

Regulamin pola paintballowego

1. W grze mogą brać udział osoby pełnoletnie nie będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających oraz niepełnoletnie za pisemną zgodą rodziców/opiekunów (instruktorów, przewodników wycieczek, nauczycieli).
2. Osoby biorące udział w grze muszą zapoznać się z regulaminem pola, podpisać oświadczenie o znajomości zasad bezpieczeństwa i przyjęcia wszystkich rygorów z tym związanych. Osoby niespełniające tych wymagań nie mogą uczestniczyć w grze.
3. Na polu paintball'owym w czasie gry mogą znajdować się tylko osoby biorące w niej udział, oraz obsługa pola.
4. Zabrania się wchodzenia na teren gry bez pełnego wyposażenia ochronnego. Przebywanie na terenie pola gry dozwolone jest wyłącznie w pełnym wyposażeniu ochronnym tj. (maska i kombinezon ochronny)
5. Zawodnicy wchodzący na pole gry będą dodatkowo krótko przeszkoleni o zasadach bezpieczeństwa i obsługi markerów paintball'owych.
6. Zabrania się na terenie pola gry ściągania maski ochronnej bądź jej uchylania pod RYGOREM - zdjęcie maski grozi kalectwem.
7. Granice pola gry wyznacza siatka ogrodzeniowa lub w poszczególnych scenariuszach ustala je sędzia. Maksymalnym polem gry jest teren oznaczony siatką oraz koniec ściany lasu na skraju polany.
8. Do gry może służyć tylko sprzęt do paintballa. Używanie sprzętu innego niż dostarczony przez organizatora jest zabronione. Zabrania się wynoszenia markerów poza wyznaczony teren gry - poza pole.
9. Zabrania się strzelania do uczestników gry z odległości mniejszej niż 7 metrów. Zmiany w tym punkcie mogą wprowadzić gracze na własną odpowiedzialność i tylko za zgodą wszystkich uczestników gry.
10. Zabrania się zbierania z ziemi oraz z pola gry wysypanych kulek i ponownego wsypywania ich do magazynka. Zabrudzenia mogą spowodować uszkodzenia sprzętu.
11. Uderzanie markerem o ziemię lub rzucanie nim jest zabronione pod groźbą poniesienia kosztów naprawy bądź zakupu nowego sprzętu w zależności od stopnia uszkodzenia sprzętu.
12. Zabrania się strzelania do zwierząt i ptaków oraz walki wręcz pomiędzy uczestnikami :)
13. Gracz zostaje wyeliminowany z gry na podstawie:
 - trafienia środkiem przeznaczonym do paintballa (kulką), pozostawiającym ślad farby, w jakąkolwiek część ciała np.: trafienie w palec, dłoń, broń czy obuwię powoduje wyeliminowanie z gry
 - własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, która raz podjęta nie może być cofnięta
 - uczestnicy mogą zmienić ilość tzw. żyć na większą w ustaleniu z sędzią i po akceptacji wszystkich uczestników gry
14. Ochłapanie farbą z rozbitej kulki od zasłony lub przeszkody nie jest trafieniem.
15. Zawodnik, który chce zejść z pola gry z jakiegokolwiek powodu (np.: zacięcia się

markera, trafieni lub złe samopoczucie) zobowiązany jest nie zdejmując zabezpieczenia oczu (maski) zabezpieczyć markera, podnieść do góry rękę trzymającą marker i w ten sposób, sprawnie i możliwie najkrótszą drogą szybko opuścić pole gry. Gracz udaje się na wyznaczone miejsce dla opuszczających pole, czyli do "strefy bezpieczeństwa" zdając markera w punkcie technicznym lub odstawia go do stojaka w "strefie bezpieczeństwa". W czasie opuszczania pola zabrania się komunikowania z członkami swojej drużyny (w celu przekazania informacji o położeniu przeciwnika).

16. Osoby nie biorące udziału w grze, muszą znajdować się w "strefie bezpieczeństwa" i swoim zachowaniem nie powinny wpływać na jej przebieg.

17. Wszyscy uczestnicy gry muszą bezwzględnie podporządkować się sędziemu prowadzącemu grę.

18. Zabrania się strzelania do sędziego.

19. Sędzia ma prawo do wyeliminowania uczestników gry stanowiących zagrożenie dla innych graczy lub osób nieprzestrzegających zasad i bezpieczeństwa.

20. Zabrania się pozostałym uczestnikom gry strzelać do osoby, która sygnalizuje zejście z pola gry.

21. Zabrania się używania markera poza wyznaczonym polem gry oraz bez zgody sędziego.

22. Ostateczną i nieodwołalną decyzję, kto został trafiony podejmuje sędzia.

23. Zasady poszczególnych gier oraz scenariusze ustala i omawia sędzia główny przed każdą grą.

24. Jeżeli skończyła się zawodnikowi amunicja należy opuścić pole gry zachowując się identycznie jak w czasie trafienia kulką, brak amunicji równoznaczny jest z zakończeniem gry. Uczestnicy mogą przekazywać kulki między sobą.

25. W każdej sytuacji uczestnicy gry są zobowiązani do bezwzględnego stosowania się do zaleceń sędziego i obsługi pola gry.

26. Zabrania się mierzenia - nawet zabezpieczonym i nie naładowanym markerem do innych osób. Będąc w posiadaniu markera poza rozgrywkami na polu należy cały czas trzymać markera za rękę i kierować go lufą w stronę ziemi.

27. Ze względu na ograniczony kąt widzenia w masce należy zachować stosowną uwagę przy poruszaniu się wśród zabudowań na polu gry oraz na podwyższeniach.

28. Złamanie, któregokolwiek z punktów regulaminu będzie skutkowało natychmiastowym wykluczeniem takiego uczestnika z pola gry, bez możliwości wnoszenia roszczeń o zwrot kosztów za niewykorzystane kulki.

29. Organizator nie odpowiada za szkody wynikłe na zdrowiu i sprzęcie uczestników gry. Rezygnacja z ubezpieczenia jest równoznaczna z przyjęciem pełnej odpowiedzialności za wynikłe szkody.

Regulamin zatwierdził i zlecił do realizacji w dniu 01.09.2006 r. Zarząd BP SCOUT TOUR