

REGULAMIN GIER WYJAZDOWYCH LASER TAG

Laser Tag Poznań · gry organizowane poza Fortem Va, na terenie wskazanym przez Zamawiającego

obowiązuje od dnia 1 października 2026 r.

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w grach Laser Tag organizowanych przez Organizatora poza Fortem Va, na terenie zapewnionym przez Zamawiającego (dalej „gry wyjazdowe”).
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. Zamawiającym jest osoba lub podmiot (np. firma, szkoła, instytucja, organizator wydarzenia), który zamawia grę wyjazdową i zapewnia teren, w tym obszar gry (dalej „Zamawiający”). Zamawiający jest zobowiązany przygotować obszar gry zgodnie z wytycznymi określonymi w § 4 oraz dobrać Uczestników gry. Zamawiającym może być jedna osoba, kilka osób, część Uczestników bądź wszyscy Uczestnicy. Kwestie związane z prawem do korzystania z terenu regulują uzgodnienia pomiędzy Zamawiającym a właścicielem lub zarządcą terenu.
4. Organizator nie odpowiada za przygotowanie obszaru gry ani za dobór Uczestników, z zastrzeżeniem § 4 ust. 14.
5. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich gier wyjazdowych organizowanych przez Organizatora, o ile Organizator i Zamawiający nie uzgodnili wprost inaczej na piśmie.
6. 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. Zamawiający jest zobowiązany udostępnić Regulamin Uczestnikom przed rozpoczęciem gry.
7. Czas gry, ceny, zasady rezerwacji, płatności i odwołania gry określają odrębne uzgodnienia z Zamawiającym lub oferta Organizatora.
8. Osoby przebywające na obszarze gry i w jego otoczeniu są zobowiązane zachowywać się w sposób niezagrażający sobie i innym oraz stosować się do poleceń obsługi, tj. personelu Organizatora prowadzącego grę (dalej „obsługa”).
9. Podczas rozgrywek zabrania się spożywania alkoholu, palenia tytoniu i papierosów elektronicznych oraz zażywania środków odurzających.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy Uczestników (np. telefony, dokumenty, odzież) pozostawione na terenie gry, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
11. Sprzęt, w szczególności repliki broni, nie może być wynoszony poza obszar gry i miejsce przeznaczone do odpraw.

§ 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 7 lat, a nie ukończyły 15 lat – pod opieką obecnego na miejscu pełnoletniego opiekuna, po przedstawieniu pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego. Organizator zaleca, aby wszyscy Uczestnicy mieli ukończone 8 lat.
2. Organizator może ustalić wyższy minimalny wiek dla wybranych terenów, scenariuszy lub rodzajów sprzętu, informując o tym Zamawiającego przy zamówieniu gry.
 3. W przypadku grup zorganizowanych (np. szkoły, 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, przypada co najmniej jeden pełnoletni opiekun obecny na miejscu przez cały czas gry.
 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 na miejscu 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 na terenie gry nie pozostają pod opieką Organizatora. Odpowiedzialność za małoletniego ponosi jego rodzic, opiekun prawny lub opiekun grupy. Nie wyłącza to obowiązków Organizatora i jego personelu wynikających ze Standardów ochrony małoletnich (§ 6).
 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.
 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 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 dobrać obuwie i strój odpowiednie do terenu gry, w szczególności pełne obuwie sportowe bez obcasa oraz strój odporny na zabrudzenia i kontakt z chropowatymi i twardymi powierzchniami.
 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. Organizator jest zobowiązany zapewnić sprawny sprzęt oraz przeszkolić Uczestników w zakresie zasad gry, zasad bezpieczeństwa i sposobu działania sprzętu. Zamawiający jest zobowiązany zapewnić i przygotować obszar gry zgodnie z § 4.

2. Gra rozpoczyna się o godzinie uzgodnionej z Zamawiającym. Spóźnienie Uczestników przesuwają rozpoczęcie gry, nie przesuwają jednak jej uzgodnionego zakończenia – czas gry ulega odpowiedniemu skróceniu, a Organizator nie ma obowiązku przedłużenia gry.
3. Przed rozpoczęciem gry Uczestnicy przechodzą obowiązkowe szkolenie oraz zapoznają się z obszarem gry i jego granicami.
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 podczas gry mogą powstać zadrapania, siniaki lub inne drobne kontuzje wynikające z charakteru aktywności oraz ukształtowania terenu.
7. Odpowiedzialność za uszkodzenie sprzętu w trakcie gry ponosi Uczestnik, chyba że do uszkodzenia doszło podczas prawidłowego korzystania ze sprzętu zgodnie z instrukcją.
8. Na obszar gry nie wolno wносить napojów, jedzenia ani zbędnych przedmiotów, w szczególności telefonów komórkowych czy aparatów fotograficznych.
9. Uczestnicy są zobowiązani do gry w duchu fair play, z poszanowaniem zasad, uczciwością i szacunkiem wobec innych Uczestników.
10. Zabronione jest popychanie innych Uczestników i jakiegokolwiek inny kontakt fizyczny, chwytanie sprzętu należącego do innych graczy, rzucanie sprzętem, wymachiwanie nim oraz niszczenie elementów wyposażenia.
11. Zabronione jest ukrywanie lub zdejmowanie czujników w trakcie gry oraz wyłączanie urządzeń bez wiedzy obsługi.
12. Gra jest prowadzona wyłącznie na wyznaczonym obszarze, na którym w czasie rozgrywki mogą przebywać wyłącznie Uczestnicy, obsługa prowadząca grę oraz opiekun grupy małoletnich. Zabronione jest wykraczanie poza granice obszaru gry.
13. Uczestnicy są zobowiązani na każdy sygnał obsługi natychmiast przerwać grę.
14. 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.
15. Jeżeli gra zostanie przerwana lub nie może się odbyć z przyczyn leżących po stronie Organizatora (np. awaria sprzętu), Organizator – według wyboru Zamawiającego – umożliwi dokończenie gry w innym uzgodnionym terminie albo zwraca część opłaty proporcjonalną do niewykorzystanego czasu gry. Skutki odwołania lub przerwania gry z powodu warunków atmosferycznych lub stanu obszaru gry określają uzgodnienia z Zamawiającym (§ 4 ust. 14).
16. Każdy wypadek, uraz lub nagle pogorszenie samopoczucia Uczestnik (a w przypadku małoletniego – jego opiekun) zgłasza obsłudze niezwłocznie, jeszcze przed opuszczeniem terenu gry. Obsługa udziela pomocy i sporządza notatkę ze zdarzenia.

§ 4. Przygotowanie obszaru gry przez Zamawiającego

1. Zamawiający jest zobowiązany przygotować obszar gry zgodnie z poniższymi wytycznymi i potwierdzić obsłudze Organizatora przed rozpoczęciem gry, że obszar gry je spełnia.
2. Obszar gry musi być oczyszczony z wszelkich ostrych przedmiotów, narzędzi, maszyn i innych przedmiotów, które mogłyby zagrażać życiu lub zdrowiu Uczestników, oraz z przedmiotów, o które Uczestnik mógłby się potknąć.
3. Na obszarze gry nie mogą znajdować się niebezpieczne otwory, dziury ani studzienki, w które mógłby wpaść Uczestnik.

4. Miejsca, w których istnieje ryzyko upadku z wysokości, muszą być zabezpieczone w sposób uniemożliwiający upadek Uczestnika.
5. Granice obszaru gry muszą być jasno wygradzone (np. taśmą), tak aby Uczestnicy nie mieli wątpliwości, gdzie kończy się obszar gry.
6. Na obszarze gry nie mogą znajdować się osoby postronne, zwierzęta ani pojazdy.
7. Obszar gry musi być oświetlony w stopniu umożliwiającym bezpieczne poruszanie się. Gra nie może odbywać się po zmroku, jeżeli cały obszar gry nie jest oświetlony dostatecznie mocnym oświetleniem sztucznym.
8. Gra nie może odbywać się w czasie opadów deszczu ani burzy. Nie zaleca się gry bezpośrednio po intensywnych opadach ze względu na śliską nawierzchnię.
9. Obszar gry powinien zawierać przeszkody, za którymi Uczestnicy mogą się chować; jest to konieczny element gry. Mogą to być przeszkody naturalne (drzewa, krzewy) lub elementy ustawione przez Zamawiającego.
10. Zamawiający może zamówić u Organizatora dmuchane zasłony; wymaga to odpowiedniej powierzchni do ich zamontowania. Zasłony są zamawiane na podstawie odrębnych uzgodnień, po przesłaniu Organizatorowi przez Zamawiającego zdjęć obszaru gry.
11. W przypadku zamówienia dmuchanych zasłon Zamawiający zapewnia dostęp do zasilania elektrycznego 230 V w pobliżu obszaru gry.
12. Zamawiający odpowiada za uzyskanie zgody właściciela lub zarządcy terenu na przeprowadzenie gry oraz za spełnienie wymagań wynikających z przepisów szczególnych obowiązujących na danym terenie.
13. Zamawiający zapewnia Organizatorowi możliwość dojazdu i wniesienia sprzętu na obszar gry oraz miejsce przeznaczone do odpraw i przechowania sprzętu w czasie gry.
14. Organizator ma prawo odmówić rozpoczęcia gry lub przerwać grę, jeżeli obszar gry nie spełnia wymagań określonych w niniejszym paragrafie albo warunki atmosferyczne lub inne okoliczności zagrażają bezpieczeństwu Uczestników. Skutki odwołania lub przerwania gry z tych przyczyn określają uzgodnienia z Zamawiającym.

§ 5. 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. Zamawiający ponosi odpowiedzialność za stan terenu i obszaru gry oraz za szkody wynikłe z nieprzygotowania obszaru gry zgodnie z § 4.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie innych Uczestników ani za szkody wynikłe z naruszenia przez Uczestnika lub Zamawiającego Regulaminu, instruktażu lub poleceń obsługi.
4. 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.
5. 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.

§ 6. Ochrona małoletnich i dane osobowe

1. Organizator stosuje Standardy ochrony małoletnich, dostępne na stronie www.lasertagpoznan.pl. 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 zamówieniem gry, zgodami na udział w grze i przebiegiem gry, jest Organizator. Szczegółowe informacje o przetwarzaniu danych osobowych, w tym o 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.

§ 7. 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 miejsce 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 lub Zamawiający 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.

§ 8. 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. Zamawiający akceptuje Regulamin, zamawiając grę.
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 gier zamówionych przed zmianą stosuje się Regulamin w brzmieniu obowiązującym w dniu zamówienia, chyba że nowe postanowienia są korzystniejsze dla Uczestnika lub Zamawiającego.
4. W sprawach nieuregulowanych stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego. Spory z Uczestnikami i Zamawiającymi będącymi konsumentami rozstrzygają sądy powszechne właściwe według przepisów ogólnych; w sporach z pozostałymi Uczestnikami i Zamawiającymi 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.