

Regulamin rozgrywek paintballowych WOSiR Szelment sp. z o.o.

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem rozgrywek paintballowych jest WOSiR Szelment Sp. z o.o.
2. Integralną część tego regulaminu stanowi druk oświadczenia uczestników rozgrywek.
3. Do gry przystąpić mogą osoby:
 - W wieku powyżej 16 lat
 - Niepełnoletnie za pisemną zgodą rodziców
 - Nie będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających
 - Akceptujące niniejszy regulamin, składając swój podpis na oświadczeniu gracza
4. Do gry może służyć tylko sprzęt dostarczony przez organizatora WOSiR Szelment sp. z o.o. schronowany do max prędkości 270 fps. Używanie innego sprzętu tylko za pisemną zgodą organizatora.
5. Zestaw dostarczony przez organizatora składa się z : markera, maski, butli, zatyczki do lufy, munduru ochronnego.

Zasady gry

1. Gra rozpoczyna się i kończy na sygnał dźwiękowy.
2. Wyeliminowanie gracza z gry następuje po trafieniu kulą farbą, która zostawi widoczny ślad na mundurze bądź też własnej deklaracji uczestnika o rezygnacji z gry.
3. Wyeliminowany gracz krzyczy " trafiony ", następnie opuszcza pole najkrótszą możliwą drogą, zachowując przy tym jedną rękę uniesioną nad głową oraz opuszczony marker.
4. Po opuszczeniu pola należy zabezpieczyć sprzęt i można zdjąć maskę ochronną.
5. Minimalna bezpieczna odległość, z której wolno oddać strzał do gracza wynosi 5 metrów, zmiany w tym punkcie mogą dokonać gracze na własną odpowiedzialność, tylko za zgodą wszystkich uczestników.



Zasady zachowania na polu paintballowym

1. Gra odbywać się może wyłącznie na polu wyznaczonym przez organizatora WOSiR Szelment sp. z o.o.
2. Granicę pola gry strefę bezpieczną ustala organizator.
3. Na polu gry obowiązuje zakaz agresywnego zachowania wobec innych osób (popychania, uderzenia, rzucania przedmiotami, agresywnego kontaktu fizycznego, osoby agresywne i wulgarne zostaną usunięte z pola gry bez możliwości ubiegania się o zwrot kosztów.
4. W przypadku pojawienia się na polu gry osoby postronnej, należy natychmiast przerwać grę i poinformować o zaistniałym fakcie organizatora.
5. Na polu gry obowiązuje zakaz palenia tytoniu, niszczenia roślinności, wzniesienia ognisk i używania wszelkich materiałów pirotechnicznych.
6. Osoby, które chcą robić zdjęcia w strefie gry, muszą poinformować o tym organizatora oraz muszą mieć założoną maskę ochronną, kamizelkę ostrzegawczą. Organizator nie jest w stanie zagwarantować, że przypadkowa kula nie trafi w sprzęt fotograficzny/video. Zdjęcia wykonywane są na własną odpowiedzialność. W przypadku uszkodzenia sprzętu nie będą wnosić wobec organizatora żadnych roszczeń.

Uczestnicy rozgrywki

1. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za szkody wyrządzone w wyniku użytkowania markera.
2. Użytkownik oświadcza, że otrzymał kompletny, wolny od wad zestaw do gry i nie ma co do niego żadnych zastrzeżeń.
3. Przed rozpoczęciem gry każdy z uczestników zostaje przeszkolony w zakresie bezpieczeństwa i ma obowiązek dostosowanie się do wszelkich zasad i zaleceń organizatora. Jednocześnie jest świadomy zagrożeń wynikających z użytkowania markera.
4. Każdy gracz przebywający na polu gry zobowiązany jest do noszenia odzieży ochronnej wraz z maską. W przypadku pojawienia się na polu gry osoby łamiącej postanowienie tego punktu regulaminu, należy natychmiast przerwać grę i poinformować organizatora.
5. Uczestnik rozgrywki zobowiązany jest do poinformowania organizatora o wszelkich nieprawidłowościach związanych z działaniem zestawu do gry.



6. Po zakończeniu gry, uczestnicy zobowiązani są do zwrotu wypożyczonego sprzętu. W przypadku jego zgubienia lub zniszczenia są zobowiązani do zapłacenia za sprzęt.
7. Osoby będące pod wpływem alkoholu oraz osoby które złamią którykolwiek z punktów regulaminu, w szczególności punkty odnoszące się do bezpieczeństwa innych ludzi lub zwierząt zostaną natychmiast usunięte z pola gry bez możliwości zwrotu kosztów za wypożyczenie sprzętu lub niewykorzystane kulki.

Postanowienia końcowe

1. Organizator WOSiR Szelment sp. z o.o. nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności za wszelkie skutki, wypadki, uszczerbki na zdrowiu, urazy emocjonalne, utratę życia, wszelkie szkody materialne wynikające z udziału w grach i nieprzestrzegania niniejszego regulaminu.
2. Do gry może przystąpić osoba, która zapoznała się z niniejszym regulaminem, została przeszkolona w zakresie bezpieczeństwa, obsługi sprzętu oraz podpisała stosowne oświadczenie.

Cennik pakietów

- 200 kulek – 50 zł
- 400 kulek – 100 zł
- 500 kulek – 120 zł
- Kulki dodatkowe – 0,20 zł / kulka

W cenie wliczony jest ubiór, maska i marker

PREZES ZAKŁADU

Paweł Żuk