

ZAPROSZENIE

Zarząd Stowarzyszenia Animatorów Wszechstronnego Rozwoju Młodzieży zaprasza młodzież klas III szkół gimnazjalnych na turniej „Gimnazjalny Paintball„



Termin zawodów: 16 maja 2012. godz. 10:00.

- Miejsce : Gliwice - Strzelnica Wojskowa, Gliwice, ul. Ku Dołom

Uczestnicy: **trzyosobowe reprezentacje szkoły** (maksymalnie 2 drużyny ze szkoły ilość miejsc ograniczona decyduje kolejność zgłoszeń . W zgłoszeniu należy podać imię i nazwisko uczestnika oraz opiekuna grupy i ewentualnych widzów)

Termin zgłoszenia reprezentacji: do 07 maja 2012 r. do godz. 14:00

Tel/fax: (032)775-18-37 mail. sekretariat1@halogen.org.pl



Stowarzyszenie Animatorów Wszechstronnego Rozwoju Młodzieży
Liceum Ogólnokształcące Animator , Liceum Plastyczne



Partnerzy :



projekt dofinansowany przez
Samorząd Miasta Gliwice

REGULAMIN TURNIEJU:

1. Warunkiem uczestnictwa jest imienne zgłoszenie do zawodów . W zawodach mogą wziąć udział uczniowie III klas szkół gimnazjalnych.
2. Drużyny składają się z 3 osób. (maksymalnie 2 drużyny ze szkoły ilość miejsc ograniczona decyduje kolejność zgłoszeń
3. Zgłoszenie drużyny musi zostać dostarczone do organizatora najpóźniej do dnia 07.05.2012r. do godz. 14:00
4. Limit drużyn: 16
5. Uczniowie niepełnoletni muszą dostarczyć zgodę podpisaną przez rodziców lub opiekunów.
6. Każdy gracz bierze udział w grze dobrowolnie i na własną odpowiedzialność.
7. Zawody odbędą się w formule speedballowej (sportowa odmiana paintballa).
8. W zależności od liczby zgłoszeń zawody rozgrywane będą w systemie pucharowym bądź „każdy z każdym”. Każda drużyna ma zagwarantowane co najmniej dwie gry.
9. Celem meczu jest zajęcie bazy przeciwnika – dotknięcie banera oznacza koniec gry.
10. Maksymalny czas trwania jednego meczu to 3 min.
11. W przypadku zakończenia gry z powodu skończenia się czasu o zwycięstwie decyduje ilość aktywnych (bez trafień) graczy na polu gry.
12. Punktacja: 40 pkt. – zajęcie bazy przeciwnika, 20 pkt. – za każdego aktywnego gracza (nie trafionego). Maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100 pkt.
13. Podczas turnieju obowiązują zasady bezpieczeństwa opisane w regulaminie gry.
14. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia 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 16.05.2012r.

.....
data i podpis rodzica/opiekuna

Regulamin gry „Paintball - fair play”

1. **W grze mogą brać udział wyłącznie uczniowie szkół gimnazjalnych, posiadające pisemną zgodę rodziców/opiekunów prawnych.**
2. Strzelanie bądź celowanie do osób nie biorących udziału w grze (sędziowie, fotograf) jest zabronione. Osoby te będą oznaczone kamizelkami odblaskowymi w celu wyróżnienia.
3. Minimalna odległość z jakiej można oddać strzał do gracza 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 nakaz zakładania masek ochronnych. Maski mogą zostać zdjęte wyłącznie poza terenem gry, w wyznaczonym bezpiecznym miejscu. W przypadku zaparowanej maski sytuację natychmiast należy zgłosić sędziemu i udać się poza teren gry w celu jej oczyszczenia. Powrót na pole jest możliwy wyłącznie pod nadzorem sędziego - w miejsce w którym opuściło się grę.
6. Poza polem obowiązuje nakaz używania zatyczek bądź barell-bagów.
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 Sędzia jest skierowany do kontroli farby przez innego Sędziego
 - d) na wniosek gracza
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 zdejmując maski z twarzy, podnosi wolną rękę wyprostowaną do góry, drugą ręką, trzymającą marker, opuszcza lufę karabinka ku ziemi i w ten sposób możliwie szybko i jak 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 kulką, która rozbijając się pozostawia ślad farby na ciele, masce lub markerze zawodnika
 - b) własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, która raz podjęta nie może być cofnięta
 - c) nieprzestrzegania punktów powyższego regulaminu
11. Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze, sędziowie, fotograf.
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 przeszkolony w zakresie bezpieczeństwa, obsługi sprzętu, zapozna się z regulaminem rozgrywek i podpisze stosowne oświadczenie.
15. Tylko osoba, która podpisała oświadczenie może wziąć 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 rozgrywek: dyskwalifikacja z rozgrywki lub całego turnieju.