

Regulamin Techniczny Paintball

1. Termin zawodów:

15.09.2017 r.

2. Miejsce:

AZS Arena, Marynin 100. W celu dotarcia na pole paintballowe, organizator zapewnia busa, który odjeżdżał będzie w godzinach: 9:20, 10:00, 11:20, 12:10, 13:10, 14:10, 15:10 z parkingu przy Centrum Kultury Fizycznej UMCS. Dokładny harmonogram odjazdu danej drużyny zostanie podany po losowaniu turnieju. Prosimy o punktualne przybycie.

3. Program Rozgrywek:

Rozgrywki prowadzone będą na podstawie turniejowej drabinki.

4. Regulamin Turnieju:

1. Nad organizacją i prawidłowym przebiegiem rozgrywek czuwa wyznaczony koordynator rozgrywek – Rafał Walczyk.
2. Rozgrywki odbywać się będą na polu paintballowym pod Lublinem – „AZS Arena”.
3. Zgłoszenia drużyn jak i poszczególnych zawodników odbywają się drogą elektroniczną przez stronę internetową imprezy.
4. Warunkiem dodatkowym uczestnictwa w rozgrywkach paintballowych jest posiadanie przez każdego zawodnika aktualnego ubezpieczenia NNW.
5. Drużyna biorąca udział w rozgrywkach musi składać się z minimum 3 a maksymalnie 5 uczestników.
6. Każdy z uczestników przed rozpoczęciem gry zostaje dodatkowo przeszkolony w zakresie bezpieczeństwa oraz zapoznaje się z funkcjonowaniem sprzętu.
7. Przebywając na polu gry zawodnicy są bezwzględnie zobowiązani do noszenia masek ochronnych, które mogą zostać zdjęte wyłącznie poza polem, w wyznaczonym, bezpiecznym miejscu.
8. Karabinki w pozycji odbezpieczonej mogą pozostawać jedynie na polu gry.
9. Gra powinna zostać natychmiast przerwana na każdy sygnał sędziego lub w przypadku zauważenia na polu osoby postronnej lub osoby ze zdjętą maską.
10. Minimalna odległość z której wolno oddać strzał do gracza wynosi 2 metry. W sytuacji kiedy gracze znajdują się w odległości bliższej niż 3 metry, sygnał informujący o odniesieniu obrażenia ustala się indywidualnie przed rozpoczęciem danego meczu.
11. Zabrania się strzelania do przedmiotów, zwierząt lub osób nie biorących udziału w grze.
12. Kategorycznie zabrania się strzelania poza polem gry.
13. Zabronione jest strzelanie używanymi kulkami, kulkami znalezionymi, zabrudzonymi, mokrymi czy też niewiadomego pochodzenia.
14. Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze i sędziowie.
15. W przypadku stwierdzenia niesprawności sprzętu, wyczerpania gazu czy też wystrzelania całej amunicji zawodnik opuszcza pole gry i udaje się do wyznaczonego wcześniej miejsca.

16. Koordynator zadania po uzgodnieniu z organizatorem ma prawo dokonać wszelkich odstępstw od postanowień niniejszego regulaminu w drodze jednostronnej decyzji.
17. Organizator nie odpowiada materialnie za rzeczy ani przedmioty zawodników znajdujące się na polu paintballowym AZS ARENA.
18. Zawodnicy ponoszą odpowiedzialność za szkody materialne powstałe z ich winy. Za egzekucję roszczeń z tytułu strat materialnych odpowiada kapitan Drużyny.
19. Zawodnicy oraz trenerzy i opiekunowie zobowiązani są przestrzegać niniejszego Regulaminu.
20. Koordynator rozgrywek po uzgodnieniu z organizatorem ma prawo dokonać wszelkich odstępstw od postanowień niniejszego regulaminu w drodze jednostronnej decyzji.

5. Zasady i Przepisy gry:

1. Turniej Paintballowy zostanie rozegrany systemem „każdy z każdym” lub na podstawie turniejowej drabinki – w zależności od ilości zgłoszonych osób. Jeden mecz paintballowy składał się będzie z trzech gier według scenariuszy wylosowanych przed rozpoczęciem danej rozgrywki przez sędziego zawodów.
2. Każdy zawodnik w ramach jednego meczu otrzyma pełny sprzęt niezbędny do bezpiecznej gry tj. maskę ochronną, rękawice (opcjonalnie), bluzę oraz spodnie, marker z pełnym osprzętem, maksymalnie czterokrotne dobitcie butli podczas jednego turnieju (wyłącznie po całkowitym jej opróżnieniu). Na jedną drużynę w ramach jednego meczu przeznaczone zostanie 3600 kulek tj. 18 pełnych magazynków
3. Gracz zostaje wyeliminowany z gry na podstawie:
 - a) trafienia kulką przeznaczoną do gry w paintball, pozostawiającą ślad farby lub ewidentnym sygnale informującym o trafieniu,
 - b) własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, która raz podjęta nie może być cofnięta,
 - c) na podstawie decyzji sędziego o trafieniu zawodnika.
6. Trafienie uznaje się za zaliczone jeżeli kulka trafi w ciało, mundur (w tym maskę, buty lub rękawice) lub broń gracza. Do trafienia nie zalicza się rykoszetów innych śladów farby nie pochodzących z bezpośredniego trafienia zawodnika.
7. Gracz wyeliminowany z gry nie zdejmując maski, podnosi wolną rękę wyprostowaną do góry, jednocześnie drugą ręką trzymając marker, opuszcza lufę markera ku ziemi i możliwie szybko, i możliwie najkrótszą drogą opuszcza pole gry.

4. Nagrody:

Trzy najlepsze drużyny otrzymują puchary i zawodnicy tych zespołów indywidualnie medale. Wszystkie zespoły otrzymują pamiątkowe dyplomy.

Imię i nazwisko prowadzącego zawody:

Rafał Walczyk