

Regulamin gry „Paintball – fairplay”

1. W grze mogą brać udział wyłącznie uczniowie szkół ponadgimnazjalnych, posiadające pisemną zgodę rodziców/opiekunów prawnych.
2. Nie wolno celować, ani strzelać do osób nie biorących udziału w grze (sędziowie, fotograf), będą one oznaczone kamizelkami odblaskowymi w celu wyróżnienia.
3. Minimalna odległości na jaką można oddawać strzały wynosi 3 metry. W przypadku umyślnego strzelania poniżej wyznaczonej odległości zawodnikowi grozi dyskwalifikacja w danej rozgrywce.
4. Zabroniona jest walka wręcz
5. Przed wejściem na pole obowiązuje zakładanie masek ochronnych. Zdejmować maski można wyłącznie poza terenem gry. W przypadku zaparowania maski sytuację należy zgłosić sędziemu i udać się w celu oczyszczenia poza teren gry. Następnie powrócić pod nadzorem sędziego w miejsce z którego grę się opuściło.
6. Obowiązuje nakaz używania zatyczek bądź barell bagów poza terenem gry.
7. Kontrola farby, przeprowadzana przez Sędziów, ma na celu określenie czy kulka się rozbiła i czy dany gracz został „zaznaczony”.
Kontrola farby jest przeprowadzana:
 - a) przez Sędzię, który zaobserwował gracza trafionego,
 - b) gdy ostrzeliwany jest obszar, którego Sędzia nie może bezpośrednio obserwować,
 - c) gdy fizyczne miejsce, w którym kulka może się rozbić nie jest widoczne dla Sędziego,
 - d) gdy Sędzia jest skierowany do kontroli farby przez innego Sędziego.
8. Sędzia na terenie gry ma "Słowo ostateczne" w przypadku sytuacji spornych.
Ewentualne wnioski i skargi można zgłosić sędziemu głównemu zawodów. Wnioski i skargi wnosi kapitan zespołu i tylko on reprezentuje zespół w kontaktach z sędzią głównym.
9. Gracz wyeliminowany z gry nie zdejmuje maski z twarzy, podnosi wolną rękę wyprostowaną do góry, drugą rękę trzymającą marker, opuszcza lufę karabinka ku ziemi i w ten sposób, sprawnie i możliwie najkrótszą drogą opuszcza pole gry. Zabrania mu się odzywać w tym czasie do członków swojej drużyny i dawać im znaki.
10. Gracz zostaje wyeliminowany z gry na podstawie:
 - a) trafienia kulą, którą rozbijając się pozostawiła ślad na ciele, masce lub markerze zawodnika
 - b) własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, której zawodnik nie może cofnąć
 - c) nieprzestrzegania punktów powyższego regulaminu
11. Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze, sędziowie, fotograf i osoby wyeliminowane z gry opuszczające jej pole.
12. Granice pola gry wyznaczone są siatkami zabezpieczającymi.
13. Osoby nie biorące udziału w grze, swoim zachowaniem nie powinny wpływać na jej przebieg.
14. Każdy z uczestników przed rozpoczęciem gry zostanie dodatkowo przeszkolony w zakresie bezpieczeństwa (w szczególności ochrony oczu) oraz zapozna się z funkcjonowaniem sprzętu i podpisze oświadczenie.
15. Tylko osoba która podpisała oświadczenie bierze udział w grze.
16. Po skończonym meczu sędzia może sprawdzić zawodnika, kontrola dotyczy całego ekwipunku gracza z jakim wszedł na grę.
17. Nie zezwala się na podpowiadanie publiczności. Obowiązuje bezwzględny zakaz używania łączności przez graczy i publiczność znajdującą się poza polem gry.

Przewidziane kary:

- Kontynuowanie gry z widocznym trafieniem 1 za 1
- Wycieranie farby po trafieniu 1 za 1
- Podpowiadanie w czasie schodzenia z pola gry 1 za 1
- Niesportowe zachowanie, nie przestrzeganie regulaminu dyskwalifikacja z rozgrywki lub całego turnieju.

REGULAMIN TURNIEJU :

1. Warunkiem uczestnictwa jest zgłoszenie do zawodów zatwierdzone przed Dyrektora Szkoły.
2. Drużyny składają się z pięciu osób (istnieje możliwość aby jedną z osób w drużynie stanowił nauczyciel prowadzący zespół)
3. Zgłoszenie drużyny musi zostać dostarczone do organizatora najpóźniej do dnia 13 października.
4. Uczniowie niepełnoletni muszą dostarczyć zgodę podpisaną przez rodziców lub opiekunów.
5. Każdy gracz bierze udział w grze dobrowolnie i na własną odpowiedzialność.
6. Zawody odbywają się w systemie pucharowym. Każda drużyna ma zagwarantowane conajmniej dwie gry.
7. Celem meczu jest zajęcie bazy przeciwnika i przeniesienie zabranego z bazy przeciwnika flagi do swojej bazy. Sytuacja taka oznacza zwycięstwo w meczu.
8. Maksymalny czas trwania jednego meczu to 5 min
9. W przypadku zakończenia gry z powodu skończenia się czasu o zwycięstwie decyduje ilość aktywnych (bez trafień) graczy na polu gry.
10. Podczas turnieju obowiązują zasady bezpieczeństwa opisane w Regulaminie gry
11. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian do regulaminu
12. Na zakończenie turnieju gracze otrzymają poczęstunek (kiełbaska z grilla i napoje)

Wzór zgody na udział w turnieju

.....

imię i nazwisko rodzica / opiekuna

.....

adres

Wyrażam zgodę na udział w turnieju paintallowym mojego syna / córki

w dniu 16.10.2009 r.

.....

podpis rodzica / opiekuna