



REGULAMIN ROZGRYWEK

Rozdział I ORGANIZATOR

1. Organizatorem rozgrywek amatorskiej ligi paintballowej zwanych dalej: ALP) jest Klub Uczelniany Akademickiego Związku Sportowego Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, ul. Mariana Langiewicza 22, 20-032 Lublin.
2. Przeprowadzenie rozgrywek amatorskiej ligi paintballowej to zadanie realizowane w ramach projektu „Sport dla każdego”. Zadanie finansowane jest w całości ze środków pochodzących z Budżetu Obywatelskiego Miasta Lublin na rok 2017.
3. Nad organizacją i prawidłowym przebiegiem rozgrywek czuwa wyznaczony koordynator zadania – Rafał Walczyk.

Rozdział II CEL

1. Celem zadania jest propagowanie zdrowego stylu życia i aktywności ruchowej poprzez sportową rywalizację grupową.

Rozdział III MIEJSCE I CZAS

1. Terminy poszczególnych turniejów zostały podane na stronie paintball.azs.umcs.pl w zakładce „Terminarz i wyniki”
2. Rozgrywki odbywać się będą na polu paintballowym pod Lublinem – „AZS Arena”. Dokładny adres rozgrywek zostanie przekazany drogą mailową wszystkim zarejestrowanym uczestnikom.

Rozdział IV UCZESTNICTWO

1. Zgłoszenia drużyn jak i poszczególnych zawodników odbywają się drogą elektroniczną przez stronę internetową paintball.azs.umcs.pl – zakładka „Rejestracja”.
2. Uczestnikiem rozgrywek ALP może być osoba, która ukończyła 18 lat. Warunkiem uczestnictwa osoby niepełnoletniej w rozgrywkach jest samodzielne wypełnienie formularza oraz załączenie skanu wypełnionego i podpisanego oświadczenia o wyrażeniu zgody na uczestnictwo przez swoich opiekunów. Oświadczenie można pobrać [pod linkiem](#).
3. Warunkiem dodatkowym uczestnictwa w rozgrywkach ALP jest posiadanie przez każdego zawodnika aktualnego ubezpieczenia NNW. Zawodnik oświadcza posiadanie ubezpieczenia NNW poprzez zaznaczenie checkboxa podczas indywidualnej rejestracji za pośrednictwem strony www.paintball.azs.umcs.pl (zakładka „Rejestracja uczestnika”)
4. Do rozgrywek dopuszczana jest Drużyna po:





- a) zarejestrowaniu zgłoszenia Drużyny przez Kapitana Drużyny. Kapitan Drużyny musi być osoba pełnoletnia. Zgłoszenia przyjmujemy tylko drogą internetową przez stronę www.paintball.azs.umcs.pl (zakładka „Rejestracja drużyn”).
- b) zgłoszeniu wymaganej ilości osób w drużynie (patrz pkt.6)
5. Do rozgrywek dopuszczany jest uczestnik po: dokonaniu indywidualnej rejestracji. Oznacza to, że każda osoba która chce wziąć udziału w rozgrywkach musi samodzielnie wypełnić elektroniczny formularz zgłoszenia uczestnika na stronie www.paintball.azs.umcs.pl (zakładka „Rejestracja uczestnika”). Dokonanie rejestracji jest równoznaczne z akceptacją regulaminu ALP oraz deklaracją posiadania ubezpieczenia NNW.
6. Drużyna biorąca udział w rozgrywkach musi składać się z minimum 6 a maksymalnie 8 uczestników rozgrywek ALP.
7. Liczba drużyn jest ograniczona do 10, a o uczestnictwie w rozgrywkach decyduje kolejność zgłoszeń. Łącznie w rozgrywkach weźmie udział minimum 60 maksymalnie 80 osób.
8. Zawodnik występujący w ALP może grać tylko w jednej Drużynie.
9. Za zgodą Komisarza ALP możliwy jest transfer zawodnika do innej Drużyny.
10. W trakcie rozgrywek ALP można dopisać nowych zawodników do poszczególnych drużyn tylko wtedy gdy koordynator zadania uzna to za słuszne rozwiązanie. Wówczas odbywa się bezpośrednio u koordynatora zadania.
11. Zgłoszenie nowego zawodnika odbywa się poprzez:
 - a) dostarczeniu koordynatorowi zadania podstawowych informacji o uczestniku (imię, nazwisko, Pesel, wiek, mail, telefon) oryginału lub przesłaniu na maila (r.walczyk@azs.umcs.pl).
 - b) przedłożeniu koordynatorowi zadania odręcznie napisanego oświadczenia o posiadaniu ubezpieczenia NNW.
12. Drużyna zostanie zakwalifikowana do rozgrywek po spełnieniu wszystkich wymogów organizatora określonych w niniejszym Regulaminie.
13. Ostateczna lista Drużyn uczestniczących, system rozgrywek i terminarz zostanie podany na stronie internetowej www.paintball.azs.umcs.pl, po zamknięciu listy zgłoszeniowej.

Rozdział V ZASADY

1. ALP składa się z 18 turniejów podzielonych na mecze, które będą składały się z trzech gier według scenariuszy wylosowanych przed rozpoczęciem danej rozgrywki przez sędziego zawodów.
2. Jeden mecz składa się z 3 gier o różnych scenariuszach, wylosowanych przed rozpoczęciem zawodów. Zwycięzcą meczu zostaje ta drużyna, która wygra więcej gier.
3. System rozgrywek do rozgrywek ALP jest dostępny na stronie www.paintball.azs.umcs.pl w zakładce „Ważne”. Ostateczny system rozgrywek na rok 2017 zostanie ustalony po zamknięciu zgłoszeń.
4. 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, max 4 krotne dobiecie butli podczas jednego turnieju (wyłącznie po całkowitym jej opróżnieniu). Na jedną drużynę w ramach jednego meczu przeznaczone zostanie 3600 kulek tj. 18 pełnych magazynków





5. 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.
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, drugą ręką, trzymającą marker, opuszcza lufę karabinka ku ziemi i w ten sposób możliwie szybko i możliwie najkrótszą drogą opuszcza pole gry.
8. Mecz zostaje zweryfikowany, jako przegrana bez gry (walkower), w przypadku gdy:
 - a) Drużyna nie stawi się na pięć minut przed rozpoczęciem meczu,
 - b) w Drużynie grają zawodnicy nieuprawnieni do gry lub grają pod fałszywym nazwiskiem,
 - c) zaistnieją jakieś okoliczności, które z winy którejś z Drużyn uniemożliwiają przeprowadzenie zawodów lub rozegranie ich do końca.

Rozdział VI BEZPIECZEŃSTWO I DYSCYPLINA

1. Każdy z uczestników przed rozpoczęciem gry zostaje dodatkowo przeszkolony w zakresie bezpieczeństwa oraz zapoznaje się z funkcjonowaniem sprzętu i podpisuje „Oświadczenie uczestnika rozgrywek” otrzymane od koordynatora zadania.
2. Przebywając na polu gry zawodnicy są bezwzględnie zobowiązani do noszenia masek ochronnych, które mogą zostać zdjęte poza polem, w wyznaczonym, bezpiecznym miejscu.
3. Karabinki w pozycji odbezpieczonej mogą pozostawać jedynie na polu gry.
4. Gra powinna zostać natychmiast przerwana na każdy sygnał sędziego lub w przypadku zauważenia na polu osoby postronnej lub osoby ze zdjętą maską.
5. Minimalna odległość z której wolno oddać strzał do gracza wynosi 3 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.
6. Zabrania się strzelania do przedmiotów, zwierząt lub osób nie biorących udziału w grze.
7. Kategoriecznie zabrania się strzelania poza polem gry.
8. Zabronione jest strzelanie używanymi kulkami, kulkami znalezionymi, zabrudzonymi, mokrymi czy też niewiadomego pochodzenia.
9. Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze i sędziowie.
10. W przypadku stwierdzenia niesprawności sprzętu, wyczerpania gazu czy też wystrzelania całej amunicji zawodnik opuszcza pole gry i udaje się do wyznaczonego wcześniej miejsca.

Rozdział VII POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zapewnia ochronę danych osobowych zgodnie z wymogami ustawy z dn. 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późniejszymi zmianami).





2. Koordynator zadania ma prawo odmówić zaakceptowania nazwy Drużyny w przypadku gdy jest ona obraźliwa, wulgarna lub ma negatywne konotacje.
3. Koordynator zadania po uzgodnieniu z organizatorem ma prawo dokonać wszelkich odstępstw od postanowień niniejszego regulaminu w drodze jednostronnej decyzji.
4. Organizator nie odpowiada materialnie za rzeczy ani przedmioty zawodników znajdujące się na polu paintballowym AZS ARENA.
5. Zawodnicy ponoszą odpowiedzialność za szkody materialne powstałe z ich winy. Za egzekucję roszczeń z tytułu strat materialnych odpowiada kapitan Drużyny.
6. Zawodnicy oraz trenerzy i opiekunowie zobowiązani są przestrzegać niniejszego Regulaminu.
7. Za wszelkie kontakty Drużyny z koordynatorem zadania odpowiada kapitan Drużyny.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystania materiałów audiowizualnych, zrealizowanych podczas rozgrywek ALP, a w szczególności zdjęć, materiałów filmowych, nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników w celach informacyjnych i promocyjnych.

