

# REGULAMIN POLA/ GRY PAINTBALL BASE CAMP ISTEbNA

1. Przestrzeganie niniejszego Regulaminu oraz stosowanie się do poleceń obsługi pola obowiązuje wszystkie osoby przebywające na terenie pola paintballowego wraz z torem przeszkód BASE CAMP.
2. Osoba biorąca udział w grze oświadcza, że jest świadoma ryzyka jakie wiąże się z udziałem w grze Paintball i uczestniczy w niej na własną odpowiedzialność, a w przypadku wystąpienia jakiegokolwiek nieszczęśliwego zdarzenia lub wypadku, spowodowanego nie przestrzeganiem niniejszego Regulaminu nie będzie występować z jakimkolwiek roszczeniem do organizatora pola paintballowego BASE CAMP
3. Osoby cierpiące na choroby serca lub inne schorzenia, które w przypadku wysiłku fizycznego mogą zagrażać ich zdrowiu lub życiu nie powinny brać udziału w grze paintballowej oraz torze przeszkód.
4. Personel pola paintballowego BASE CAMP nie odpowiada za rzeczy pozostawione na terenie pola.
5. W grze mogą uczestniczyć: osoby, które ukończyły 18 lat, legitymujące się dokumentem ze zdjęciem potwierdzającym tożsamość, osoby, które ukończyły 14 lat, po zgłoszeniu się ze swym prawnym opiekunem, który wyrazi pisemną zgodę na udział podopiecznego w grze. Osoby młodsze za zgodą organizatora oraz rodzica.
6. Osoby znajdujące się pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających mogących mieć wpływ na prawidłową pracę organizmu ludzkiego, mają zakaz wstępu na teren pola paintballowego. Na terenie pola zabronione jest wnoszenie i spożywanie alkoholu, a palenie papierosów tylko w wyznaczonym miejscu.
7. Każdy z uczestników przed rozpoczęciem gry zostaje przeszkolony w zakresie bezpieczeństwa oraz funkcjonowania sprzętu.
8. Strzelanie z broni pneumatycznej (karabinek paintballowy zwany dalej „markerem”) może odbywać się tylko w ściśle wyznaczonym terenie – strefie gry. Kategorycznie zabrania się strzelania poza polem gry. Kategorycznie zabrania się kierowania ognia poza obręb pola gry.
9. Osoby biorące udział w grze ponoszą pełną odpowiedzialność za szkody powstałe w wyniku użycia markera.
10. Zawodników obowiązuje podporządkowanie się ustalonym zasadom gry.
11. Przebywający na polu gry zawodnicy są bezwzględnie zobowiązani do noszenia masek ochronnych, które mogą zostać zdjęte wyłącznie poza polem, w wyznaczonym bezpiecznym miejscu. Trafienie w nieosłoniętą twarz może spowodować poważne obrażenia z utratą wzroku łącznie.
12. Gracz przebywający poza strefą gry zobowiązany jest założyć worek na lufę markera, skierować lufę markera do ziemi oraz zabezpieczyć spust swojego markera. Markery w pozycji odbezpieczonej mogą pozostawać jedynie na polu gry.
13. Strzelanie do przedmiotów, zwierząt lub osób niebiorących udziału w grze jest całkowicie zabronione.
14. Podczas gry należy strzelać z markera wyłącznie do osób z drużyny przeciwnej, które biorą udział w grze. Minimalna odległość, z której wolno oddać strzał do gracza wynosi nie mniej niż 5 metrów. Zmiany w tym punkcie mogą wprowadzić gracze na własną odpowiedzialność i tylko za zgodą wszystkich uczestników gry.
15. Uczestnicy biorący udział w grze są zobowiązani na każdy sygnał sędziego natychmiast przerwać grę. Należy również niewzłocznie przerwać grę w przypadku zauważenia na polu gry osoby postronnej lub osoby ze zdjętą maską ochronną.
16. Gracz zostaje wyeliminowany z gry na podstawie: trafienia kulką przeznaczoną do gry w paintball, pozostawiającą ślad farby na ciele, masce, ubraniu, obuwiu itp., własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, która raz podjęta nie może być cofnięta, decyzji sędziego bądź obsługi pola, w przypadku nie przestrzegania regulaminu gry.
17. Zawodnik, który zamierza zejść tymczasowo z pola gry z jakiegokolwiek powodu innego niż rezygnacja z gry (np. z powodu zacięcia się lub uszkodzenia markera, uzupełnienia kulek, wyczerpania gazu), daje znać sędziemu i zachowuje się identycznie jak zawodnik wyeliminowany z gry.
18. Gracz wyeliminowany z gry nie zdejmując maski podnosi wolną rękę wyprostowaną do góry, drugą ręką, trzymającą marker, opuszcza lufę karabinka ku ziemi i w ten sposób szybko i najkrótszą drogą opuszcza pole gry.
19. Podczas gry korzystać można jedynie ze sprzętu dostarczonego przez organizatora oraz kul nabytych na polu gry. Zabrania się strzelania używanymi kulkami, kulkami znalezionymi, zabrudzonymi, mokrymi czy też niewiadomego pochodzenia. Użycie takich kulek może spowodować uszkodzenie markera.
20. Zabrania się samowolnego demontowania, regulowania i ulepszania broni. Należy unikać zanieczyszczenia broni ziemią.
21. W razie stwierdzenia jakiegokolwiek niesprawności broni lub oporządzenia należy przerwać grę i zwrócić się do obsługi.
22. Osoby biorące udział w grze zobowiązane są zwrócić sprzęt po skończonej grze w stanie, w jakim znajdował się w chwili jego wydania. Za wszelkie zagubienia i uszkodzenia broni lub oporządzenia wynikające z

niewłaściwego używania, w tym powstałe w wyniku nieprzestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu, odpowiedzialność materialną ponosi osoba biorąca udział w grze, na rzecz której sprzęt został wydany.

23. Uczestnik oświadcza, że jest ubezpieczony od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie.
24. Osoba biorąca udział w grze jest zobowiązana zgłosić obsłudze pola paintballowego wszelkie zastrzeżenia, wątpliwości, uwagi, zarówno co do stanu technicznego wyposażenia pola, jak i co do własnego stanu zdrowia, samopoczucia lub jakiegokolwiek inne niepokojące objawy.
25. Teren pola paintballowego wraz z przeszkodami BASE CAMP to naturalny teren leśny. Należy uważać na zagrożenie urazów ciała wynikające z ukształtowania i nierówności terenu, np wystające korzenie, gałęzie, pagórki, błoto, zagłębienia i inne występujące w lesie niebezpieczeństwa. Organizator nie bierze odpowiedzialności za wypadki spowodowane nie zachowaniem należytej ostrożności. Uczestnicy korzystają z pola na własną odpowiedzialność.
26. Zabronione jest pozostawianie w lesie jakichkolwiek śmieci a w szczególności szkła. Zabronione jest również używanie zapalniczek, zapalek i urządzeń wyzwalających iskrę w związku z zagrożeniem pożarowym.
27. Osoby biorące udział w grze niestosujące się do postanowień niniejszego Regulaminu oraz stwarzające zagrożenie dla życia lub zdrowia własnego lub innych osób będą natychmiast usunięte z pola gry bez możliwości zwrotu uiszczonej zapłaty za grę.
28. Nawet przy zachowaniu wszystkich rygorów bezpieczeństwa gra w paintball jest nieodłącznie związana z ryzykiem wystąpienia urazów między innymi takich jak siniaki czy obtarcia, powstających w wyniku trafienia kulką.

## Zasady bezpiecznego użycia markera

- Zakładaj, że Twój marker jest załadowany, nawet jeśli wiesz, że tak nie jest
- Nie zagłądaj do lufy i nie pokazuj wnętrza lufy pozostałym uczestnikom
- Nie wolno przytykać lufy do głowy, pleców i innych części ciała przeciwnika
- Nie strzelaj do innych uczestników gry z odległości mniejszej niż 5 metrów
- Nie naprawiaj samodzielnie markera; Nie dokonuj żadnych modyfikacji bądź regulacji markera
- O wszelkich nieprawidłowościach w działaniu markera informuj prowadzącego grę
- Poza polem gry oraz po zakończeniu gry zabezpiecz marker, lufę skieruj ku ziemi

## Zasady bezpieczeństwa na polu gry

- **Nigdy nie zdejmuj maski** w czasie gry na terenie, w którym rozgrywana jest gra, nawet, jeśli nie bierzesz w niej udziału
- Nie celuj, a tym bardziej nie strzelaj, do osób nieuczestniczących w grze lub znajdujących się poza polem gry
- Nie strzelaj do graczy, którzy sygnalizują, że zostali trafieni bądź mają inne problemy
- Nie strzelaj nigdzie poza wyznaczonym do tego miejscem
- Upewnij się, że maska dobrze się trzyma i nie spadnie ci podczas biegu
- Należy bezwzględnie stosować się do zaleceń organizatora i prowadzącego grę pod groźbą usunięcia z pola gry.

## Warunki rezerwacji gry

- W celu rezerwacji należy wpłacić zadek w kwocie ustalonej w procesie rezerwacji.
- Wpłata zadatku oznacza akceptację oferty oraz rezerwację ustalonego terminu.
- W przypadku rezygnacji z gry objętej rezerwacją, zadek podlega zwrotowi tylko jeżeli rezygnacja nastąpi na min. **30 dni przed planowanym terminem gry**. Po tym terminie zadek jest bezzwrotny oraz nie może być przesunięty na poczet innego terminu.
- Rezygnacja z gry na krócej niż 48h przed terminem gry wiąże się z pokryciem kosztu całości gry według zgłoszonej liczby uczestników oraz wybranego pakietu.
- Zmiany w liczbie uczestników należy zgłaszać mailowo najpóźniej 48h przed terminem gry. W razie braku informacji o zmianie liczby uczestników, rozliczamy się w dniu gry z zamówionej liczby graczy a kule graczy nieobecnych dzielimy wśród uczestników gry.