

Rezerwacja

1. Do organizacji gry łuczniczy Paintball konieczna jest wcześniejsza telefoniczna lub e-mailowa rezerwacja.
2. Potwierdzeniem rezerwacji jest wpłata na konto bankowe Organizatora zaliczki w kwocie 10 zł/osoba w terminie 7 dni od daty rezerwacji na podstawie faktury pro-forma, wystawionej przez organizatora. Pozostała kwota jest płatna w gotówce przed rozpoczęciem gry (możliwe są inne terminy zapłaty po uzgodnieniu z organizatorem).
3. Organizator ma prawo anulować rezerwację w przypadku nie opłacenia w terminie kwoty zaliczki.
4. Zaliczka będzie zwracana w przypadku :
 - gdy organizator z przyczyn od siebie niezależnych będzie zmuszony odwołać grę (np. w przypadku złej pogody, innych nieprzewidzianych wydarzeń uniemożliwiających realizację gry)
 - gdy rezerwacja zostanie odwołana przez Zamawiającego minimum 24 godziny wcześniej.
5. Zaliczka nie będzie zwrócona:
 - jeśli grupa odwoła grę na mniej niż 24 godziny wcześniej.
 - jeśli grupa nie stawi się na miejscu wyznaczonym do realizacji gry w uzgodnionym czasie.

Ubezpieczenie

1. Organizator może na życzenie grupy objąć ubezpieczeniem NNW + aktywności sportowe każdego uczestnika na czas gry łuczniczy Paintball.
2. Warunkiem ubezpieczenia grupy jest przesłanie do organizatora gry danych uczestników (tj. Imienia i nazwiska oraz daty urodzenia każdego z uczestników) na minimum 24 godziny przed jej realizacją. Przekazanie danych odbywa się na podstawie umowy powierzenia danych dostarczonej przez organizatora.
3. Nieprzesłanie przez zamawiającego danych do ubezpieczenia jest jednoznaczne z rezygnacją z ubezpieczenia NNW przez organizatora (grupa ubezpiecza się we własnym zakresie).

Łuczniczy Paintball

1. Regulamin określa zasady udziału w grze łuczniczy Paintball organizowanej przez firmę Zielony-Ponton.
2. Kierownikiem gry jest wyznaczony przez firmę ZielonyPonton instruktor, bądź instruktorzy przedstawieni uczestnikom przed rozpoczęciem zajęć.
3. Uczestnicy gry łuczniczy Paintball zobowiązani są do bezwzględnego stosowania się do zaleceń instruktora szkolącego.
4. W czasie gry należy postępować zgodnie z instrukcjami udzielanymi przez instruktora/sędziego.
5. Udział w grze jest możliwy wyłącznie po zakończeniu szkolenia, zapoznaniu się z Regulaminem i zobowiązaniu do stosowania jego postanowień. Regulamin dostępny jest na stronie www.zielony-ponton.pl oraz w potencjalnym miejscu organizowanej gry.
6. Sprzęt i urządzenia organizatora (w szczególności łuki i strzały) należy używać zgodnie z ich przeznaczeniem i wskazaniem instruktora organizatora. Organizator nie podnosi odpowiedzialności za uszczerbek na zdrowiu osób biorących udział w grze.
7. Strzelanie do przedmiotów, zwierząt lub osób nie biorących udziału w grze jest zabronione.



8. Kategorie zabrania się strzelania poza polem oraz w sędziego.
9. Podczas gry pod żadnym pozorem nie wolno ściągać maski ochronnej. Odbywa się to jedynie w miejscach wyznaczonych przez obsługę.
10. W razie stwierdzenia, że uczestnik gry zdjął maskę należy natychmiast przerwać strzały i powiadomić obsługę.
11. Zabrania się samowolnego demontowania, regulowania i ulepszania broni.
12. Zabrania się rzucania sprzętem lub wykorzystywania go w sposób niezgodny z jego przeznaczeniem.
13. W czasie gry pod żadnym pozorem nie wolno celować, ani strzelać do osób nie biorących udziału w rozgrywce.
14. Wyznaczony przez firmę ZielonyPonton instruktor, zapewnia bezpieczeństwo grupy, za dyscyplinę i zachowanie grupy podczas gry odpowiada wyznaczony kierownik grupy oraz opiekunowie.
15. Przed przystąpieniem do gry, wyznaczone wcześniej miejsce do jej przeprowadzenia, powinno być pozbawione występowania niebezpiecznych przedmiotów. Obsługa ma prawo odmówić realizacji gry gdy stwierdzi, że plac nie spełnia wymogów bezpieczeństwa.
16. Zawodnicy mogą brać udział w grze tylko i wyłącznie w obuwiu o płaskiej podeszwie.
17. Organizator dokłada wszelkich starań, żeby zachować bezpieczeństwo uczestników podczas gry. Uczestnik zobowiązany jest do zdjęcia wszelkiego rodzaju ozdób, biżuterii, zegarków, okularów i innych przedmiotów zwiększających ryzyko kontuzji czy uszkodzenia powierzonego sprzętu.
18. Przy obsłudze grup osób niepełnoletnich organizator wymaga ze strony Zamawiającego minimum jednego opiekuna na 10 uczestników niepełnoletnich. Organizator zapewnia miejsca bezpłatne dla 1 opiekuna na 10 uczestników.
19. W przypadku osób/grup wymagających szczególnej opieki (niepełnosprawności itp.) zamawiający jest zobowiązany poinformować o tym organizatora na minimum 5 dni przed planowanym spływem.
20. W grze mogą brać udział wyłącznie osoby bez przeciwwskazań zdrowotnych.
21. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za będące własnością Klienta przedmioty pozostawione bez nadzoru, w tym za ich zgubienie lub uszkodzenie.
22. Nie wolno zbliżać się do przeszkód z żadnymi ostrymi narzędziami, otwartym ogniem, bądź innymi przedmiotami, które mogą je uszkodzić.
23. W przypadku celowego uszkodzenia sprzętu bądź przeszkód, zawodnik będzie pociągnięty do odpowiedzialności finansowej.
24. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej, biorącej na siebie całkowitą odpowiedzialność za ich bezpieczeństwo lub dostarczyć organizatorowi pisemną zgodę ich opiekunów prawnych.
25. Nie można przystąpić do gry pod wpływem alkoholu lub środków odurzających.
26. Niestosowanie się do któregośkolwiek z punktów niniejszego regulaminu może być powodem do wykluczenia uczestnika z gry.
27. Rezerwacja i wypożyczenie sprzętu, jest jednoznaczna z akceptacją powyższych warunków.