

Regulamin:

1. W Paintball mogą grać osoby pełnoletnie, oraz za pisemną zgodą rodziców/opiekunów prawnych osoby poniżej 18 roku życia, nie będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
2. Osoby biorące udział w grze muszą zapoznać się z regulaminem pola, podpisać oświadczenie o znajomości zasad bezpieczeństwa i stosowanie się do wszystkich ograniczeń.
3. W Event Club można używać tylko kulek zakupionych u organizatora.
4. Przed, w trakcie i po grze należy dostosować się do poleceń organizatorów i sędziów.
5. Minimalna odległość z której wolno oddać strzał do gracza wynosi 6 metrów.
6. Na Hali gdzie toczy się rozgrywka gracz obowiązkowo zakłada maskę ochronną i nie zdejmuje jej przez cały przebieg gry z wyjątkiem stref neutralnych wyznaczonych przez organizatorów pod RYGOREM pkt.14
7. Ponadto zabrania się :
 - wnoszenia materiałów pirotechnicznych, świec dymnych, hukowych, materiałów łatwopalnych;
 - rzucania, odkładania markera na podłogę (Wypożyczony sprzęt należy odkładać na stoliki w strefie bezpiecznej);
 - **strzelania powyżej linii 3m oznaczonej żółto-czarno taśmą;**
 - **bezwzględnie zabrania się strzelania w instalacje umieszczone na suficie w tym: instalacje przeciwpożarowe, instalacje elektryczne, czujki dymowe i tryskacze;**
 - **osoby, które uszkodzą w.w. instalacje będą pociągnięte do naprawienia ich na własny koszt.**
8. Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze, sędziowie i osoby wyeliminowane opuszczające pole gry.
9. Gracz zostaje wyeliminowany z gry na podstawie:
 - trafienia środkiem przeznaczonym do paintballa pozostawiającym ślad farby wielkości ok. 1cm;
 - własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, która raz podjęta nie może być cofnięta;
 - nie przestrzegania regulaminu.
10. Gracz wyeliminowany z gry nie zdejmując maski ochraniającej oczy, podnosi wolną rękę wyprostowaną do góry, drugą rękę trzymającą marker, opuszcza lufę ku ziemi i w ten sposób sprawnie i możliwie najkrótszą drogą opuszcza pole gry. Zabrania się odzywać w tym czasie do członków swojej drużyny.
11. Zawodnik, który chce zejść z pola gry z jakiegokolwiek powodu np.: (zacięcia się markera, chce uzupełnić kulki lub źle się poczuł) daje znać sędziemu i zachowuje się identycznie jak zawodnik wyeliminowany.
12. Zabrania się pozostałym uczestnikom gry strzelania do sędziów i uczestników sygnalizujących zejście z pola gry.
13. Każdy z uczestników przed rozpoczęciem gry zostanie dodatkowo przeszkolony w zakresie bezpieczeństwa oraz zapozna się z funkcjonowaniem sprzętu.
14. Złamanie, któregokolwiek z punktów regulaminu będzie skutkowało natychmiastowym wyrzuceniem takiego uczestnika z pola gry, bez możliwości wnoszenia roszczeń o zwrot kosztów za nie wykorzystane kulki.