

PRACOWNIA ZAJĄCA REGULAMIN IMPREZY
(dalej: „Regulamin Imprezy”)

§ 1 Definicje

Dla potrzeb niniejszego Regulamin Imprezy przyjmuje się za obowiązujące znaczenia pojęć (definicje) nadane w Regulaminie Biletów, tj.:

1. Organizator – **Agencja Eventowa IKA Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością**, z siedzibą w Gdańsku (80-298) przy ulicy Budowlanych 21a, zarejestrowaną w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk – Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0001038768, NIP 5842750017, o kapitale zakładowym 5.000 złotych
2. Impreza – impreza pod nazwą: „Pracownia Zająca”, która odbędzie się:
 - w dniach od 28.02.2026 r. do 12.04.2026 r. w Jagatówce, przy ul. Sosnowej 1, 83-010 Jagatowo,
 - w dniach od 09.03.2026 r. do 03.04.2026 r. w hali LABO przy ul. Chodakowskiej 34, 03-826 Warszawa,lub w formie online w ww. datach w przypadku braku możliwości zorganizowania całości lub części imprezy w formie stacjonarnej.
3. Kupujący/Użytkownik – osoba lub podmiot, który dokonuje rezerwacji lub zakupu Biletów na Imprezę,
4. Bilet – znak legitymacyjny potwierdzający prawo do udziału w Imprezie, otrzymany odpłatnie od Organizatora i stanowiący potwierdzenie umowy sprzedaży zawartej przez Kupującego z Organizatorem,
5. Godzina Zabawy – określona data i godzina, o której Uczestnik może wziąć udział w Imprezie, a także o której rozpoczyna się oprowadzanie Uczestnika po Imprezie,
6. System – internetowy system będący bezpłatną, automatyczną usługą świadczoną drogą elektroniczną, który umożliwia rezerwację i sprzedaży Biletów grupowych i indywidualnych na Imprezę, dostępny na stronie www.pracowniazajaca.pl
7. Konto – konto Użytkownika będące bezpłatną usługą świadczoną drogą elektroniczną, umożliwiające korzystanie z funkcjonalności Systemu, w tym sprawdzanie historii oraz stanu dokonanych rezerwacji.
8. Rezerwacja Grupowa – rezerwacja biletów dokonywana przez grupy liczące co najmniej 10 osób na jedną Godzinę Zabawy

§ 2 Informacje ogólne

1. Niniejszy Regulamin Imprezy określa w szczególności warunki uczestnictwa w Imprezie stacjonarnej o lub. przebieg Imprezy on-line.
2. Dokonując rezerwacji grupowych i zawierając umowę sprzedaży Biletów zgodnie z Regulaminem Zakupu Biletów, Kupujący oświadcza, że zapoznał się i akceptuje także niniejszy Regulamin Imprezy.

3. Kupujący potwierdza, że jest świadomy, iż w przypadku braku możliwości zorganizowania Imprezy w formie stacjonarnej z przyczyn niezależnych od Organizatora, w szczególności w przypadku siły wyższej (np. wprowadzenie obostrzeń w zw. z epidemią, wprowadzenie stanu klęski żywiołowej, stanu wyjątkowego etc.), zakupione przez niego Bilety są ważne, a Impreza zamiast w formie stacjonarnej odbędzie się w formie on-line.
4. Korzystając z Systemu oraz z Konta Kupujący oświadcza, że zapoznał się i akceptuje niniejszy Regulamin Imprezy, wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych oraz przyjmuje, iż przy korzystaniu z tych usług zakazane jest dostarczanie przez Kupującego treści o charakterze bezprawnym.
5. Impreza odbywa się w określonych dniach i Bilety są nabywane na określony dzień oraz Godzinę Zabawy. Bilety nie uprawniają do wstępu na Imprezę na inną Godzinę Zabawy. Podobnie Rezerwacja dotyczy Biletów na określony dzień i Godzinę Zabawy. Organizator może wyrazić zgodę na zmianę warunków realizacji Biletów, ale nie jest do tego zobowiązany.

§ 3 Uczestnicy Imprezy

1. Uczestnikami Imprezy mogą być:
 - a) małoletni, którzy nie ukończyli 13 roku życia – wyłącznie pod opieką osoby pełnoletniej (uczestnika pełnoletniego będącego opiekunem),
 - b) małoletni, którzy ukończyli 13 rok życia – mogą uczestniczyć w Imprezie samodzielnie lub pod opieką osoby pełnoletniej (uczestnika pełnoletniego będącego opiekunem),
 - c) osoby pełnoletnie.
2. Z zastrzeżeniem § 4 ust. 7 Organizator nie zapewnia nadzoru ani opieki nad uczestnikami małoletnimi przebywającymi na terenie Imprezy.
3. Organizator odmawia prawa wstępu na Imprezę uczestnikowi małoletniemu poniżej 13 roku życia bez towarzystwa pełnoletniego opiekuna. W takim wypadku nie przysługuje prawo zwrotu ceny uiszczonej za Bilet.
4. Osoby niepełnosprawne mogą uczestniczyć w Imprezie wyłącznie pod opieką uczestnika pełnoletniego. Postanowienia ust. 3 powyżej stosuje się odpowiednio.
5. Organizator ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone uczestnikom, jak również wyrządzone przez uczestników osobom trzecim, na zasadach ogólnych.
6. Organizator zastrzega, że obecność/nadzór pracownika Organizatora w trakcie Imprezy na poszczególnych stacjach Imprezy nie zwalnia rodzica lub opiekuna prawnego ze sprawowania opieki nad małoletnim uczestnikiem.

§ 4 Warunki uczestnictwa w Imprezie stacjonarnej

1. Impreza w pierwszej kolejności zostanie przeprowadzona w formie stacjonarnej.
2. Godziny Zabawy są dostępne na stronie internetowej Pracowni danej lokalizacji.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Godziny Zabawy w zależności od miejsca stacjonarnego Imprezy, o czym poinformuje co najmniej z 2 dniowym wyprzedzeniem.
4. Czas udziału w Imprezie wynosi około 1,5 godziny od momentu rozpoczęcia Godziny Zabawy.
5. Udział w Imprezie rozpoczyna się od podzielenia uczestników małoletnich na kilkunastoosobowe grupy

(bez wliczania uczestników pełnoletnich). Następnie każda z grup jest oprowadzana po Imprezie przez pracownika Organizatora (zwanego dalej: Przewodnikiem) po punktach z atrakcjami.

6. Organizator, mając na względzie bezpieczeństwo uczestników Imprezy, w tym także specyfikę odpowiednio każdego obiektu Imprezy, wprowadza obowiązkowy wstępny punkt Imprezy - film instruktażowy. Każdy uczestnik Imprezy jest zobowiązany do zapoznania się z filmem instruktażowym niezwłocznie po rozpoczęciu udziału w Imprezie, a akceptacja niniejszego Regulaminu Imprezy jest równoznaczna ze zobowiązaniem do zapoznania z tym filmem uczestników małoletnich.
7. Zakazane jest samodzielne poruszanie się uczestników po terenie Imprezy, na którym znajdują się punkty z atrakcjami i urządzeniami. Zabawa na tym terenie odbywa się wyłącznie przy udziale, według wytycznych i wskazówek (poleceń) oraz pod przewodnictwem Przewodnika.
8. Po odwiedzeniu punktów z atrakcjami każdy małoletni uczestnik otrzymuje bezpłatnie drobny upominek według uznania Organizatora (np. dyplom). Dodatkowo na terenie „Pracowni Zajęcia” można zakupić okolicznościowe pamiątki.
9. Uczestnicy mogą podczas udziału w Imprezie przebywać w obuwiu zewnętrznym, jednakże dbając o komfort uczestników Organizator zaleca zabranie ze sobą obuwia zamiennego (np. kapcie).
10. Na terenie Imprezy obowiązuje:
 - a) zakaz wnoszenia przedmiotów niebezpiecznych, ostrych i szklanych;
 - b) zakaz spożywania alkoholu, środków odurzających i przebywania osób po spożyciu tego rodzaju substancji;
 - c) zakaz palenia tytoniu i papierosów elektronicznych;
 - d) zakaz wprowadzania zwierząt.
11. Na terenie Imprezy zabronione są bójki, popychanie, wchodzenie po zjeżdżalniach pod górę, wspólne zjeżdżanie ze zjeżdżalni przez dwie lub więcej osób naraz, wspinanie się po konstrukcjach, noszenie się nawzajem i wskakiwanie na siebie oraz wszelkie inne zachowania niebezpieczne, agresywne lub noszące znamiona dyskryminacji.
12. Uczestnicy małoletni powinni zdjąć lub przekazać uczestnikom pełnoletnim będącym opiekunami wszelkie przedmioty mogące stanowić zagrożenie, w szczególności: zegarki, biżuterię, łańcuszki, pierścionki, bransoletki, kolczyki, paski z ostrymi sprzączkami, ubrania z długimi sznurkami (np. przy kapturach) lub same sznurki, długopisy, telefony komórkowe, odtwarzacze elektroniczne etc.
13. Organizator nie zapewnia uczestnikom szatni na terenie Imprezy. Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione na terenie Imprezy. Organizator udostępnia szatnię samoobsługową dla chętnych (na ryzyko i odpowiedzialność uczestnika).
14. Spożywanie żywności i napojów możliwe jest wyłącznie w miejscach do tego wyznaczonych. Nie należy wnosić jedzenia ani napojów do punktów atrakcji.
15. Z urządzeń i atrakcji uczestnicy powinni korzystać zgodnie z ich przeznaczeniem i oraz instrukcjami dostępnymi przy urządzeniach lub atrakcjach oraz stosować się do poleceń Przewodnika lub Organizatora.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki spowodowane nieprzestrzeganiem przez uczestników niniejszego Regulaminu Imprezy lub Regulamin Biletów, instrukcji, o których mowa w ustępie poprzednim, a także niestosowaniem się do poleceń Elfa-Przewodnika lub Organizatora.
17. Uczestnicy odpowiadają za szkody wyrządzone Organizatorowi lub innym osobom przebywającym na terenie Imprezy na zasadach ogólnych.
18. W przypadku jakichkolwiek zdarzeń losowych, wypadków, zauważonych usterek lub jakichkolwiek

innych zdarzeń i zachowań stwarzających zagrożenie na terenie Imprezy, uczestnik powinien bezzwłocznie poinformować o tym Przewodnika lub Organizatora.

19. Teren Imprezy może być objęty monitoringiem. Monitoring nie będzie naruszał dóbr osobistych uczestników. Wchodząc na teren Imprezy, uczestnicy wyrażają zgodę na zapis wizerunku.
20. Zasady przetwarzania danych osobowych i wizerunku uczestników reguluje §12 Regulaminu Biletów.
21. W przypadku uzasadnionego podejrzenia, że uczestnik jest pod wpływem alkoholu lub środków odurzających, Organizator ma prawo poprosić uczestnika o poddanie się badaniu trzeźwości za pomocą alkomatu lub narkotestu. W przypadku odmowy przez uczestnika poddaniu się badaniu trzeźwości, Organizator uprawniony jest do wykluczenia uczestnika z Imprezy.
22. Organizator może wykluczyć z Imprezy uczestników naruszających niniejszy Regulamin Imprezy, a także ogólnie przyjęte normy zachowania lub stwarzających zagrożenie dla innych uczestników. Cena za niewykorzystany Bilet nie zostanie w takim przypadku zwrócona.
23. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za przerwy w Imprezie wynikające z działania siły wyższej, jak np. niezawiniony przez Organizatora brak dostawy energii elektrycznej etc.

§ 5 Przebieg Imprezy on-line

1. W przypadku, gdy z przyczyn niezależnych od Organizatora, w szczególności z powodu siły wyższej, zorganizowanie Imprezy w formie stacjonarnej w całości lub w części nie będzie możliwe, Impreza zostanie zorganizowana w formie on-line.
2. Organizator ma prawo wyboru sposobu realizacji Imprezy poprzez przeprowadzenie jej w całości lub w części w formie on-line w szczególności w przypadku zaistnienia okoliczności takich jak: wprowadzenie na terenie całej lub części Rzeczypospolitej Polskiej obostrzeń lub ograniczeń związanych z epidemią, stanu klęski żywiołowej, stanu wyjątkowego etc., jeżeli okoliczności te uniemożliwiają przeprowadzenia Imprezy w formie stacjonarnej.
3. Organizator złoży oświadczenie dotyczące sposobu organizacji Imprezy w formie on-line poprzez poinformowanie z odpowiednim wyprzedzeniem Kupującego w formie mailowej (o ile będzie w posiadaniu ich adresów e-mail), na stronie www.pracowniazajaca.pl oraz na stronach internetowych operatorów zewnętrznych dokonujących sprzedaży internetowej Biletów.
4. Wynagrodzenie należne Organizatorowi (cena zakupu Biletów) jest identyczne zarówno w przypadku przeprowadzenia Imprezy w formie stacjonarnej, jak i w formie on-line.
5. Bez względu na formę organizacji Imprezy (stacjonarna lub on-line), Impreza zostanie zorganizowana tak, aby miała identyczne właściwości oraz znaczenie dla uczestników (tj. możliwość uczestniczenia w zabawie organizowanej przez Przewodnika oraz spotkaniu z Zającem, a całe spotkanie będzie w klimacie Pracowni Zająca).
6. W przypadku organizacji Imprezy w formie on-line, będzie ona trwać 45 minut. Bilet uprawnia do udziału w Imprezie on-line, wyłącznie o określonej Godzinie Zabawy.
7. Impreza w formie on-line będzie odbywała się poprzez nawiązanie kontaktu na platformie streamingowej z przedstawicielem Organizatora (Elfem-Przewodnikiem), samodzielne wykonanie poprzez uczestników odpowiednich zadań w miejscu ich przebywania, a następnie przekazanie uzyskanych rozwiązań Przewodnikowi.
8. Organizator w ramach organizacji Imprezy w formie on-line:

- a) dostarczy na własny koszt możliwość korzystania z platformy streamingowej,
 - b) dostarczy materiały dodatkowe w formie dostępu do platformy subskrypcyjnej,
 - c) zapewni obecność on-line podczas określonej Godziny Zabawy min. jednego Elfa-Przewodnika, który poprowadzi oraz będzie moderować przebieg Imprezy, dbając o odpowiednią atmosferę,
 - d) z odpowiednim wyprzedzeniem wyśle na adres e-mail podany podczas zakupu Biletu: link do platformy streamingowej – do pokoju, w którym częściowo zostanie przeprowadzona Impreza, materiały dodatkowe.
9. Do Imprezy zorganizowanej w formie on-line postanowienia niniejszego Regulaminu Imprezy dot. terenu Imprezy stosuje się odpowiednio.
10. W przypadku organizacji Imprezy w formie on-line uczestnicy niewyrażający zgody na utrwalanie ich wizerunku powinni wyłączyć kamery.

§ 6 Organizacja Urodzin w Wielkiej Fabryce Elfów

1. Organizator w ramach Imprezy stacjonarnej oferuje możliwość organizacji przyjęcia urodzinowego na terenie obiektu („Organizacja Urodzin).
2. Maksymalny czas trwania urodzin wynosi 3 godziny.
3. W ramach Organizacji Urodzin zapewniamy:
 - a) dekorację miejsca urodzinowego (m.in. baloniki, talerzyki, kubeczki, serwetki),
 - b) poczęstunek w postaci przekąsek słodkich i słonych (ciasteczka, paluszki, chrupki kukurydżane, żelki) oraz napoje (soczki i woda dla każdego dziecka),
 - c) udział w programie obejmującym przedstawienie z odśpiewaniem „Sto lat” dla solenizanta, zwiedzanie Pracowni Zająca z Przewodnikiem oraz czas w specjalnie przygotowanej strefie urodzinowej,
 - d) upominek od Zająca dla solenizanta oraz drobny prezent dla każdego uczestnika,
 - e) wręczenie każdemu dziecku dyplomu uczestnictwa.
4. Tort urodzinowy należy zapewnić we własnym zakresie. Kwestie przechowania i podania tortu podczas Imprezy należy uzgodnić indywidualnie z Organizatorem przed Imprezą.
5. Na terenie obiektu funkcjonuje kawiarenka, w której rodzice mogą we własnym zakresie zakupić kawę, herbatę i inne napoje.
6. Rodzice/opiekunowie dzieci biorących udział w urodzinach zobowiązani są do przebywania z nimi przez cały czas trwania wydarzenia.
7. Organizacja Urodzin i rezerwacja terminu urodzin możliwa jest wyłącznie po wcześniejszym ustaleniu szczegółów z Organizatorem i potwierdzeniu warunków udziału.

§ 7 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu Imprezy. W przypadku zmiany postanowień niniejszego Regulaminu Imprezy Organizator poinformuje Kupującego

o tych zmianach w formie mailowej na adres e-mail Kupującego podany przez niego przy zakupie Biletu. Zmiana postanowień niniejszego Regulaminu Imprezy pozostaje bez wpływu na prawa i obowiązki Kupującego nabyte przez niego przed wejściem w życie zmian.

2. Treść niniejszego Regulaminu Imprezy jest dostępna na stronie internetowej pod adresem: www.pracowniazajaca.pl, a także w formie pisemnej na terenie Imprezy.
3. W zakresie nieuregulowanym w niniejszym Regulaminie Imprezy znajdują zastosowanie odpowiednio postanowienia Regulaminu Biletów.
4. Regulamin Imprezy wchodzi w życie z dniem 01.08.2025 r.