

Regulamin paintballa/ASG

1. Na wzięcie udziału w grze wyrazili zgodę opiekunowie prawni
2. Jeśli w grze nie bierze udziału żaden opiekun lub nie znajduje się w strefie bezpiecznej, na miejscu gry musi pozostać osoba pełnoletnia deklarująca opiekę nad uczestnikami.
3. Do gry służy tylko sprzęt (broń paintballowa/ASG, flaga, pirotechnika itp.) zapewniony przez organizatora, używany zgodnie z jego przeznaczeniem do urozmaicenia scenariuszy.
4. Używać broni paintballowej/ASG można tylko w strefie gry po rozpoczęciu rozgrywki, na komendę wydaną przez instruktora. Poza polem gry broń musi być w stanie zabezpieczonym, skierowana lufą do ziemi, a palec zdjęty ze spustu.
5. Podczas rozgrywki na polu mogą znajdować się tylko uczestnicy gry oraz sędzia, w odzieży ochronnej i masce (maska paintballowa, stalker, gogle, okulary zapewniające ochronę balistyczną oczu). Osoby nie biorące udziału w grze nie ingerują w nią.
6. Zabrania się strzelania poza polem gry oraz strzelania do osób postronnych (cywili), zwierząt i budynków znajdujących się poza strefą gry.
7. Podczas rozgrywki, przez cały czas jej trwania należy mieć założone elementy ochronne, zgodnie z ich użytkowaniem (maska, gogle, stalker na twarzy).
8. Wszelkie elementy chroniące twarz można zdjąć wyłącznie w strefie bezpiecznej, którą wyznaczył opiekun **TYLKO I WYŁĄCZNIE** za jego zgodą.
9. Jeśli dojdzie do sytuacji nadzwyczajnej (kontuzja gracza, zdjęcie maski na polu gry, inne sytuacje niebezpieczne) gra zostaje przerwana, uczestnicy gry przerywają strzelanie, zostają na swoich miejscach i czekają na dalsze instrukcje opiekuna.
10. Osoba trafiona zostaje wyeliminowana (nie może podpowiadać i komunikować się z pozostałą przy życiu drużyną): zabezpiecza broń, podnosi rękę tak, by była widoczna i możliwie najszybciej, omijając linię ognia kieruje się do strefy bezpiecznej.
11. Gracz zostaje wyeliminowany przez:
 - trafienie w ciało lub broń,
 - decyzję sędziego,
 - złamanie zasad scenariusza,
 - własnej deklaracji, która raz podjęta nie może być cofnięta,
 - złamanie któregośkolwiek punktu regulaminu.
12. Minimalna odległość z której wolno oddać strzał wynosi 10 metrów, ewentualna zmiana odległości może zostać zaakceptowana tylko i wyłącznie przez opiekuna. W sytuacji znalezienia się w krótszej odległości należy krzyknąć "Poddaj się!". Osoba, która krzyknie pierwsza wygrywa i zostaje na polu, sytuacje sporne rozstrzyga opiekun.
13. Zabrania się dosypywania kulek nie zakupionych u organizatora, modyfikowania broni czy wsypywania kulek, które leżały na ziemi.
14. Gracz przed rozpoczęciem gry zostaje przeszkolony z obsługi sprzętu, za który jest odpowiedzialny, jego funkcjonowania, zapoznany z regulaminem oraz poinformowany o ewentualnych kontuzjach, które mogą wystąpić. Następnie czytelnie podpisuje oświadczenie. Ewentualne szkody powstałe na skutek celowych działań gracza będą naprawione na koszt opiekunów prawnych uczestnika.

15. Poszczególne koszty zakupu nowego sprzętu (mogą różnić się od faktycznych kosztów, ceny są orientacyjne):
marker paintballowy lub replika ASG - 500zł
maska - 120zł
szyba w masce - 100zł
loader (magazynek paintballowy) - 10zł
kolanko do loadera - 40zł
mundur - 45zł
kamizelka taktyczna - 40 zł
16. Nie dostosowanie się do regulaminu, łamanie poszczególnych punktów (szczególnie: pkt 4, pkt 6, pkt 7) grozi:
- upomnieniem,
 - zawieszeniem na jedną grę,
 - zawieszeniem na więcej niż jedną grę,
 - zawieszeniem na blok zajęciowy,
 - zawieszeniem na dłuższy termin.

Adnotacje:

pkt 4. sygnały dźwiękowe: jeden gwizdek = start gry, dwa gwizdki = koniec gry, trzy gwizdki = stop, pauza.

pkt 6. komenda głosowa: cywil = osoba postronna, zwierzę = zwierzę na polu gry

pkt 9. komenda używana przez graczy, "Jestem ranny", "Mamy rannego" powtórzone przez każdą osobę, która ją usłyszy.