator nie zapewnia Uczestnikom ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW); Uczestnik może ubezpieczyć się we własnym zakresie.
4. Postanowienia Regulaminu nie wyłączają ani nie ograniczają odpowiedzialności Organizatora w zakresie, w jakim jej wyłączenie lub ograniczenie jest niedopuszczalne na podstawie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa, w szczególności odpowiedzialności za szkody na osobie wyrządzone z winy Organizatora.

§ 5. Ochrona małoletnich i dane osobowe

1. Organizator stosuje Standardy ochrony małoletnich, dostępne na stronie www.lasertagpoznan.pl oraz w Obiekcie (w wersji pełnej i skróconej). Personel Organizatora jest zobowiązany do ich przestrzegania. Każdy Uczestnik, rodzic i opiekun może zgłosić obsłudze lub koordynatorowi ochrony małoletnich każde zdarzenie zagrażające dobru małoletniego.
2. Administratorem danych osobowych Uczestników i ich opiekunów, przetwarzanych w związku z rezerwacją, zgodami na udział w grze i przebiegiem gry, jest Organizator. Szczegółowe informacje o przetwarzaniu danych osobowych, w tym o monitoringu wizyjnym i publikacji wyników gier, zawiera Polityka prywatności dostępna na stronie www.lasertagpoznan.pl.
3. Wyniki gier są publikowane wyłącznie pod pseudonimami (nickami) wybranymi przez Uczestników. Uczestnik nie powinien używać jako pseudonimu swojego imienia i nazwiska ani innych danych pozwalających na jego identyfikację.

§ 6. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące gry można składać na adres e-mail office@vanguardarsenal.pl lub pisemnie na adres siedziby Organizatora (ul. Szarych Szeregów 39 lok. 8, 60-462 Poznań) w terminie 14 dni od dnia gry. Reklamacja powinna zawierać dane kontaktowe składającego, datę i godzinę gry oraz opis zastrzeżeń.
2. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania i informuje o wyniku na adres podany przez składającego.
3. Uczestnik będący konsumentem może skorzystać z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. za pośrednictwem powiatowego (miejskiego) rzecznika konsumentów lub Wojewódzkiego Inspektoratu Inspekcji Handlowej.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do gry jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu. W przypadku małoletniego Uczestnika Regulamin akceptuje rodzic, opiekun prawny lub opiekun grupy, składając zgodę na udział w grze.
2. Regulamin jest dostępny w języku polskim i angielskim; w razie rozbieżności rozstrzyga wersja polska.
3. Organizator może zmienić Regulamin z ważnych przyczyn (np. zmiana przepisów prawa, zmiana zasad bezpieczeństwa, zmiana zakresu usług). Zmiany są publikowane na stronie www.lasertagpoznan.pl. Do rezerwacji dokonanych przed zmianą stosuje się Regulamin w brzmieniu obowiązującym w dniu rezerwacji, chyba że nowe postanowienia są korzystniejsze dla Uczestnika.
4. W sprawach nieuregulowanych stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego. Spory z Uczestnikami będącymi konsumentami rozstrzygają sądy powszechne właściwe według przepisów ogólnych; w sporach z pozostałymi Uczestnikami właściwy jest sąd siedziby Organizatora.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 października 2026 r. i ma zastosowanie do gier odbywających się od tego dnia.

Zarząd VANGUARD ARSENAL sp. z o.o.