



Pobyt na terenie kompleksu Studencka 6 Centrum Aktywnego Wypoczynku STUDENCKA6 w tym w Parku Trampolin JUMP6 oznacza pełną akceptację niniejszego Regulaminu, w szczególności taką zgodę oznacza zakup biletu lub założenie opaski identyfikacyjnej. Podczas korzystania z obiektu należy bezwzględnie i ściśle stosować się do Regulaminu, jak również zaleceń i instrukcji udzielanych przez personel Centrum Aktywnego Wypoczynku. Organizator podkreśla, iż osoby nie stosujące się i naruszające niniejszy Regulamin zostaną wyproszone z obiektu bez zwrotu poniesionych kosztów i prawa do jakiegokolwiek odszkodowania z tego tytułu. Uczestnicy są świadomi, iż akceptacja niniejszego Regulaminu zwalnia w całości Organizatora od odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody, w szczególności urazy, uszkodzenia ciała i ich skutki powstałe wskutek korzystania z atrakcji Centrum Aktywnego Wypoczynku. Ponadto odpowiedzialności za kradzież, zaginięcie, zniszczenie lub uszkodzenie w przedmiotach stanowiących własność Uczestnika lub znajdujących się w jego posiadaniu, wniesionych i pozostawionych na terenie Centrum Aktywnego Wypoczynku.

## **§ 1. Definicje**

1. Definicje użyte w Regulaminie oznaczają:

- a) **Organizator** - podmiot zarządzający parkiem – MSPLAY Sp. z o.o., adres siedziby: ul. Targowa 6; 18-414 Nowogród, NIP: 718-213-20-69, REGON: 200517990.
- b) **Klient** - każda osoba znajdująca się w obszarze Centrum Aktywnego Wypoczynku STUDENCKA6.
- c) **Uczestnik** - osoba korzystająca z trampolin i innych urządzeń przeznaczonych do rozrywki i rekreacji w Centrum Aktywnego Wypoczynku STUDENCKA6.
- d) **Park** - pomieszczenia znajdujące się w Łomży, przy ul. Studenckiej 6, do rekreacji w którym znajdują się trampoliny i ścianki wspinaczkowe oraz inne dodatkowe atrakcje.

- e) **Batut** - powierzchnia elastyczna, na której Uczestnik wykonuje podskoki.

## § 2. Organizator

1. Centrum Aktywnego Wypoczynku zarządza Organizator, MSPLAY Sp. z o.o., adres siedziby: ul. Targowa 6; 18-414 Nowogród, NIP: 718-213-20-69, REGON: 200517990.
2. Wszelką korespondencję prosimy kierować na powyższy adres.
3. **Korespondencja elektroniczna e-mail:** [biuro@msplay.pl](mailto:biuro@msplay.pl)

## § 3. Zasady wstępu na teren Parku JUMP6

1. Warunkiem przebywania na terenie Parku jest posiadanie ważnego biletu, uprawniającego do wejścia na jego teren. Rodzaj i cennik biletów jest dostępny w recepcji oraz na stronie internetowej: [www.jump6.pl](http://www.jump6.pl) lub [www.studencka6.pl](http://www.studencka6.pl)
2. Uczestnik może korzystać z atrakcji Parku pod warunkiem uiszczenie opłaty za wstęp, w godzinach otwarcia Parku i po założeniu opaski identyfikacyjnej Parku na rękę.
3. Wcześniejszy zakup biletu na określony termin wizyty w Centrum Aktywnego Wypoczynku na stronie internetowej pozwoli uniknąć zbędnego oczekiwania na wejście.
4. Zakup biletów na wejście indywidualne może być dokonany poprzez system rezerwacji online dostępny na stronie internetowej lub na miejscu w recepcji Centrum Aktywnego Wypoczynku, pod warunkiem dostępności miejsc na wybraną godzinę.
5. Rezerwację terminów wejścia innego rodzaju oraz innych zajęć z oferty JUMP6 niż wejście indywidualne, można dokonać poprzez kontakt z recepcją lub kontakt telefoniczny pod nr telefonu 577-99-60-60.
6. Opłata za bilet wstępu w przypadku niewykorzystania go w terminie pierwotnym lub po zmianie terminu wizyty nie podlega zwrotowi. W celu zmiany terminu wizyty niezbędny jest kontakt z recepcją Centrum Aktywnego Wypoczynku.
7. W kasie Parku bilety sprzedawane są na najbliższą dostępną godzinę wejścia. Na stronie internetowej bilety można zakupić na najbliższe 30 dni, pod warunkiem, że nie zostały one wyprzedane.
8. Bilety uprawniają do korzystania z atrakcji Centrum Aktywnego Wypoczynku w określonym czasie wykupionym przez Uczestnika.
9. Każde wejście rozpoczyna się o pełnej godzinie od obowiązkowej odprawy bezpieczeństwa, dopiero po niej można korzystać z atrakcji Centrum Aktywnego Wypoczynku.
10. Rozliczenia dotyczące zakupu biletów kartą kredytową i przelewem przeprowadzane są za pośrednictwem serwisu Przelewy24.
11. Reklamacje dotyczące płatności elektronicznych rozpatruje serwis Przelewy24. Zgłoszenie reklamacyjne Uczestnik przesyła na adres korespondencyjny Organizatora, który przekazuje je do serwisu Przelewy24.
12. Zgłoszenie reklamacyjne powinno zawierać następujące informacje: imię i nazwisko, datę, numer, kwotę transakcji oraz opis zgłaszanych zastrzeżeń. Przelewy24 zobowiązuje się do zapewnienia pełnej i wyczerpującej obsługi reklamacji.

13. W pozostałych przypadkach reklamacje rozpatruje Organizator w ciągu 14 dni roboczych oddaty otrzymania zgłoszenia reklamacyjnego na piśmie.
14. Zakazuje się przekazywania lub udostępniania swojej opaski identyfikacyjnej innym osobom, jak i jej zdejmowania czy też naruszania jej zabezpieczeń, aż do momentu opuszczenia terenu Parku.
15. Zdjęcie opaski przez Uczestnika w trakcie korzystania z urządzeń Centrum Aktywnego Wypoczynku oznacza utratę ważności wykupionego przez niego biletu wstępu.
16. Zakazuje się korzystania z urządzeń Uczestnikom bez opaski identyfikacyjnej JUMP6.
17. Na podstawie art. 38 pkt. 12 ustawy o prawach konsumenta z 30 maja 2014 r. kupującemu bilet wstępu nie przysługuje prawo odstąpienia od umowy zawartej na odległość, gdyż prawo to nie przysługuje konsumentowi w odniesieniu do umów usług związanych z wypoczynkiem, wydarzeniami rozrywkowymi lub sportowymi jeżeli w umowie oznaczono dzień lub okres świadczenia usługi.

#### **§ 4. Zasady obowiązujące podczas korzystania z atrakcji Parku Trampolin JUMP6**

1. Do wejścia na teren Parku Uczestnicy przygotowują się w szatniach gdzie zobowiązani są zostawić odzież, obuwie i wszystkie przyniesione ze sobą rzeczy.
2. Zabrania się pozostawiania w szafkach rzeczy cennych i wartościowych, w szczególności takich jak biżuteria i gotówka.
3. Każdy Uczestnik we własnym zakresie dba o otrzymany w recepcji klucz do szafki.
4. Za utracony klucz do szafki Uczestnik zostanie obciążony kwotą w wysokości: 30 zł brutto.
5. Każdy Uczestnik wykonuje ćwiczenia na w poszczególnych strefach i przyrządach znajdujących się w Parku na własną i wyłączną odpowiedzialność oraz ryzyko, bez względu na świadomość swoich możliwości, kondycji i stanu zdrowia.
6. Odpowiedzialność za dzieci i osoby niepełnoletnie ponoszą ich opiekunowie.
7. Osoby z jakimikolwiek problemami zdrowotnymi, u których wysiłek fizyczny może choćby potencjalnie zagrażać ich zdrowiu lub życiu oraz kobiety w ciąży, z uwagi na swoje bezpieczeństwo nie powinny korzystać z atrakcji Parku.
8. Zabrania się korzystania z Parku osobom pod wpływem alkoholu lub innych środków mogących spowodować zachwianie stanu równowagi lub obniżenia sprawności psychoruchowej.
9. Zabrania się korzystania z urządzeń i przyrządów znajdujących się w Parku niezgodnie z ich przeznaczeniem.
10. Wstęp do Parku jest dopuszczony jedynie, w ubraniu sportowym, bez jakichkolwiek przedmiotów ostrych. Uczestnik powinien wejść z pustymi kieszeniami, bez łańcuszków i innych ozdób na szyi. Uczestnik nie może wносить na teren Parku jakiegokolwiek picia lub jedzenia.
11. Zabronione jest wchodzenie na teren Parku z gumą do żucia lub jakąkolwiek inną substancją w ustach.

12. Uczestnicy ponoszą wszelką odpowiedzialność za skutki nie zastosowania się do niniejszego Regulaminu a także nie zachowania szczególnej ostrożności.
13. Odpowiedzialność obejmuje m.in. roszczenia odszkodowawcze i inne ze strony pozostałych Uczestników i Parku.
14. Za pozostawione w Parku rzeczy odpowiada Uczestnik.
15. Pracownicy Centrum Aktywnego Wypoczynku nie sprawują opieki nad dziećmi i młodzieżą.
16. Organizator ma prawo wyprosić Uczestnika lub odmówić prawa wstępu do Parku Uczestnikom, którzy złamali zasady niniejszego Regulaminu.
17. Organizator zastrzega prawo do odmowy wstępu na teren Parku wg własnego uznania, bez konieczności podania przyczyny i bez jakichkolwiek roszczeń z tego tytułu względem Parku.
18. Na terenie obiektu obowiązuje bezwzględny zakaz palenia tytoniu, spożywania alkoholu czy jakichkolwiek substancji odurzających, jak również znajdowania się pod ich wpływem.

#### **§ 5. Instrukcja korzystania z trampolin w Parku Trampolin JUMP6**

1. Na obiekcie obowiązuje ograniczenie wagowe do 120 kilogramów.
2. Przed wejściem na trampolinę należy wykonać rozgrzewkę stawów i pozostałych części ciała zgodnie z zaleceniami personelu Parku.
3. Podczas podskoków na jednym batucie może znajdować się wyłącznie jedna osoba.
4. Należy wybijać się w środku pola batuta zawsze z obu nóg i lądować na obie stopy. Nogi w kolanach powinny być ugięte i w lekkim rozkroku. Ręce powinny być wyciągnięte przed siebie dla zrównoważenia ciała.
5. Podczas nieudanego podskoku, którego skutkiem będzie niekontrolowane lądowanie na batut, należy w miarę możliwości starać się wylądować na plecach lub ułożyć ciało w kłębek chroniąc głowę rękami.
6. Dozwolone jest przechodzenie do wybranego batuta, z zachowaniem należytej ostrożności, po matach zabezpieczających.
7. Zabrania się wykonywania akrobacji nad elementami zabezpieczającymi konstrukcję trampoliny.
8. Zabrania się wszelkich przepychanek i walk oraz przeszkadzania innym Uczestnikom.
9. Zabrania się skakania oraz siedzenia na matach zabezpieczających elementy konstrukcyjne trampoliny.
10. Zabrania się biegania po terenie Parku, a w szczególności biegania po schodach i matach zabezpieczających elementy konstrukcyjne trampoliny.
11. Zabrania się wskakiwania na elementy konstrukcyjne trampolin.
12. Zabrania się wskakiwania w siatki zabezpieczające i wieszania się na nich.
13. Sygnał gwizdka lub stosowny komunikat pracownika Parku jest sygnałem do natychmiastowego i bezwzględnego zaprzestania aktywności na trampolinie.

## **§6 Regulamin bezpieczeństwa poduszki kaskaderskiej (AIRBAG) w parku trampolin**

### **1 Postanowienia ogólne**

1. Poduszka kaskaderska (AIRBAG) jest elementem amortyzującym upadki ze ścianki wspinaczkowej oraz miejscem lądowania dla skoków z trampolin.
2. Korzystanie z poduszki oznacza akceptację niniejszego regulaminu i odbywa się na własną odpowiedzialność.
3. Dzieci poniżej 5. roku życia mogą korzystać z poduszki wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Obsługa parku ma prawo odmówić dostępu do poduszki osobom naruszającym zasady bezpieczeństwa.

### **2 Zasady bezpieczeństwa**

1. Lądowanie na poduszce powinno odbywać się na plecy lub pośladki – zabrania się lądowania na głowę, nogi lub brzuch.
2. Zabrania się wykonywania podwójnych salt i innych skoków mogących spowodować niekontrolowane lądowanie.
3. Po wylądowaniu należy niezwłocznie opuścić poduszkę, aby nie blokować miejsca dla kolejnych użytkowników.
4. Nie wolno wchodzić na poduszkę od strony trampolin lub ścianki wspinaczkowej bez wcześniejszego skoku. Zabrania się wnoszenia na poduszkę przedmiotów takich jak buty, telefony, klucze, biżuteria i inne mogące spowodować uszkodzenie urządzenia lub kontuzję.
5. W przypadku zauważenia uszkodzenia poduszki należy natychmiast zgłosić to obsłudze.

### **3 Zasady skoków i wspinaczki**

1. Ze ścianki wspinaczkowej – upadek na poduszkę powinien być kontrolowany, z zachowaniem pozycji na plecach lub pośladkach.
2. Zabronione jest skakanie ze ścianki w sposób niebezpieczny.
3. Z trampolin – skoki powinny być wykonywane pojedynczo, z zachowaniem odpowiedniego dystansu między użytkownikami.
4. Nie wolno popychać innych osób ani wykonywać skoków w tym samym momencie, gdy ktoś jeszcze przebywa na poduszce.

#### **4 Postanowienia końcowe**

Każdy użytkownik zobowiązany jest do przestrzegania regulaminu oraz poleceń obsługi. Nieprzestrzeganie regulaminu może skutkować wykluczeniem z korzystania z atrakcji. Regulamin może ulec zmianie, a jego aktualna wersja dostępna jest w recepcji oraz na stronie internetowej parku. Zachowaj ostrożność i baw się bezpiecznie!

### **§ 7. Instrukcja korzystania ze Ścianki Wspinaczkowej Parku Trampolin JUMP6**

#### **§1 Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy regulamin określa zasady korzystania ze ścianki wspinaczkowej o wysokości do 3 metrów, znajdującej się na terenie parku trampolin.
2. Korzystanie ze ścianki wspinaczkowej oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
3. Ścianka przeznaczona jest do wspinaczki bez asekuracji linowej. Strefa bezpieczeństwa pod ścianką wyposażona jest w poduszkę kaskaderską amortyzującą upadki.
4. Z ścianki mogą korzystać osoby w dobrym stanie zdrowia, niebędące pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych substancji odurzających.

#### **§2 Zasady korzystania**

1. Dzieci poniżej 5. roku życia mogą korzystać ze ścianki wspinaczkowej wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Obsługa parku ma prawo odmówić dostępu do poduszki osobom naruszającym zasady bezpieczeństwa.
2. Korzystanie ze ścianki wspinaczkowej dozwolone jest wyłącznie w godzinach otwarcia parku i pod nadzorem personelu.
3. Przed rozpoczęciem wspinaczki należy zapoznać się z instrukcją użytkownika oraz regulaminem obiektu.
4. Wspinaczka odbywa się wyłącznie w wyznaczonych miejscach, przy użyciu zamontowanych chwytów. Nie wolno chwytać się innych elementów konstrukcyjnych.
5. Zabrania się wchodzenia na ściankę w nieodpowiednim obuwiu (np. klapki, buty na obcasie) oraz z przedmiotami mogącymi stanowić zagrożenie (np. biżuteria, ostre przedmioty). 5. Wspinaczka może odbywać się wyłącznie pojedynczo – na ściance może znajdować się jedna osoba na danej trasie.
6. Zabrania się skakania ze ścianki lub zrzucania jakichkolwiek przedmiotów na poduszkę bezpieczeństwa.

7. Po zakończeniu wspinaczki należy zejść w sposób kontrolowany, nie wykonując gwałtownych ruchów.

### **§3 Odpowiedzialność i bezpieczeństwo**

1. Użytkownicy korzystają ze ścianki wspinaczkowej na własną odpowiedzialność.
2. Park trampolin nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje wynikające z nieprzestrzegania regulaminu lub niewłaściwego użytkowania ścianki.
3. Dzieci poniżej 12. roku życia mogą korzystać ze ścianki wyłącznie pod opieką osoby dorosłej.
4. Personel parku ma prawo odmówić dostępu do ścianki osobom niestosującym się do zasad bezpieczeństwa.
5. W przypadku zauważenia uszkodzeń ścianki lub poduszki bezpieczeństwa należy natychmiast poinformować obsługę.

### **§4 Postanowienia końcowe**

1. Każdy użytkownik zobowiązany jest do przestrzegania zasad regulaminu oraz zaleceń personelu.
2. Nieprzestrzeganie regulaminu może skutkować wyproszeniem z obiektu bez prawa do zwrotu kosztów.
3. Regulamin może ulec zmianie, a jego aktualna wersja jest dostępna w recepcji parku oraz na stronie internetowej.

Zachęcamy do bezpiecznej i odpowiedzialnej wspinaczki!

### **§ 8. Instrukcja korzystania z Urządzenia treningowego pod atrakcją ELIMINATOR**

1. Zasady obowiązują Uczestników urządzenia „ELIMINATOR” oraz osoby postronne, przebywające w strefie „ELIMINATORA”.
2. Wstęp na ELIMINATOR jest dopuszczony jedynie gdy jest uruchomiony i obsługa znajduje się w pobliżu
3. Z ELIMINATORA mogą korzystać osoby, które ukończyły 5 rok życia i przeszły odpowiednie przeszkolenie.
4. Obsługa ma prawo sprawdzić umiejętności każdej osoby korzystającej z atrakcji, ewentualnie odmówić możliwości korzystania z ELIMINATORA
5. Urządzenie Eliminator zostało stworzone wyłącznie w celach rekreacyjnych. Obracające się ramiona tworzą ruchomą przeszkodę, a uczestnicy zabawy mają za zadanie pokonywać ją poprzez skakanie lub wykonując unik, jednocześnie pozostając w polu przeznaczonym do zabawy
6. Zakazane jest wskakiwanie na ramiona urządzenia, zabrania się zawieszania się na nich i wykonywania innych czynności niż te przewidziane w zabawie.

### **§ 9. Dozwolony wiek Uczestników korzystających z atrakcji Parku Trampolin JUMP6**

1. Z obiektu samodzielnie mogą korzystać osoby pełnoletnie, osoby niepełnoletnie - wyłącznie za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.
2. Dzieci poniżej 4 lat nie mogą korzystać z obiektu.
3. Dzieci w wieku od lat 4 do lat 12 mogą korzystać z obiektu pod stałą opieką rodzica bądź opiekuna.
4. Osoby niepełnoletnie w wieku powyżej lat 12, mogą korzystać z Parku za uprzednią pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.
5. Formularz zgody musi zostać wypełniony przy każdym odbiorze opaski identyfikacyjnej dla osoby niepełnoletniej, o ile formularz taki nie został wcześniej przypisany do konta Uczestnika przez pracownika recepcji.
6. Formularz do pobrania znajduje się na stronie internetowej [www.jump6.pl](http://www.jump6.pl) oraz w recepcji.
7. Zgody niepełne lub nieczytelne lub niezawierające podpisu rodzica lub opiekuna prawnego są nieważne.
8. Klient, rodzic, opiekun prawny zobowiązuje się do podania wszystkich danych wymaganych na Formularzu Parku w zgodzie ze stanem faktycznym.
9. Park nie weryfikuje danych wskazanych w Formularzu Parku.
10. Park (poza specjalnie organizowanymi zajęciami) nie świadczy jakiegokolwiek opieki nad dziećmi, czy osobami niepełnoletnimi lub młodzieżą.
11. Rodzice i opiekunowie prawni w ramach obowiązku nadzoru nad dzieckiem odpowiadają za wszelkie szkody spowodowane przez podopiecznych, którzy nie ukończyli 18 roku życia.
12. Pracownik Parku ma prawo do sprawdzenia legitymacji szkolnej dziecka lub innego dokumentu stwierdzającego tożsamość celem ustalenia jego wieku. Wobec braku legitymacji szkolnej lub innego dokumentu obsługa Parku ma prawo odmówić sprzedaży biletu oraz odmówić wejścia do Parku.

#### **§ 10. Zasady bezpieczeństwa**

1. Organizator informuje, iż wszystkie urządzenia udostępnione w Parku posiadają wymagane atesty oraz zapewniają bezpieczne korzystanie, zgodnie ze stosownymi instrukcjami.
2. Przed rozpoczęciem korzystania z jakichkolwiek urządzeń wchodzących w skład Parku należy zapoznać się z Regulaminem oraz instrukcją użytkowania poszczególnych urządzeń oraz stosować się do nich w czasie pobytu na terenie Parku.
3. Wstęp do Parku jest dopuszczony jedynie w skarpetkach zakupionych w Parku. Dorośli sprawujący opiekę, wstęp do Parku mają wyłącznie w skarpetkach zakupionych w Parku, które ze względów bezpieczeństwa mają chronić przed poślizgiem.
4. Przed przystąpieniem do korzystania z atrakcji znajdujących się w Parku, Uczestnik zobowiązany jest do przeprowadzenia ćwiczeń rozgrzewających i rozciągających - zgodnie ze wskazówkami pracowników JUMP6.



5. Podczas korzystania z atrakcji znajdujących się na terenie Parku, Uczestnik jest obowiązany bezwzględnie stosować się do poleceń, zaleceń, uwag, nakazów i ostrzeżeń wydawanych przez pracowników JUMP6.
6. Osoby, które w przeszłości doznawały jakichkolwiek dolegliwości o charakterze ruchowym, nie wyłączając uprzednich schorzeń kręgosłupa, bądź przebyły kontuzje lub urazy, leczyły się operacyjnie albo przebyły jakiegokolwiek zaburzenia neurologiczne lub cierpią na choroby przewlekłe, mogą korzystać z atrakcji Parku jedynie za uprzednim okazaniem pracownikom Organizatora pisemnej zgody właściwego lekarza.
7. Zakazane jest wchodzenie, wskakiwanie, przebieganie przez trampoliny, na których ktoś się znajduje.
8. Po zakończeniu ćwiczeń Uczestnik zobowiązany jest sprawnie i bezpiecznie dla siebie oraz innych osób opuścić Park.
9. Zakończenie ćwiczeń zgłasza się pracownikowi Parku.
10. Za ewentualne negatywne skutki uchybienia powyższemu Organizator nie ponosi odpowiedzialności.

#### **§ 11. Zasady organizacji przyjęć urodzinowych oraz grup zorganizowanych**

1. Park jest przystosowany do organizacji przyjęć urodzinowych oraz obsługi grup zorganizowanych zwanych dalej Przyjęciem. W tym celu Park udostępnia powierzchnię, niezbędne wyposażenie oraz wykwalifikowany personel.
2. Zarezerwowanie Przyjęcia związane jest z koniecznością podania przewidywanej liczby Uczestników, przy czym minimalna liczba Uczestników za którą uiszcza się **opłatę została wskazana w zakładce URODZINY** z rozróżnieniem na pakiety do wyboru. Niższa rzeczywista liczba Uczestników nie pomniejsza ceny. Za każdą dodatkową osobę uiszcza się opłatę wg cennika.
3. Uczestnikom przyjęcia mogą w salce towarzyszyć rodzice/opiekunowie bezpłatnie. Przewidywaną Liczbę osób towarzyszących należy podać przy rezerwacji Przyjęcia.
4. Rezerwacja przyjęcia związana jest z koniecznością wpłaty depozytu wg cennika. Rezygnacja z zarezerwowanego terminu może nastąpić nie później niż na 48 godzin przed datą rozpoczęcia przyjęcia. Późniejsza rezygnacja oznacza przepadek wpłaconego depozytu.
5. Nad niepełnoletnimi Uczestnikami przyjęcia, opiekę sprawują towarzyszące im osoby dorosłe, które są zobowiązane do wypełnienia formularza, który znajduje się w zakładce DOKUMENTY.
6. Istnieje możliwość korzystania z atrakcji Parku przez zorganizowane grupy. Wówczas jeden dorosły opiekun może przebywać na terenie Parku z grupą osób, których liczba nie przekracza 12 osób.
7. W sytuacji pobytu na terenie Parku grupy zorganizowanej, jej opiekun oraz organizator ponoszą odpowiedzialność solidarną za skutki zachowań Uczestników grupy.

## **§12. Instrukcja korzystania z Areny Laser tag**

1. Gra na arenie odbywa się jedynie przy włączonym oświetleniu UV i załączonych efektach świetlnych i dźwiękowych.
2. Na arenie może być wygenerowana sztuczna mgła ograniczająca widoczność.
3. Wstęp na Arenę Laser Games dozwolony wyłącznie w obuwii sportowym.
4. Podczas uczestnictwa w rozgrywce należy zachować spokój oraz najwyższą ostrożność.
5. Osoby wnoszące biżuterię, okulary, itp. powinny odpowiednio ją zabezpieczyć lub zdjąć całkowicie tak, aby nie stwarzały one zagrożenia dla zdrowia lub życia.
6. Na terenie Areny Laser Games zabrania się:
  - biegania, skakania, czołgania oraz wchodzenia na ścianki i pozostałe konstrukcje,
  - agresywnego zachowania oraz używania przemocy fizycznej w stosunku do pozostałych uczestników zabawy,
  - naruszania ogólnie przyjętych norm zachowania w miejscach publicznych,
  - używania broni i wyposażenia Obiektu w sposób inny niż przedstawiony przez obsługę w czasie szkolenia,
  - wnoszenia przedmiotów mogących zagrażać bezpieczeństwu innych Graczy.
7. Wszelkie zastrzeżenia, wątpliwości, uwagi, zarówno co do stanu technicznego wyposażenia Areny, jak i co do własnego samopoczucia lub innych graczy, a także wszelkich niepokojących sytuacji należy zgłaszać personelowi bezzwłocznie, nawet w trakcie gry.
8. Zabrania się wspinania na elementy dekoracji i labiryntu.
9. W trakcie gry uczestnicy przejmują odpowiedzialność za powierzony im sprzęt oraz wszelkie szkody materialne i uszczerbki na zdrowiu wynikłe z nie stosowania się do poniższego Regulaminu.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody i wszelkie uszczerbki na zdrowiu wynikłe z nie stosowania się do niniejszego Regulaminu.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody niemajątkowe na osobie i na osobach trzecich oraz majątkowe wyrządzone przez uczestnika.
12. Uczestnik zrzeka się wszelkich roszczeń za szkody majątkowe i niemajątkowe wyrządzone mu w czasie uczestnictwa w grze.
13. W przypadku uszkodzenia sprzętu wynikającego z celowego działania lub zaniedbania, Uczestnik może zostać obciążony kosztami jego naprawy.

14. Organizator ma prawo do czasowego ograniczenia wstępu, jeśli na Arenie jest komplet graczy.

15. Zabrania się udziału w grze:

a) dzieciom poniżej 7 roku życia

b) osobom będącym pod wpływem alkoholu, środków odurzających, bądź środków mających wpływ na prawidłowe funkcjonowanie organizmu (w tym również lekarstw),

c) kobietom w ciąży,

d) osobom, których stan zdrowia może narażać na ryzyko uszczerbku zdrowia w trakcie gry, w szczególności:

- cierpiących na choroby lub dolegliwości gdzie migające/pulsujące światło tworzy ryzyko dla zdrowia np. epilepsja, schorzenia wzroku,

- cierpiących na choroby lub dolegliwości gdzie wysiłek fizyczny naraża na ryzyko dla zdrowia np. choroby układu krążenia, schorzenia kręgosłupa/układu kostnego, astma itp.

16. Rezerwacja areny na wyłączność możliwa jest dla grup urodzinowych, zorganizowanych oraz grup powyżej 12 zawodników. W innym przypadku Organizator zastrzega sobie prawo łączenia zawodników w drużyny.

17. W przypadku gry na wyłączność, za uczestników zgłoszonych, którzy nie będą brali udziału w grze, będzie pobierana opłata w wysokości ceny biletu ulgowego za każdą osobę nieobecną, adekwatnie do czasu zarezerwowanej gry. Klienci/grupy z rezerwacją mają pierwszeństwo do udziału w grze.

18. Rezerwacje gry należy odebrać najpóźniej 15 minut przed zamówioną godziną, w innym przypadku rezerwacja zostaje anulowana.

19. Uczestnicy przed rozpoczęciem gry zostają przeszkoleni z zakresu bezpieczeństwa, a także sposobu korzystania z wyposażenia.

20. Uczestnik oświadcza, iż został poinformowany, że paintball laserowy, podobnie jak inne zabawy/gry ruchowe, to sport/zabawa o podwyższonym stopniu ryzyka na wystąpienie urazów, kontuzji, itp.

21. Opiekunowie grup są zobowiązani do sprawowania opieki nad grupą podczas gry.

22. Ostatnia gra jest uruchamiana 30 min przed zamknięciem Areny, może to być maksymalnie gra 15 minutowa.

## **§ 11. Przetwarzanie danych osobowych**

1. Uczestnik/Klient Centrum Aktywnego Wypoczynku wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych przekazanych Organizatorowi, własnych oraz swoich podopiecznych, w

szczegółności w rozumieniu ustawy o ochronie danych osobowych ( Dz.U. 2016.922 t.j. z dnia 2016.06.28. ) :

- a) w zakresie zawartym na formularzu Rejestracyjnym;
  - b) w zakresie danych dotyczących korzystania z Parku, w tym płatności za usługi i produkty;
  - c) przez MSPLAY Sp. z o.o., adres siedziby: ul. Targowa 6; 18-414 Nowogród, NIP: 718-213-20-69, REGON: 200517990 - jako administratora danych osobowych;
  - d) w celach zarządzania Centrum Aktywnego Wypoczynku, świadczenia usług i sprzedaży produktów, komunikowania informacji marketingowych i sprzedażowych, przesyłania ofert marketingowych i sprzedażowych.
2. Uczestnik/Klient Centrum Aktywnego Wypoczynku wyraża zgodę na kontakt na numery telefoniczne oraz inne kanały komunikacji pisemnej oraz elektronicznej w celu zarządzania Centrum Aktywnego Wypoczynku, świadczenia usług i sprzedaży produktów, komunikowania informacji marketingowych i sprzedażowych, przedstawiania ofert marketingowych i sprzedażowych - dotyczy Uczestnika jak i jego podopiecznych.
  3. Uczestnik wyraża także zgodę na przekazanie danych podmiotom powiązanim z Centrum Aktywnego Wypoczynku oraz ich wykorzystanie w zakresie, na który Uczestnik wyraził zgodę na rzecz Centrum Aktywnego Wypoczynku, zgoda taka dotyczy również podmiotów trzecich świadczących usługi na rzecz Parku.
  4. Uczestnik Centrum Aktywnego Wypoczynku wyraża zgodę na przechowywanie kopii dokumentów powstałych w relacji z Centrum Aktywnego Wypoczynku, w szczególności przy korzystaniu z Centrum Aktywnego Wypoczynku.

#### **§ 12 Dane osobowe - zgody**

1. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne i każdej osobie przysługuje prawo wglądu w ich treść oraz ich poprawienia.
2. Organizator informuje, iż cały teren Centrum Aktywnego Wypoczynku, z wyłączeniem szatni oraz łazienek, znajduje się pod nadzorem kamer telewizji przemysłowej, a obraz może być utrwalany i należy do Organizatora, może być wykorzystany do popularyzacji, także sportu i rekreacji.
3. Wejście na teren Centrum Aktywnego Wypoczynku jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na rejestrowanie obrazu z wizerunkiem Klienta oraz Uczestnika. Zgoda jest udzielona na czas nieokreślony i bez ograniczeń terytorialnych.
4. Organizator informuje, iż do celów reklamowych mogą być wykonywane filmy i fotografie.
5. Organizator informuje, iż wykorzystanie wizerunku Uczestnika może nastąpić dla celów promocyjnych Centrum Aktywnego Wypoczynku oraz poprawy zarządzania Parkiem, bez dodatkowych opłat lub innych wynagrodzeń w tego tytułu.

6. Nagrywanie filmów i robienie zdjęć przez Klientów oraz Uczestników własnym sprzętem wymaga każdorazowego zgłoszenia i uzyskania uprzedniej zgody pracowników Centrum Aktywnego Wypoczynku.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenia dóbr osobistych związane z upublicznianiem wizerunku uczestników przez osoby trzecie.

### **§ 13. Płatności online**

1. Organizator prowadzi sprzedaż internetową biletów wstępu do Centrum Aktywnego Wypoczynku na stronie internetowej w [www.jump6.pl](http://www.jump6.pl), za pomocą której użytkownicy strony internetowej składają zamówienie.
2. Osoba zamawiająca bilet oraz uiszczająca opłatę wykupuje prawo do skorzystania z Centrum Aktywnego Wypoczynku w terminie określonym w bilecie.
3. Składając zamówienie za pośrednictwem strony internetowej użytkownik zobowiązany jest dokonać wyboru daty i godziny wejścia, rodzaju i ilości biletów, sposobu płatności za bilety oraz zapoznać się i zaakceptować warunki Regulaminu, co jest warunkiem realizacji zamówienia.
4. Po złożeniu zamówienia użytkownik dostaje e-mailem wiadomość, że zamówienie dotarło do Systemu (POTWIERDZENIE ZAMÓWIENIA).
5. Cena zakupu biletu jest wiążąca dla organizatora i kupującego według chwili złożenia przez kupującego zamówienia na zakup danego biletu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany: cen biletów, rodzajów biletów. Uprawnienie powyższe nie ma wpływu na realizację zawartych umów i zamówień złożonych przed datą wejścia w życie takich zmian.
7. Jedna osoba może jednorazowo zakupić dowolną ilość dostępnych biletów na korzystanie z **Atrakcji Centrum Aktywnego Wypoczynku** znajdującą się w sprzedaży.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niezłożenie zamówienia lub niedostarczenie potwierdzenia zamówienia, niemożność dokonania zapłaty ceny spowodowane błędnym lub niedokładnym adresem podanym przez Klienta, problemami z siecią Internet lub innymi okolicznościami, na które organizator nie miał wpływu.
9. Na podstawie art. 38 pkt 12 ustawy o prawach konsumenta z 30 maja 2014 r. kupującemu bilet wstępu nie przysługuje prawo odstąpienia od umowy zawartej na odległość, gdyż prawo to nie przysługuje konsumentowi w odniesieniu do umów usług związanych z wypoczynkiem, wydarzeniami rozrywkowymi lub sportowymi, jeżeli w umowie oznaczono dzień lub okres świadczenia usługi.
10. Konsument może przełożyć lub odwołać swoje wejście na trampoliny lub rampę nie później niż 48 godzin przed jego terminem.
11. MSPLAY Sp. o.o. wystawia oraz przesyła faktury elektroniczne, gwarantując autentyczność ich pochodzenia oraz integralność ich treści. Faktura elektroniczna, zgodnie z Ustawą z dnia 11 marca

2004 r. o podatku od towarów i usług (Dz.U. z 2004 r. nr 54, poz. 535, z późn. zm.), posiada dokładnie taką samą moc prawną jak jej papierowy odpowiednik. Prośby o fakturę prosimy składać pod adresem korespondencyjnym spółki. Faktura zostanie przesłana najpóźniej w ciągu 21 dni od daty świadczenia usługi.

#### **§ 14. Postanowienia końcowe**

1. Postanowienia niniejszego Regulaminu mogą być uzupełnione treścią innych regulaminów szczegółowych, w szczególności treścią instrukcji i zasad korzystania z poszczególnych urządzeń znajdujących się na terenie Centrum Aktywnego Wypoczynku. W przypadku wprowadzenia takich dodatkowych regulaminów szczegółowych postanowienia niniejszego Regulaminu pozostają w mocy i są nadal wiążące.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przerwy w funkcjonowaniu obiektu wynikające z przyczyn od niego niezależnych np. wskutek awarii, przerwy w dostawie energii elektrycznej lub innych mediów jak również z przyczyn noszących znamiona siły wyższej.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niezapoznanie się Klienta lub Uczestnika z Regulaminem oraz instrukcjami obsługi urządzeń znajdujących się w Parku.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu. Jego zmiany będą udostępniane w recepcji Centrum Aktywnego Wypoczynku oraz na stronie internetowej Centrum Aktywnego Wypoczynku.
5. W każdym przypadku, gdy niniejszy Regulamin mówi o kontakcie Uczestnika lub Klienta z recepcją Centrum Aktywnego Wypoczynku rozumie się przez to kontakt osobisty, jak i telefoniczny 577 99 60 60 lub mailowy na adres poczty elektronicznej: [biuro@msplay.pl](mailto:biuro@msplay.pl)
6. Administratorem danych osobowych jest Organizator prowadzący działalność gospodarczą pod firmą MSPLAY Sp. z o.o., adres siedziby: ul. Targowa 6; 18-414 Nowogród, NIP: 718-21320-69, REGON: 200517990.
7. Dane osobowe wykorzystywane będą wyłącznie do świadczenia i oferowania własnych usług Centrum Aktywnego Wypoczynku.
8. Akceptacja niniejszego Regulaminu nie wymaga poświadczenia przez Uczestnika i wynika z przystąpienia do korzystania z Centrum Aktywnego Wypoczynku, a w szczególności w wyniku zakupu biletu.
9. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego oraz w odniesieniu do konsumentów także przepisy ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (Dz. U z 2017 r., poz. 683 t.j. z dnia 2017.03.30).