

Regulamin „Paintball – fairplay”

1. W grze mogą brać udział wyłącznie uczniowie szkół ponadgimnazjalnych, posiadający pisemną zgodę rodziców/opiekunów prawnych.
2. Nie wolno celować, ani strzelać do osób nie biorących udziału w grze (sędziowie, fotograf), będą one oznaczone kamizelkami odbłaskowymi 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 a 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 Sędziego, 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 publiczności na podpowiadanie. 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 15 września .
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 co najmniej 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.

Wzór zgody na udział w turnieju

.....

imię i nazwisko rodzica / opiekuna

.....

adres

Wyrażam zgodę na udział w turnieju paintballowym mojego syna / córki

w dniu 20.09.2010 r.

.....

podpis rodzica / opiekuna