



## **REGULAMIN Parku Przygody "SNIPER" w Olsztynie**

### **§ 1. Zasady ogólne**

1. Korzystanie z atrakcji Parku Przygody "SNIPER" - dalej zwanego Parkiem - dozwolone jest tylko po wcześniejszym:
  - a) zapoznaniu się z regulaminem (rozszerzona wersja dostępna w kasie Parku oraz na stronie internetowej [www.makumbapark.pl](http://www.makumbapark.pl)),
  - b) podpisaniu oświadczenia,
  - c) uiszczeniu opłaty,
  - d) po przejściu szkolenia z zasad bezpieczeństwa obowiązujących w Parku.
2. Z Parku mogą korzystać osoby pełnoletnie oraz niepełnoletnie za pisemną zgodą rodziców.
3. Osoby poniżej 16 roku życia mające nie mniej niż 145 cm wzrostu mogą korzystać z parkowych atrakcji tylko pod opieką osoby dorosłej.
4. Korzystanie z atrakcji odbywa się po wcześniejszym przeszkoleniu i wyłącznie pod opieką instruktora.
5. Wyjątek do punktu 4. stanowi park linowy, w którym uczestnik po przeszkoleniu sam przechodzi trasę.
6. W przypadku, gdy uczestnik po szkoleniu stwierdzi, że jego umiejętności oraz zdobyte informacje są niewystarczające, aby w sposób bezpieczny i poprawny korzystać z atrakcji, zobowiązany jest zgłosić to obsłudze Parku.
  - a) instruktor powtarza wówczas szkolenie
  - b) uczestnik może również zrezygnować z uczestniczenia w danej atrakcji, a poniesione koszty zostaną mu zwrócone.
7. Wejście do Parku jest bezpłatne.

### **§ 2. Bezpieczeństwo**

1. Podczas wizyty w Parku należy bezwzględnie wykonywać polecenia instruktorów.

2. Osoby znajdujące się na terenie Parku, a także korzystające z atrakcji nie mogą swoim zachowaniem stwarzać zagrożeń dla życia lub zdrowia swojego lub innych.
3. Uczestnik osobiście odpowiada za szkody w osobach i mieniu które spowoduje jego zachowanie.
4. Osoby znajdujące się na terenie Parku nie mogą przeszkadzać w pracy personelowi Parku.
5. Osoby cierpiące na choroby serca, układu kostno-ruchowego oraz inne, które w przypadku wysiłku fizycznego mogą zagrażać ich zdrowiu lub życiu nie powinny korzystać z atrakcji Parku lub taką dolegliwość zgłosić obsłudze Parku.
6. Personel Parku nie odpowiada za rzeczy pozostawione w Parku.
7. Każdy uczestnik powinien dopasować swój strój do atrakcji, w której uczestniczy. Najlepiej sprawdzi się strój sportowy, buty na płaskiej i twardej podeszwie.
8. Pracownicy Parku nie ponoszą odpowiedzialności za zniszczone i zabrudzone ubrania.
9. Osoby będące pod wpływem alkoholu, innych środków odurzających lub których zachowanie wzbudza podejrzenie instruktorów nie mogą korzystać z atrakcji Parku.
10. Instruktor ma prawo poprosić uczestnika o wykonanie testu na obecność alkoholu w wydychanym powietrzu za pomocą jednorazowego sprzętu.
11. Odmowa wykonania testu jest równoznaczna z brakiem możliwości skorzystania z atrakcji.
12. Jeśli instruktor lub inny pracownik Parku stwierdzi łamanie powyższych punktów ma prawo bezwzględnie domagać się opuszczenia przez uczestnika danej atrakcji, a nawet terenu Parku. Park w takiej sytuacji nie zwraca poniesionych przez uczestnika kosztów.
13. Bieganie po parku zabronione ze względu na zachowanie bezpieczeństwa wszystkich osób.
  - a) Liny w parku linowym są zawieszane nisko i przy większych prędkościach stają się niewidoczne
  - b) W parku wyznaczone i oznaczone są tory do jazdy quadem, segwayem, a także tory strzelnicze, na które obowiązuje bezwzględny zakaz wchodzenia, szczególnie, jeśli inne osoby korzystają z danej atrakcji
  - c) W parku wyznaczone są alejki, po których należy się poruszać.

### § 3. Park linowy

1. Z Parku Linowego mogą korzystać osoby pełnoletnie.
2. Osoby niepełnoletnie mogą korzystać z parku linowego pod opieką osoby pełnoletniej i po podpisaniu przez nią OŚWIADCZENIA OPIEKUNA.
3. Wejście do Parku Linowego następuje na własną odpowiedzialność.
4. Korzystając z tras w parku linowym należy mieć świadomość, że tak jak w przypadku każdej innej aktywności fizycznej, istnieje możliwość doznania urazu fizycznego.
5. Trasy przygotowane są dla osób o określonym wzroście.
  - a) Trasa niebieska – 125 cm – trasa podstawowa dla dzieci
  - b) trasa pomarańczowa – 145 cm – trasa zaawansowana dla dzieci
  - c) trasa czerwona – 155 cm – trasa podstawowa dla dorosłych
  - d) trasa czarna – 160 cm – trasa zaawansowana dla dorosłych
  - e) osoby niższe od wskazanego wzrostu mogą mieć problemy z poruszaniem się po przeszkodach.
6. Korzystanie z trasy linowej może nastąpić tylko po założeniu sprzętu asekuracyjnego (kask, uprząż alpinistyczna – założonych przez instruktora), wysłuchaniu szkolenia, samodzielnemu i poprawnemu przejściu trasy treningowej pod okiem instruktora i pozwoleniu instruktora.
7. Po założeniu sprzętu asekuracyjnego przez instruktora nie należy przy nim nic zmieniać.
8. Osoba korzystająca z trasy linowej samodzielnie wpina się do lin asekuracyjnych i również samodzielnie radzi sobie na przeszkodach.
9. W przypadku, kiedy uczestnik nie jest w stanie samodzielnie przejść trasy linowej nie powinien korzystać z niej bez opieki opiekuna lub instruktora.
10. Opiekun towarzyszący drugiej osobie w przejściu trasy uiszcza taką samą opłatę za skorzystanie z niej. Przejście z instruktorem jest płatne wg. aktualnego cennika.
11. Wszystkie przedmioty typu: telefony, okulary, biżuteria muszą zostać zdjęte przed założeniem sprzętu asekuracyjnego. Należy również opróżnić kieszenie, aby nie stwarzały zagrożenia osobom znajdującym się pod trasami linowymi.
12. Długie włosy koniecznie należy mieć związane.
13. Wszelkie zdarzenia związane z uszczerbkiem na zdrowiu należy zgłosić personelowi Parku.
14. Korzystanie ze sprzętu asekuracyjnego:
  - a) Karabinki zawsze należy wpinać w dwie przeciwne strony.
  - b) Po wpięciu karabinków należy sprawdzić czy zostały poprawnie zamknięte.
  - c) Karabinki zawsze przepinamy pojedynczo.

- d) Wypięcie obydwu karabinków jest niedopuszczalne. W takim przypadku uczestnik jest ściągany z trasy linowej bez możliwości kontynuowania przejścia i bez zwrotu poniesionych kosztów.
- e) Karabinki zawsze wpinamy w linię oznaczoną kolorem czerwonym
- f) W przypadku jeśli na linii oznaczonej kolorem czerwonym znajduje się również oznaczenie w kolorze żółtym wówczas należy wpiąć także bloczek.
- g) Zawsze w pierwszej kolejności wpinamy bloczek, a za nim karabinki.
- h) Na zjeździe tyrolskim zawsze należy trzymać się tylko lonży bloczka.
- i) Zabronione jest chwywanie stalowej liny podczas zjazdu – grozi to poważnymi urazami.
- j) Zbliżając się do przeszkody kończącej zjazd tyrolski należy unieść nogi oraz lekko zgiąć kolana. W ten sposób amortyzujemy ewentualne uderzenie o materac.
- k) W przypadku odbicia się od materaca, należy poczekać i swobodnie zjechać na linię do czasu zatrzymania się. W celu dotarcia do przeszkody, od której się odbiliśmy należy odwrócić się plecami w jej stronę, ręce przenieść za głowę, chwycić linię i podciągnąć się samodzielnie do podestu.
- l) Odpinanie się po zjeździe tyrolskim następuje zawsze według kolejności: karabinek, bloczek, drugi karabinek.

#### 15. Korzystanie z tras linowych:

- a) Na przeszkodzie znajduje się tylko jedna osoba.
- b) Na podeście mogą być maksymalnie dwie osoby

### §4. Wioska Domków na Drzewach

1. Wioska domków na drzewach to rodzaj trasy siatkowej.
2. Do przejścia trasy nie potrzebny jest kask, ani uprząż alpinistyczna.
3. Każda przeszkoda otoczona jest siatką asekuracyjną, która chroni uczestnika atrakcji przed spadnięciem na ziemię.
4. W przypadku zaobserwowania jakichkolwiek uszkodzeń trasy należy ten fakt niezwłocznie zgłosić obsłudze Parku.
5. Z wioski domków na drzewach mogą korzystać osoby niepełnoletnie pod opieką osoby dorosłej.
6. Opiekun osoby nieletniej korzysta z atrakcji za darmo.
7. W domku mogą znajdować się maksymalnie 2 osoby.
8. Na przeszkodzie otoczonej siatką asekuracyjną może znajdować się maksymalnie 1 osoba.
9. Instruktor nie ma obowiązku stałej asekuracji osób znajdujących się na atrakcji.
10. Nie należy biegać po trasie.

## § 5. Segway

1. Segway jest dwukołowym pojazdem elektrycznym, zasilanym akumulatorem.
2. Ze sprzętu może korzystać osoba ważąca więcej niż 20 kg, ale mniej niż 130 kg.
3. Jazda pojazdem segway odbywa się po specjalnie wyznaczonym do tego torze.
4. Uczestnik przed skorzystaniem z atrakcji przechodzi podstawowe szkolenie.
5. Podczas jazdy konieczne jest posiadanie kasku ochronnego, który zakładany jest przez instruktora.
6. Pojazdem kieruje się ruchami własnego ciała. Pochylając się pojazd przyspiesza, odchylając hamuje, przechylając się w prawo lub lewo pojazd skręca.
7. Jazda pojazdem powinna być zrównoważona, prowadzona z wyczuciem, bez gwałtownych ruchów.
8. Osoba korzystająca z pojazdu powinna mieć zabezpieczone luźne części garderoby, które mogłyby zostać wciągnięte przez ruchome części segway'a.
9. Kończąc jazdę z pojazdu schodzi się wykonując krok w tył. Zejście w inny sposób grozi upadkiem.
10. Instruktor nie ma obowiązku przebywania na torze podczas jazdy. Ma obowiązek oczekiwania, obserwowania i korygowania jazdy z miejsca startu toru lub spoza jego granic.
11. Instruktor może przebywać na torze podczas jazdy.

## § 6. Quad

1. Do korzystania z pojazdów uprawnieni są Użytkownicy, którzy ukończyli lat 16 za zgodą rodziców, bądź osoby, które ukończyły lat 18 i posiadają prawo jazdy kategorii "B".
2. Każdy uczestnik przed skorzystaniem z atrakcji przechodzi dokładne przeszkolenie.
3. Użytkownik quada ma obowiązek wysłuchania wszystkich instrukcji i bezwzględnego stosowania ich.

4. Uczestnik jest zobowiązany do wykonywania wszystkich poleceń instruktora.
5. Nie ma możliwości, aby na quadzie jeździły dwie osoby.
6. Dopuszczalna jest sytuacja, że z korzystającym z atrakcji jeździ instruktor.
7. Uczestnik atrakcji jest odpowiedzialny za sprzęt i w przypadku jego uszkodzenia ponosi odpowiedzialność finansową.
8. Wycena uszkodzonego sprzętu podawana jest przez serwis i przekazana do wiadomości użytkownika.
9. Użytkownik ma prawo do naprawy we własnym zakresie w autoryzowanym serwisie.
10. Uczestnik atrakcji zobowiązany jest do jazdy z przystosowanym do tego kasku, który zapewnia instruktor.
11. Uczestnik powinien być ubrany na sportowo, na nogach mieć buty z płaską podeszwą.
12. Uczestnik powinien mieć na uwadze, że jazda quadem odbywa się w warunkach uzależnionych od pogody i w przypadku deszczu, błota, kałuży i innych tego typu okolicznościach jego ubranie może zostać zabrudzone.
13. Uczestnik jeździ tylko po wyznaczonym do tego torze.
14. Podczas jazdy należy zachować bezpieczną prędkość oraz zwalniać na zakrętach.
15. Za urazy oraz wyrządzone szkody na zdrowiu, zarówno własnym, jak i innych osób, odpowiedzialność ponosi osoba korzystająca ze sprzętu.
16. Wynajmujący oświadcza, iż ma wykupione ubezpieczenie OC.

#### § 7. Strzelnica wiatrówkowa

1. Strzelanie odbywa się z broni pneumatycznej na posiadanie, której nie jest wymagane pozwolenie - wymienione w art.11 pkt.5 i 10 ustawy z dnia 21 maja 1999 r. o broni i amunicji, (Dz. U. z 2004 r. Nr 52, poz.525 ze zm.)
2. Strzelanie odbywa się tylko w obecności instruktora, a wydane przez niego polecenia muszą być stanowczo przestrzegane.
3. Instruktor odpowiada za:

- a) bezpieczeństwo uczestników strzelnicy,
  - b) wyznaczenie stanowisk strzelniczych,
  - c) wskazanie postawy strzeleckiej,
  - d) usytuowanie tarcz bądź innych celów
  - e) poinformowanie uczestników o zasadach bezpieczeństwa na strzelnicy,
  - f) egzekwowanie przyjętych zasad.
4. Instruktor wyznacza osobom towarzyszącym miejsca bezpiecznej obserwacji.
5. Na strzelnicy zabrania się:
- a) wchodzenia osobom towarzyszącym na stanowiska strzeleckie oraz styczności z bronią,
  - b) używania broni innych osób,
  - c) korzystania ze strzelnicy bez zgody instruktora,
  - d) spożywania alkoholu lub używania środków odurzających oraz przebywania na terenie strzelnicy osób będących pod wpływem
  - e) strzelania do przedmiotów innych niż wskazane (tarcze, kulochwyty).
6. Przed rozpoczęciem strzelania uczestnicy zobowiązani są do zgłoszenia się do instruktora w celu przejścia przeszkolenia i uzyskania pozwolenia na rozpoczęcie korzystania ze strzelnicy.
7. Sposób obchodzenia się z bronią:
- a) korzystanie z broni odbywa się wyłącznie na stanowisku strzeleckim i tylko na polecenie instruktora,
  - b) strzelanie, celowanie oraz wszelkie inne czynności związane z obsługą broni dokonuje się wyłącznie z lufą skierowaną w kierunku kulochwytu/tarczy,
  - c) kategorycznie zabrania się kierowania wylotu lufy w kierunku ludzi i zwierząt. Stanowi to podstawę usunięcia strzelającego ze strzelnicy
  - d) przed rozpoczęciem strzelania konieczne jest upewnienie się czy na linii strzały nie ma ludzi i zwierząt
  - e) każdą bronią należy zawsze posługiwać się z najwyższą ostrożnością.
8. Osobę naruszającą regulamin - instruktor może usunąć ze strzelnicy. Osobie usuniętej ze strzelnicy nie zwracany jest koszt poniesiony za korzystanie z niej.

#### § 8. Strzelnica łucznicza.

1. Uczestnicy posługują się sprzętem zgodnie z jego przeznaczeniem, instrukcją oraz zaleceniami instruktora.
2. Strzelanie można prowadzić tylko z wyznaczonym stanowisku.
3. W czasie strzałów nikt nie ma prawa przekraczać ustalonej linii strzału na całej jej długości.
4. Zbieranie strzał odbywa się w momencie, kiedy na wszystkich stanowiskach ustało strzelanie.

5. Podczas strzelań nie wolno nikomu przebywać w odległości do 50 m za tarczami.
6. Wszystkie uszkodzenia łuków i strzał należy zgłosić instruktorowi.
7. Należy bezwzględnie słuchać poleceń instruktora.
8. Niestosowanie się do regulaminu oraz poleceń instruktora skutkuje usunięciem ze strzelnicy bez zwrotu poniesionych przez uczestnika kosztów.

## § 9. Paintball

1. W grze mogą brać udział osoby pełnoletnie oraz osoby poniżej 18 roku życia za pisemną zgodą rodziców/opiekunów prawnych.
2. Nie dopuszcza się do gry osób pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
3. Każdy z uczestników gry musi przejść niezbędne przeszkolenie w zakresie zasad gry i posługiwania się sprzętem.
4. Strzelanie może odbywać się tylko na polu do gry, gdzie marker może pozostać w pozycji odbezpieczonej.
5. Przebywając poza polem gry marker musi być zabezpieczony przed przypadkowym strzałem, a jego lufą musi być skierowana w dół.
6. Strzelanie do przedmiotów, zwierząt lub osób nie biorących udziału w grze jest zabronione.
7. Przebywając na polu gry zawodnicy są bezwzględnie zobowiązani do noszenia masek ochronnych, które mogą zostać zdjęte tylko poza polem.
8. Gra powinna zostać natychmiast przerwana w przypadku zauważenia na polu osoby postronnej lub osoby ze zdjętą maską.
9. Minimalna odległość z której wolno oddać strzał do gracza wynosi 6 metrów. Zmiany w tym punkcie może wprowadzić instruktor na własną odpowiedzialność graczy i tylko za zgodą wszystkich uczestników gry.
10. Zabronione jest strzelanie używanymi kulkami, kulkami znalezionymi, zabrudzonymi, mokrymi czy też niewiadomego pochodzenia.
11. Na polu rozgrywki obowiązuje zakaz fizycznego kontaktu pomiędzy graczami.
12. Obowiązuje całkowity zakaz odkręcania śrubek i innych elementów markera.



13. W przypadku stwierdzenia niesprawności sprzętu, wyczerpania powietrza czy też wystrzelania całej amunicji zawodnik z podniesioną ręką opuszcza pole gry i udaje się do wyznaczonego wcześniej miejsca.
14. Nawet przy zachowaniu wszystkich rygorów bezpieczeństwa gra w paintball jest nieodłącznie związana z ryzykiem wystąpienia drobnych urazów między innymi takich jak siniaki czy obtarcia, powstających w wyniku trafienia kulką.
15. Osoba biorąca udział w grze w paintball jest świadoma, że gra niesie ze sobą ryzyko uszkodzenia ciała, przyjmuje to do wiadomości i w razie zaistnienia takiego zdarzenia nie wysuwa roszczeń do organizatora.
16. Odpowiedzialność za szkody, utratę zdrowia lub życia użytkownika markera paintball-owego lub osób trzecich, wynikłych na skutek niezachowania bezpieczeństwa, nieprawidłowego, niewłaściwego użytkowania markera spoczywa tylko na winnym spowodowania tych szkód.

#### § 10. Strefa Dmuchańców

1. Z obiektów mogą korzystać dzieci do 150 cm wzrostu.
2. Korzystanie z dmuchańców odbywa się pod nadzorem rodziców, opiekunów i to oni ponoszą pełną odpowiedzialność za dzieci.
3. W wyznaczonych strefach znajdują się instruktorzy, którzy służą pomocą, a także mogą korygować niebezpieczne zachowania uczestników atrakcji.
4. Jeśli dziecko, pomimo zwracania uwagi instruktora, nadal pozostaje niegrzeczne i nie stosuje się do jego poleceń, wówczas instruktor ma prawo nałożyć na dziecko karę w postaci karnych minut, w trakcie których dziecko nie może korzystać z dmuchańca.
5. W przypadku nałożenia kary na dziecko nie zwracamy poniesionych kosztów.
6. Przed wejściem na dmuchańce należy zdjąć garderobę z ostrymi elementami (zamki błyskawiczne, spinki do włosów, ćwieki itp.), a także wszystkie inne elementy typu: biżuteria, okulary, okulary korekcyjne, a także pozostawić telefon komórkowy, pieniądze, wszystkie rzeczy znajdujące się w kieszeniach.
7. Wszystkie zbędne i luźne przedmioty pozostawione w kieszeniach podczas korzystania z dmuchawców mogą wypaść, skaleczyć osoby trzecie czy też zgubić się.

8. W przypadku odmowy zdjęcia lub pozostawienia elementów wspomnianych w punkcie 4 niniejszego paragrafu lub innych przedmiotów wskazanych przez instruktora – obsługa ma prawo zabronić wstępu na atrakcję bez możliwości zwrotu poniesionych kosztów.
9. Podczas korzystania z dmuchańców należy mieć zdjęte obuwie i założone skarpetki.
10. Na dmuchańca należy wchodzić wejściem do tego przeznaczonym.
11. Podczas korzystania z atrakcji nie można jeść, pić, rzuć gumy.
12. W celu zachowania bezpieczeństwa pracownik może rozdzielić dzieci i wpuszczać je na atrakcję w kolejności.
13. W przypadku silnego wiatru lub dużych opadów atmosferycznych, obsługa ma obowiązek natychmiastowego zakazania korzystania z dmuchańca. Niezastosowanie się do tego polecenia może grozić poważnymi obrażeniami, za które kierownictwo obiektu nie ponosi odpowiedzialności.
14. Zabronione jest przebywanie w pobliżu urządzeń napędzających dmuchańce – może to grozić porażeniem prądem.
15. Za szkody wyrządzone celowo lub nieprzestrzeganie niniejszego regulaminu lub poleceń pracowników obsługi, odpowiedzialność ponoszą użytkownicy lub – w przypadku niepełnoletnich – ich opiekunowie.
16. W przypadku rezygnacji z korzystania z dmuchawca – przed upływem wykupionego czasu – nie zwracamy poniesionych kosztów.

#### § 11. Samochód elektryczny.

1. Z samochodów elektrycznych mogą korzystać dzieci za zgodą rodzica lub opiekuna.
2. Samochodem elektrycznym jeździmy po wyznaczonym torze.
3. Z atrakcji mogą korzystać osoby nie przekraczające wagi 30 kilogramów.

#### § 12. Pozostałe atrakcje.

1. Do pozostałych atrakcji należą: minigolf, Goliat, Mini Einstein, wiaty ogniskowe, strefy ogniskowe.

2. Ze stanowisk na minigolfie należy korzystać według zasad, które opisane są na tablicy informacyjnej usytuowanej przed atrakcją.
3. Za zniszczenia spowodowane podczas korzystania z atrakcji i stanowisk odpowiada – także w formie materialnej – korzystający z atrakcji.

§ 13. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych.

1. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych stanowi załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
2. Informacja dostępna jest w kasie Parku oraz na stronie [www.sniper.pl/rodo](http://www.sniper.pl/rodo)