

# Regulamin Camo Party

1. Strzelanie z replik *AirSoft* może odbywać się tylko w wyznaczonym terenie, zwanym dalej *połem gry*.
2. Granice *poła gry* wyznacza sędzia. W przypadku niemożliwości ich wyznaczenia wskazana zostanie *strefa bezpieczeństwa*, w której przebywają osoby wyłączone z gry i postronne.
3. Prawo do gry w *AirSoft* mają osoby niebędące pod wpływem alkoholu ani innych środków odurzających.
4. Nie istnieje ścisła granica wieku gry w *AirSoft*, aczkolwiek organizator ustala minimalny pułap wieku na 16 lat. Osoby niepełnoletnie powinny posiadać zgodę opiekunów na udział w zabawie.
5. Na *polu gry* obowiązuje bezwzględny zakaz przebywania bez okularów ochronnych, ponieważ trafienie w nieosłoniętą twarz może spowodować poważne obrażenia z utratą wzroku włącznie.
6. Poza *połem gry* broń musi być w stanie zabezpieczonym i lufą skierowana w górę.
7. Zabrania się strzelać w przeciwnika z odległości mniejszej niż 5 metrów. Zmiany w tym punkcie mogą wprowadzić gracze na własną odpowiedzialność i tylko za zgodą wszystkich uczestników gry.
8. Walka wręcz, jak również posiadanie i używanie broni białej jest zabronione.
9. Strzelane do osób, zwierząt i przedmiotów nieuczestniczących w grze jest surowo wzbronione.
10. Zabrania się kierowania ognia poza obręb *poła gry*.
11. Gracz zostaje wyeliminowany z gry na podstawie:
  - a. trafienia kulką przeznaczoną do gry w dowolną część ciała, w tym obuwiu
  - b. własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, która raz podjęta nie może być cofnięta
12. Trafienie w broń nie powoduje wyeliminowania gracza z gry, natomiast powoduje wyeliminowanie broni.
13. Gracz wyeliminowany z gry, nie zdejmując zabezpieczenia oczu, umieszcza w widocznym miejscu czerwoną chustę. Zabrania mu się odzywać w tym czasie do członków swojej drużyny i dawać im jakiegokolwiek znaki, zwłaszcza o graczach z drużyny przeciwnej. Do zakończenia scenariusza pozostaje w miejscu, w którym został wyeliminowany, ewentualnie po zakończeniu walk w najbliższej okolicy może udać się możliwie najkrótszą drogą do *strefy bezpieczeństwa*.
14. Na *polu gry* mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze, sędziowie i osoby wyeliminowane z gry opuszczające jej pole.
15. Osoby, które nie biorą udziału w grze, swoim zachowaniem nie powinny wpływać na jej przebieg.
16. W razie stwierdzenia, że uczestnik gry zdjął okulary ochronne, należy natychmiast przerwać ogień i powiadomić organizatora.
17. Zabrania się samowolnego demontowania, regulowania i ulepszania broni, a także uzupełniania magazynków kulkami, które leżały na ziemi.
18. Gramy tylko kulkami organizatora. Gracz może przynieść swoją replikę.
19. W razie stwierdzenia jakiegokolwiek niesprawności broni lub oporządzenia należy przerwać grę i zwrócić się do obsługi.
20. Od momentu otrzymania do momentu zwrócenia umundurowania, oporządzenia lub repliki, uczestnik jest za nią oraz za wszelkie szkody wyrządzone w wyniku niewłaściwego użytkowania w pełni odpowiedzialny.
21. W przypadku zawinionego uszkodzenia repliki, umundurowania lub oporządzenia stosuje się odpowiedzialność materialną.
22. Należy unikać zanieczyszczenia broni ziemią.
23. W przypadku stwierdzenia przez organizatorów nie stosowania się do powyższych przepisów bezpieczeństwa, uczestnik może zostać wycofany z gry, bez możliwości zwrotu opłaty.
24. Uczestnik gry oświadcza, że zapoznał się z zasadami bezpiecznego użytkowania sprzętu *AirSoft* i zobowiązuje się do ich przestrzegania.
25. Uczestnik gry oświadcza, że jest ubezpieczony od następstw nieszczęśliwych wypadków we własnym zakresie.
26. Uczestnik gry oświadcza, że zdejmuje na siebie odpowiedzialność za ryzyko udziału w grze w *AirSoft*, w której uczestniczy wyłącznie na własną odpowiedzialność i w razie jakiegokolwiek nieszczęśliwych zdarzeń nie będzie wnosił roszczeń do organizatora.
27. Uczestnik gry potwierdza znajomość powyższych przepisów oraz zobowiązuje się do ich przestrzegania, co potwierdza własnoręcznym podpisem.

Kraków, 07/02/2009