



REGULAMIN IMPREZ HALOWYCH - AIRSOFT

Data:

Dopuszczenie do gry:

Killhouse (ul. Wojnicka 2)

1. W grach organizowanych przez The Jokers na hali Killhouse mogą brać udział:
 - a. Osoby pełnoletnie
 - b. Osoby niepełnoletnie posiadające zgodę opiekunów prawnych lub znajdujące się pod ich opieką.
2. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających nie są dopuszczone do gry.

Bezpieczeństwo:

1. Strzelanie z replik – ASG, AEG może odbywać się tylko w wyznaczonym terenie zwanym dalej "polem gry", wyłącznie podczas trwania rozgrywki.
2. Granice pola gry, punkty startowe, punkty zborne dla osób wyeliminowanych są wyznaczane wyłącznie przez sędziów. Należy się zapoznać z ich położeniem przed rozpoczęciem gry.
3. Początek i koniec gry sygnalizuje sędzia
4. Podczas trwania gry obowiązuje bezwzględny zakaz zdejmowania ochrony oczu w postaci okularów lub gogli.
5. Poza polem gry, gracz zobowiązany się do zabezpieczenia repliki zgodnie z instrukcją sędziego i trzymania jej lufą do dołu.
6. Zabrania się rzucania przedmiotami, oraz walki wręcz. (uderzania, popychania) Zabronione jest także używanie jakiegokolwiek broni białej np. bagnetów.
7. Należy natychmiast przerwać grę I powiadomić sędziego w przypadku:
 - a. stwierdzenia że inny uczestnik nie stosuje się do zasad regulaminu
 - b. zauważenia że inny uczestnik odniósł kontuzję.
8. Sygnalizacja trafienia oraz zejście z pola gry, odbywa się zawsze według zasad określonych przez organizatora na początku gry.
9. Nie przyznawanie się do otrzymanych trafień jest naruszeniem podstawowego kanonu, na jakim opiera się airsoft - kanonu uczciwości.
10. Gracz airsoft, który uporczywie i w sposób ewidentny unika przyznawania się do otrzymanych trafień, nie jest mile widziany w środowisku airsoft. W związku z tym może zostać wykluczony z gry przez organizatora.

Broń:

1. Przed grą, należy ustalić na jakim typie amunicji będzie się odbywać rozgrywka. Zabrania się uzupełniania magazynka kulkami innej wagi niż ustalone.
2. W razie stwierdzenia jakiegokolwiek niesprawności broni należy przerwać grę i wrócić do miejsca bezpiecznego wyznaczonego przez sędziego przed grą.
3. W przypadku zawinionego uszkodzenia broni wypożyczonej w Killhouse (które powstało na skutek nie zastosowania do regulaminu lub wskazówek organizatora), gracz ponosi odpowiedzialność materialną w wysokości kosztów naprawy broni.
4. Uczestnicy korzystający ze swojego sprzętu podczas gier czynią to na własną odpowiedzialność.
5. Każdy gracz ma obowiązek poddać się kontroli prędkości wystrzału broni, przy użyciu amunicji o wadze 0,2g. Gracz ma obowiązek korzystać z broni o dozwolonej prędkości wystrzału podczas gry:
 - a. 315-325 fps na kulkach 0,25 g
 - b. 325-350 fps na kulkach 0,23 g
 - c. 350-360 fps na kulkach 0,20 g
 - d. fps ustalone przez organizatora

Pole gry:

1. Zabronione jest oddawanie strzałów poza teren gry, lub do elementów technicznych pola (szyby, oświetlenie).
2. Wszelkie zauważone uszkodzenia zabudowy hali, elementy obluźwane, ruchome, należy niezwłocznie zgłosić sędziemu.
3. Zabrania się wychodzenia poza barierki ochronne.
4. Należy zachować szczególną uwagę korzystając z kładek pomiędzy budynkami jak i kładek schodowych wewnątrz budynków.
5. Bez zgody organizatora nie wolno używać materiałów pirotechnicznych ani przesuwac, przewracać zasłon i elementów na polu gry.

Zapoznałem/am się z powyższymi zasadami, rozumiem je i zobowiązuje się do ich przestrzegania. Oświadczam że nie mam żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do brania udziału w grze.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych do celów rejestracyjnych w grze.

Seria i numer dw. Osobistego

ew. Pesel

Podpis

The Jokers

