

Regulamin Poligonu do Rozgrywek ASG

Arena ASG

ROZDZIAŁ I

POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1

Użyte w niniejszym Regulaminie określenia oznaczają

1. Teren rozgrywek – (Poligon Arena ASG)
2. Właściciel terenu – Stanisław Śmitkowski prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Arena ASG Stanisław Śmitkowski lub osoby przez niego upoważnione
3. Uczestnik rozgrywek – osoba, która została dopuszczona do rozgrywki lub która faktycznie bierze w niej udział.

ROZDZIAŁ II

WARUNKI UDZIAŁU W ROZGRYWKACH

§ 2

Do rozgrywki może zostać dopuszczona osoba, która:

1. jest pełnoletnia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych
2. wyraziła zgodę na brzmienie niniejszego regulaminu
3. uiściła stosowną opłatę
4. osoba powyżej 16 lat z pisemną zgodą pełnoletniego opiekuna / rodzica.

§ 3

Uczestnik rozgrywek w każdej chwili może zostać z niej wyproszony przez właściciela terenu bez podania przyczyny.

ROZDZIAŁ III

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

§ 4

Uczestnictwo w rozgrywkach odbywa się na własne ryzyko i odpowiedzialność uczestników. Przystąpienie do rozgrywki jest równoznaczne ze zrzeczeniem się wszelkich ewentualnych roszczeń powstałych w związku z przebywaniem na terenie rozgrywek i w nich uczestniczeniem w stosunku do właściciela terenu. Przystąpienie do rozgrywki jest równoznaczne z oświadczeniem o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w rozgrywkach.

§ 5

1. Obowiązkiem osób przebywających na terenie rozgrywek jest w szczególności:
 - a) stosowanie się do poleceń właściciela obiektu lub osób przez niego upoważnionych, osób zajmujących się animacją rozgrywek, w szczególności przestrzegania zasad rozgrywek określonych przez animatorów;
 - b) dołożenie najwyższej staranności w celu uniknięcia ewentualnych wypadków i zagrożeń u siebie i u innych osób związanych ze wstępem na teren rozgrywek i w nich uczestniczeniem, w szczególności zachowanie należytej ostrożności oraz stosowanie zasad bezpieczeństwa określonych w niniejszym Regulaminie;
 - c) przestrzegania zasad fairplay, koleżeństwa i kulturalnego zachowania w stosunku do innych uczestników rozgrywek oraz osób postronnych;
 - d) nie podejmowania działań mogących skutkować wystąpieniem zniszczeń na terenie rozgrywek;
 - e) nie śmiecenie;
 - f) naprawienie wszelkich ewentualnych szkód powstałych z ich winy na terenie obiektu.
2. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie zostają dopuszczone do rozgrywki.

§ 6

Każdy z uczestników odpowiada za skutki swoich działań i zaniechań w czasie rozgrywki, w szczególności wynikających z posługiwania się repliką. Uczestnicy rozgrywek są zobowiązani do zachowania zasad najwyższej staranności w celu uniknięcia ewentualnych wypadków i zagrożeń uszkodzenia ciała u siebie i u innych osób, związanych ze wstępem na teren rozgrywek i uczestniczeniem w rozgrywkach, w szczególności do:

1. zachowania należytej ostrożności;
2. używania repliki w sposób nie powodujący obrażeń u innych uczestników rozgrywek, zachowania bezpiecznej minimalnej odległości strzału;
3. używania atestowanej ochronny oczu, której wytrzymałość została sprawdzona przed przystąpieniem do rozgrywek;
4. stosowania odpowiedniej odzieży ochronnej;
5. w przerwach pomiędzy rozgrywkami zabezpieczenia repliki przed możliwością oddania przypadkowego strzału;
6. jeżeli to możliwe nie celowania w głowę.

§ 7

Obowiązuje bezwzględny zakaz strzelania w kierunku osób nie posiadających osłony na oczy. W przypadku stwierdzenia przebywania na terenie zagrożonym bezpośrednią wymianą ognia osób nie posiadających ochrony oczu należy natychmiast to zakomunikować pozostałym graczom i przerwać rozgrywkę.

§ 8

Uczestnikom zaleca się ponadto:

1. poza okularami ochronnymi stosowanie ochrony twarzy w postaci chust, kominiarek lub masek;
2. używanie butów ponad kostkę, ochraniaczy na kolana, rękawic, kasków lub innych nakryć głowy chroniących przed urazami głowy oraz kleszczami.
3. Osoby nie stosujące powyższej odzieży ochronnej robią to na swoją wyłączną odpowiedzialność.

§ 9

1. Maksymalna uśredniona moc replik mogących brać udział w rozgrywkach to odpowiednio 450 fps i 350 fps w pomieszczeniach, mierzona przy kulkach o masie 0,2 g i wyzerowanym hopupie, gdzie mierzy się średni wynik z pięciu strzałów.
2. Uczestnik nie może się zastaniać nieznaną mocą swojej repliki.
3. Każdy uczestnik rozgrywek na żądanie właściciela terenu lub osoby przez niego upoważnionej jest obowiązany dokonać pomiaru mocy repliki.
4. Obowiązuje zakaz używania kulek metalizowanych lub innych potencjalnie niebezpiecznych dla innych uczestników.

ROZDZIAŁ III ZASADY ORGANIZACYJNE

§ 10

W braku odrębnej regulacji ustalonej przez właściciela terenu lub osoby przez niego upoważnionej obowiązują przepisy niniejszego rozdziału.

§ 11

Trafienie należy zasygnalizować przez niezwłoczne wyciągnięcie czerwonej szmatki, a następnie udać się, w sposób nie utrudniający rozgrywki, na miejsce uprzednio wskazane przez właściciela terenu.

§ 12

Osoby wyeliminowane z rozgrywki powinny się zachowywać w sposób jej nie utrudniający, w szczególności powstrzymać się od przekazywania informacji na temat gry osobom biorącym w niej udział, głośnych rozmów i strzelania, jeżeli utrudniałoby to kontynuowanie rozgrywki pozostałym graczom.

§ 13

Trafienie w broń eliminuje ją do końca prowadzonej rozgrywki.

§ 14

Zasady określone w niniejszym rozdziale mogą być zmieniane przez właściciela terenu na potrzeby określonych rozgrywek.