

Regulamin gier ASG

1. W czasie trwania gry ASG każda osoba przebywająca w budynku bezwarunkowo musi posiadać ochronę oczu. Gogle/okulary/maski chroniące oczy muszą być cały czas założone na oczy na terenie całego obiektu za wyjątkiem tzw. stref bezpiecznych dokładnie wskazanych przez organizatora gry.

Nie posiadanie lub zdejmowanie ochrony oczu poza tzw. strefami bezpiecznymi wiąże się z ryzykiem poważnego uszczerbku na zdrowiu, a nawet trwałym kalectwem.

Osoby, ściągające gogle poza tzw. strefami bezpiecznymi nie będą miały możliwości dalszego kontynuowania gry.

2. Repliki ASG wolno używać tylko i wyłącznie zgodnie z instrukcją obsługi, zaleceniami oraz poleceniami organizatora. Na czas gry osoba użytkująca replikę ASG bierze za nią odpowiedzialność i może być pociągnięta do odpowiedzialności finansowej za wszelkie uszkodzenia mechaniczne wynikające z niewłaściwego używania repliki.

3. Repliki ASG odbezpieczamy dopiero na wyraźną komendę organizatora i zabezpieczamy za każdym razem po poleceniu organizatora oraz w przypadku trafienia.

4. Podczas gry w budynku używamy tylko i wyłącznie pojedynczego trybu strzału (tryb semi).

5. Zabrania się oddawania strzałów do przeciwnika z odległości mniejszej niż 1 metr.

6. Zabrania się zbierania kulek z ziemi oraz dosypywania własnych do magazynków.

7. Zabrania się umyślnego celowania w głowę przeciwnika.

8. Zabrania się oddawania strzałów z repliki w sytuacji, gdy nie widać miejsca, do którego się strzela. W szczególności dotyczy to wystawiania repliki zza narożników, z pokojów, zza mebli oraz innych dekoracji i przeszkód.

9. Zabrania się zamykania, barykadowania, wywarzania oraz zastawiania przejść i drzwi.

10. Zabrania się gaszenia/zaświecania świateł na obiekcie.

11. Zabrania się naruszania, przestawiania, niszczenia elementów dekoracji budynku

12. Zabrania się stosowania podczas gry środków pirotechnicznych.

13. W czasie gry oraz przed grą zabrania się spożywania alkoholu oraz zażywania środków odurzających. Osoby będące pod wpływem środków odurzających lub alkoholu nie będą miały możliwości rozpoczęcia lub kontynuowania gry.

14. W budynku obowiązuje zakaz palenia tytoniu.

15. Używanie własnych replik i innego sprzętu dodatkowego jest możliwe tylko za zgodą organizatora. Maksymalna prędkość wylotowa kulki w replikach używanych podczas gry to 370 fps.

16. Czas gry jest ściśle określony podczas rezerwacji i w przypadku spóźnienia się klienta nie jest on wydłużany.

17. Osoba trafiona kulką podczas gry w jakąkolwiek część ciała przez wroga, osobę ze swojej drużyny lub rykoszet uznawana jest za „martwą”. Powinna wyraźnie zakomunikować trafienie oraz ponieść jedną rękę, zapalić czerwoną lampę w trybie migania, zabezpieczyć broń i udać się do wyznaczonego pomieszczenia. Osoba trafiona nie komunikuje się z grupą aż do momentu zakończenia scenariusza.

18. Za wszelkie szkody wyrządzone przez klienta może zostać on pociągnięty do odpowiedzialności finansowej.

19. Organizator ma prawo przerwać grę i wykluczyć z niej osoby nie stosujące się do regulaminu. W przypadku poważniejszych naruszeń może wykluczyć całą grupę.

20. Po zakończeniu rozgrywki, grupie zostają zrobione zdjęcia pamiątkowe, które są następnie publikowane w serwisie Facebook. Jeżeli ktoś nie wyraża zgody na publikację jego wizerunku, jest proszony o niepozowanie do zdjęć.

21. Furia to miejsce rozrywki i aktywnego odpoczynku. Grajmy uczciwie. Przestrzegajmy regulaminu.

Życzymy udanej zabawy.