

## REGOLAMENTO PER LE ATTIVITA' SVOLTE NEI CAMPI ATTREZZATI DI BOLOGNA PAINTBALL ASD

### ART. 1

All'interno di tutti i campi di gioco e di tutte le zone in cui sia esposto il cartello "*obbligo maschera*" vige l'obbligo tassativo di indossare una maschera di protezione prodotta appositamente per la pratica del paintball con lenti realizzate secondo gli standard ASTM. La maschera va sempre indossata correttamente prima dell'ingresso in queste aree e tolta dopo esserne usciti completamente.

### ART. 2

All'esterno di tutti i campi di gioco e in tutte le zone in cui sia esposto il cartello "*obbligo barrel cover*" vige l'obbligo tassativo di aver inserito correttamente il calzino o il tappo di sicurezza per la canna del marcatore. Il barrel cover va sempre inserito prima dell'ingresso in queste aree, può essere invece rimosso solo ed esclusivamente una volta entrati in un'area in cui sia esposto il cartello "*obbligo maschera*".

### ART. 3

E' fatto divieto assoluto di lanciare o lasciar cadere a terra intenzionalmente il marcatore, il quale non va mai abbandonato ma riposto solo ed esclusivamente nelle apposite aree di sosta o di assistenza. Viene concesso l'abbandono del marcatore all'interno del campo di gioco solo in caso di reale emergenza (dichiarata dal personale di assistenza) ossia quando si renda necessario uscirne nel più breve tempo possibile. Va comunque comunicata al personale di assistenza la posizione in cui si è abbandonato il marcatore, così da permetterne il suo immediato recupero per motivi di sicurezza.

### ART. 4

È fatto divieto assoluto di utilizzare il marcatore a distanze inferiori ad 1,5 metri e di tirare verso soggetti che per qualsivoglia motivo siano sprovvisti delle apposite protezioni. È inoltre fatto divieto di mirare al volto e/o in ogni caso di utilizzare il marcatore secondo modalità improprie. È assolutamente vietato tirare al di fuori del terreno di gioco. È infine severamente proibito apportare qualsivoglia modificazione ai marcatori e/o alle attrezzature ricevute in uso.

### ART. 5

E' assolutamente vietato spostare i ripari di gioco, usarli come appigli nel tentativo di scavalcarli o, per qualsiasi altro motivo, esercitare una pressione eccessiva su di essi. I ripari di gioco hanno il solo scopo di offrire protezione ai giocatori dalle palline tirate da altri giocatori, è fatto quindi divieto utilizzarli per finalità differenti.

### ART. 6

Tutte le movenze all'interno del campo di gioco devono essere fatte tenendo in considerazione le possibili irregolarità del terreno e la presenza di ripari che possono costituire superfici di collisione o inciampo per il giocatore. Tale attenzione va in particolare prestata all'interno dei campi scenario i cui i ripari sono realizzati con materiali rigidi (es. legno, metallo, plastica) con la presenza di spigolature e imperfezioni dovute alla loro naturale conformazione, alle lavorazioni effettuate per l'allestimento o all'usura.

### ART. 7

Il gioco del Paintball, per via delle sue dinamiche e per le caratteristiche del terreno di gioco, può comportare l'usura o la lacerazione dell'abbigliamento indossato. Inoltre l'impatto con il terreno, con i ripari di gioco ed i colpi ricevuti possono dare luogo ad abrasioni o contusioni, generalmente di lieve entità. I giocatori, preso atto di questa eventualità, accettano di giocare per effetto di una propria libera scelta, sollevando l'organizzazione da qualsiasi responsabilità in merito alle eventuali lesioni o danni riportati.

### ART. 8

E' assolutamente vietato calpestare/introdursi all'interno degli ostacoli/ripari, è vietato l'uso di eventuali torrette/ponti, etc. Il loro utilizzo all'interno della struttura è puramente di natura estetica e non funzionale, un mero riparo solo aggirabile durante il gioco.

### ART. 9

Il gioco del Paintball comporta uno sforzo fisico la cui entità può variare a seconda delle condizioni di salute e della prestanza fisica del giocatore. Le movenze effettuate all'interno del campo richiedono capacità di coordinamento e di controllo del proprio corpo. Le dinamiche di gioco possono generare stati di eccitazione o tensione psico-fisica. Si sconsiglia pertanto caldamente la sua pratica a persone affette da qualsiasi tipo di patologia fisica o psichica, temporanea o permanente o in stato di salute non ottimale. Si sconsiglia inoltre la sua pratica a persone affette da disabilità motoria temporanea o permanente, donne incinta, persone che abbiano di recente subito interventi chirurgici. È in ogni caso vietata la pratica del Paintball a persone in stato di ebbrezza o sotto l'effetto di sostanze stupefacenti, psicotrope o dopanti.

### ART. 10

L'elenco di controindicazioni di cui all'articolo che precede è da considerarsi meramente esemplificativo e non esaustivo. I giocatori in possesso di qualsiasi tipo di problematica che ritengano possa renderli non idonei alla pratica del gioco del Paintball sono tenuti a comunicarlo preventivamente all'organizzazione per approfondire gli eventuali rischi connessi (PACE MAKER, ETC).

### ART. 11

Il giocatore che decidesse di prendere parte al gioco nonostante la presenza di problematiche che possono comportare un rischio per la propria salute e per la sicurezza altrui, sia che lo abbia o meno comunicato all'organizzazione, si rende pienamente responsabile della propria scelta e sgrava l'organizzazione da qualsiasi responsabilità in merito per danni recati a se stesso o a terzi. L'organizzazione, se messa a conoscenza di tali problematiche, può decidere a proprio insindacabile giudizio di vietare la partecipazione al gioco.

### ART. 12

Tutti i frequentatori e/o giocatori sono invitati a tenere, all'interno e all'esterno del campo di gioco, un comportamento rispettoso della struttura, del personale addetto, dei giocatori e del pubblico presente. Sono pertanto vietati termini, toni di voce, gesti o smorfie di carattere offensivo o denigratorio. Sono altresì vietate imprecazioni volgari e bestemmie di qualsiasi tipo. S'invita inoltre a gettare i rifiuti negli appositi contenitori e lasciare gli spazi utilizzati (es. spogliatoi, tavoli, parcheggio) nelle stesse condizioni in cui sono stati trovati al proprio arrivo.

### ART. 13

E' assolutamente vietato ingaggiare qualsiasi tipo di contatto fisico con intenzioni ostili o, anche se amichevoli, potenzialmente rischiose per il terzo. In particolare, durante il gioco è assolutamente vietato qualsiasi tipo di contatto fisico (più o meno violento) con gli avversari e/o i compagni di squadra.

### ART. 14

L'organizzazione si riserva il diritto di espellere dalla struttura coloro i quali si rendano protagonisti di comportamenti in violazione al presente regolamento, o comunque, anche se non esplicitamente indicati, di gravità tale da motivare l'allontanamento. A seconda della gravità della violazione o del comportamento tenuto, l'organizzazione può decidere per uno o più richiami verbali prima di giungere alla sanzione dell'espulsione dalla struttura. L'organizzazione può altresì interrompere le attività ludiche qualora ne rilevi l'impossibilità di prosecuzione a causa di contegni non conformi al presente regolamento e/o in ogni caso tali da legittimare la cessazione delle attività. Tali decisioni sono insindacabili. L'organizzazione in caso di espulsione o di interruzione del gioco non sarà tenuta al rimborso di quanto pagato fino a quel momento dai trasgressori.

### ART. 15

L'organizzazione si riserva il diritto di interrompere le attività in ogni momento per ragioni di sicurezza, non solo maltempo, ma incluso qualsiasi altro motivo che sia ritenuto valido e possa pregiudicare la sicurezza dei partecipanti e non solo. Anche l'annullamento preventivo causa maltempo e/o impraticabilità del campo non darà diritto ad alcun rimborso (salvo formale rinuncia dei giocatori quando avvenga con i preavvisi richiesti).

### ART. 16

E' assolutamente vietato puntare e tantomeno molestare e colpire eventuali animali (inclusi rettili/volatili) accidentalmente presenti nel campo di gioco pena espulsione immediata (vedi art. 14). E' vietato puntare il marcatore e scagliare oggetti (come lanciare paintballs) oltre le reti perimetrali di gioco.