ORAGNIZATOR: PAINTBALL-WIELKOPOLSKA

BEZPIECZEŃSTWO I ZASADY OGÓLNE

1. Każdy gracz zobowiązany jest do posiadania przy sobie maski przeznaczonej do paintballa oraz zabezpieczenie lufy, określanym dalej jako barell bag. W przypadku wypożyczenia sprzętu od Organizatora zapewnia on w/w sprzęt zabezpieczający. Dopuszcza się również stosowanie zatyczek, jeśli są one fabrycznym wyposażeniem dołączanym do danego markera (karabinka pneumatycznego).
2. Poruszanie się z odbezpieczonym markerem, tj. z włączonym spustem i bez barrel baga dopuszczone jest tylko podczas uczestnictwa w grze na polu do tego przeznaczonym lub w trakcie pomiaru prędkości wylotowej (chronowania) w wyznaczonej do tego strefie.
3. Poruszanie się bez zabezpieczonego markera w strefach bezpiecznych lub poza terenem wyznaczonym może skutkować wykluczeniem uczestnika z gry przez obsługę.
4. Gracze zobowiązani są do wzajemnej kontroli w zakresie realizacji pkt. 2 regulaminu.
5. Zdejmowanie maski dopuszczone jest tylko w strefie bezpiecznej, wyznaczonej przez Organizatora. Surowo zabronione jest zdejmowanie maski na polu gry, niezależnie od okoliczności.
6. Każdy gracz zobowiązany jest do rejestrowania się u Organizatora przed rozpoczęciem rozgrywek.
7. Udział w rozgrywkach dozwolony jest tylko dla osób powyżej 16 roku życia, za wyjątkiem przypadków omówionych w pkt. 8.
8. Osoby między 14 a 16 rokiem życia dopuszczane do gry są wyłącznie na podstawie zgody rodzica lub opiekuna, który jednocześnie zobowiązuje się do sprawowania opieki nad nieletnim w trakcie trwania gry.
9. Każdy gracz odpowiedzialny jest za sprawność i bezpieczeństwo własnego, używanego do gry, sprzętu, a w szczególności w zakresie:
    1. stosownych legalizacji i atestów butli paintballowych
    2. sprawności i szczelności zaworów
    3. ograniczenia prędkości wylotowej (schronowania) poniżej 300 stóp na sekundę (fps) / 91 metrów na sekundę (m/s)
    4. ograniczenia prędkości markera do 15 strzałów na sekundę
10. Organizator ma prawo do kontroli każdego gracza w trakcie imprezy w zakresie określonym w pkt. 9.
11. Złamanie punktów 9.1 oraz 9.2 oznacza automatyczne wykluczenie zawodnika z gry. Ponowne uczestnictwo możliwe jest tylko po zmianie sprzętu na zgodny z wymaganiami i regulaminem.
12. Zawodnik, którego marker w trakcie pomiaru na polu rozgrywek nie spełnia wymogów dotyczących prędkości (pkt. 9.3 i 9.4) otrzymuje ostrzeżenie, zostaje wykluczony z danej rozgrywki. Ponowne uczestnictwo możliwe jest po regulacji markera wg regulaminu.
13. Zawodnik, którego marker w trakcie pomiaru na polu rozgrywek przekroczy 320 fps oddaje marker sędziemu i niezwłocznie kończy udział w danej grze. Po zakończeniu gry sędzia główny może zdecydować o wykluczeniu zawodnika (ban na zawodnika), lub o niedopuszczeniu markera do dalszego użytkowania w grze (ban na marker).
14. W przypadku niedopuszczenia markera do dalszego użytkowania sędzia przyjmuje marker do depozytu na czas trwania imprezy. Marker zostaje zwrócony dopiero po zakończeniu rozgrywek.
15. Środki pozoracji pola walki (świece dymne itp.) muszą zostać każdorazowo dopuszczone do użytkowania przez Organizatora. Organizator udziela zgody dla wyłącznie dla osoby okazującej środki pozoracji.
16. Każdy gracz odpowiedzialny jest za szkody wyrządzone innym graczom lub osobom trzecim wynikłe na skutek złamania regulaminu.
17. Każdy gracz zobowiązany jest do dbania o bezpieczeństwo rozgrywek i reagowania w sytuacji niebezpiecznej lub potencjalnie niebezpiecznej.
18. Nie wolno oddawać strzałów do innych uczestników z odległości mniejszej niż 3 metry.
19. Nie wolno grać pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
20. Organizator zapewnia apteczkę ze standardowym wyposażeniem.
21. Nie wolno używać wobec innych uczestników siły fizycznej w jakiejkolwiek formie. Wszelki przejawy agresji wobec innych uczestników będą karane wykluczeniem z dalszej gry.
22. Udział w rozgrywkach jest równoznaczny z akceptacją postanowień regulaminu.
23. Organizator ma prawo do wprowadzania dodatkowych postanowień, jeśli wymaga tego zapewnienie bezpieczeństwa.

ZASADY OGÓLNE

24. Gracz uczestniczy w danej rozgrywce do momentu skutecznego trafienia, przy którym kulka rozpryśnie się pozostawiając ślad na graczu lub dowolnym elemencie jego wyposażenia (tzw. gra na splaty).
25. Po stwierdzeniu skutecznego trafienia, trafiony uczestnik podnosi rękę i idzie do punktu określnego przez organizatora, tzw. szpitala, tam podaje swoje imię do odznaczenia jako trafiony w statystykach sędziego bocznego. Następnie dokładnie wyciera się z farby i wraca do gry.
26. Szczegółowa ilość dopuszczalnych powrotów do gry po trafieniu oraz inne z tym związane zasady mogą być ustalone w ramach każdego rozgrywanego scenariusza.
27. Nie można zdobywać szpitali ani dokonywać ostrzału w promieniu 50 metrów od szpitala.
28. Każdy gracz zobowiązany jest do przestrzegania zasad fair play, w szczególności do samokontroli w przypadku trafienia.
29. Jeśli w scenariuszu biorą udział pojazdy zmechanizowane gracze zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności względem do pojazdów w ruchu, zwłaszcza pojazdów ciężkich takich jak ATS, BWP, czy SKOT.
30. Na rozgrywkach obowiązuje surowy zakaz rzucania w kierunku pojazdów środków pozoracji pola walki, ich unieruchamiania.
31. Wszelkie sytuacje sporne wynikające z przebiegu gry omawiane są wyłącznie po scenariuszu, a nie w czasie jego trwania.
32. Jeśli w scenariuszu biorą udział statki powietrzne obowiązuje surowy zakaz oddawania strzałów w ich kierunku oraz ich w pobliże. Złamanie zakazu równoznaczne jest z wykluczeniem z udziału w imprezie.
33. Nie wolno niszczyć lub dewastować umocnień i obiektów znajdujących się na polu.

LISTA UCZESTNIKÓW:

IMIĘ I NAZWISKO	E-MAIL	PODPIS	UWAGI