

REGULAMIN BEZPIECZNEJ GRY W PAINTBALL

§1 Postanowienia Ogólne

1. Nad przebiegiem imprezy czuwa „Salamandra” Anna Kula z siedzibą w Siedlisku, ul. Sławska 13 lub osoby przez nią wyznaczone zwane w dalszej części Regulaminu „Organizatorem”.
2. „Uczestnikiem” jest każda osoba biorąca udział w grze PAINTBALL zorganizowanej przez Organizatora.
3. „Pole Gry” to zorganizowane przez Organizatora miejsce, na którym toczy się gra w PAINTBALL z udziałem uczestników.
4. Uczestnik zobowiązany jest do ścisłego i bezwzględnego stosowania się do zaleceń oraz poleceń Organizatora.
5. Uczestnicy nie przestrzegający zapisów Regulaminu lub nie wypełniających zaleceń oraz poleceń Organizatora mogą zostać wykluczeni z poszczególnych gier w PAINTBALL.
6. Organizator informuje, iż nie stosowanie się do postanowień Regulaminu grozi poważnym uszczerbkiem na zdrowiu.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbek na zdrowiu lub utratę życia spowodowaną złamaniem Regulaminu przez Uczestnika.

§2 Maska Zabezpieczająca i odzież wierzchnia

1. Surowo zabrania się Uczestnikom wchodzenia na Pole Gry bez założonej Maski Zabezpieczającej oraz bez odzieży wierzchniej zakrywającej całe ciało, bez względu na to czy w danym momencie toczy się jakakolwiek gra w PAINTBALL.
2. Surowo zabronione jest zdejmowania przez Uczestników Maski zabezpieczającej w trakcie przebywania na Polu Gry. Zdjęcie maski dozwolone jest tylko i wyłącznie w obrębie Strefy Bezpieczeństwa wyznaczonej przez Organizatora.
3. Każdy Uczestnik zamierzający wejść na Pole Gry zobowiązany jest uprzednio do zgłoszenia takiej zamiary Organizatorowi w celu dokonania niezbędnej regulacji Markera i założenia Maski Zabezpieczającej jeszcze w Strefie Bezpieczeństwa.
4. Uczestnik jest zobowiązany do niezwłocznego poinformowania Organizatora o stwierdzonych lub domniemanych uszkodzeniach Maski Zabezpieczającej, jeśli takie zauważy.

§3 Procedura bezpieczeństwa

1. Wszyscy Uczestnicy są zobowiązani do bezwzględnego wykonywania zaleceń Organizatora gry w PAINTBALL mających za przedmiot zwiększenie bezpieczeństwa gry.
2. Surowo zabrania się samowolnego pobierania przez Uczestników Markerów, Masek Zabezpieczających i innego sprzętu.
3. Jediną osobą uprawnioną do przekazywania Uczestnikom Markerów jest Organizator.
4. Marker przydzielany przez Organizatora poszczególnym Uczestnikom posiada zabezpieczenie w postaci blokady spustu, która zależnie od ustawienia umożliwia oddawanie strzałów (określana dalej jako Marker odbezpieczony) lub nie daje takiej możliwości (określana dalej jako Marker zabezpieczony).
5. Uczestnik, który otrzymuje od Organizatora lub innego Uczestnika Marker zawsze jest zobowiązany do sprawdzenia czy jest on zabezpieczony. W przypadku gdy jest on odbezpieczony zobowiązany jest on do zabezpieczenia Markera oraz do upomnienia osoby przekazującej o zaistniałej okoliczności.
6. Marker może być odbezpieczony tylko i wyłącznie na Polu Gry i tylko w czasie trwania gry w PAINTBALL.
7. Zabezpieczenie Markera musi odbywać się przed opuszczeniem Pola Gry i wejściem do Strefy Bezpieczeństwa. Za każdorazowe zabezpieczenie Markera odpowiedzialny jest Uczestnik, który znajduje się w jego posiadaniu.

8. Przed opuszczeniem Pola Gry każdy Uczestnik zobowiązany do okazania Markera Organizatorowi celem sprawdzenia poprawności zabezpieczenia Markera.
9. Odbezpieczenie Markera poza Polem Gry lub nie zabezpieczenie Markera przed opuszczeniem Pola Gry stanowi rażące naruszenie niniejszego Regulaminu.
10. Marker powinien znajdować się nieustannie w pozycji, w której wylot lufy Markera skierowany jest w dół ku powierzchni ziemi.
11. Wyjątkiem od zasady ustanowionej w § 3 ust. 3 Regulaminu jest czas trwania Gry. Wyjątek ten dotyczy tylko i wyłącznie Uczestników znajdujących się na Polu Gry.
12. W przypadku wystąpienia usterki Markera surowo zabrania się dokonywania jakichkolwiek prób jej samodzielnego usunięcia, w szczególności podczas trwania gry w PAINTBALL.
13. W przypadku stwierdzenia usterki należy niezwłocznie zgłosić Organizatorowi fakt jej wystąpienia.

§4 Gra

1. Gra polega na oddawaniu przez Uczestników strzałów do siebie w ramach symulacji walki nabojami z żelatyną spożywczą i barwnikiem w osłonkach o kalibrze 0,68 cala wypełnionymi barwnikiem spożywczym.
2. Początek i koniec Gry ogłasza Organizator za pomocą sygnału dźwiękowego lub w inny sposób ustalony z Uczestnikami przed rozpoczęciem imprezy.
3. W danej grze w PAINTBALL mogą brać udział wyłącznie Uczestnicy wskazani przez Organizatora.
4. Celowanie i strzelanie dozwolone jest tylko w trakcie gry w PAINTBALL, tylko w obrębie wyznaczonego Pola Gry i tylko do Uczestników biorących udział w danej grze w PAINTBALL.
5. W przypadku stwierdzenia przez Uczestnika, Organizatora lub osobę obserwującą grę (gość nie biorący udziału w grze) Obserwatora, że na Pole Gry dostały się osoby nieuprawnione lub niezabezpieczonego w odpowiedni sposób (tzw. osoby trzecie) – Uczestnik, Organizator lub osoba obserwująca grę jest zobowiązana do niezwłocznego przerwania gry w PAINTBALL oraz poinformowania pozostałych osób.
6. Surowo zabrania się celowania i strzelania poza obręb Pola Gry, w szczególności w osoby lub przedmioty znajdujące się poza Polem Gry.
7. Surowo zabrania się celowania do zwierząt.
8. Surowo zabrania się celowania i strzelania do Uczestników i innych osób znajdujących się w odległości mniejszej niż 2 metry.
9. Surowo zabrania się kontaktu fizycznego z innymi Uczestnikami znajdującymi się na Polu Gry.
10. W trakcie trwania gry w PAINTBALL lub po jej zakończeniu Pole Gry opuszcza się wyłącznie z podniesioną do góry ręką.