

# Sikkerhetsrutiner for JEPaintball

## 1. Sikkerhetsregler

Den viktigste regelen er at man skal følge alle de følgende regler. Dersom man bryter noe av det følgende vil det ha konsekvenser for deg som deltaker og innbetalt beløp kan bli nektet refusjon.

### 1.1. "Safe Zone"

"Safe Zone" skal være sikret slik at man ikke kan få inn paintballs i hastighet.

### 1.2 Sjekk av utstyret

Utstyret som blir brukt på banen skal være i godkjent stand. Det er masker og lufttanker som er viktigst her. Masker med merkbare skader skal **ikke** benyttes da dem har mistet kvalifikasjonen på 300fps. Tanker med bulk eventuelt regulator som ikke ser god ut skal heller ikke brukes da strukturen er svekket og kan ha farlige følger. Dersom tanken er over 5 år skal vi ha dokumentasjon på trykktest om den skal brukes i spill. Markører skal sikres med løpskondom **ikke løpsplugg**.

### 1.3 Utgangshastighet på markør

Utgangshastigheten på markøren skal være under 300 FPS. Dette skal sjekkes av den ansvarlige for arrangementet. JEPaintball skal alltid stille med godkjent kronograf for måling av hastighet. (Ved utleie vil utstyr krones før utlevering)

### 1.4 Tilsyn

All aktivitet i forbindelse med JEPaintball skal overvåkes av en ansvarlig representant. Denne representanten skal ha kjennskap til generell paintball sikkerhet, være fylt 18 år og kunne sikkerhetsrutinene til JEPaintball. (Ved utleie vil personen som leier være representanten)

### 1.5 Opplæring

Alle skal ha tilstrekkelig opplæring før dem tar i bruk paintball utstyr på egenhånd. Dette skal gjennomføres av en godkjent representant. (Ved utleie vil personen som leier være representanten)

### 1.6. Registrering av ulykker

For å kunne drive et målrettet opplærings- og sikkerhetsarbeid er det nødvendig at alle uhell, ulykker eller nestenulykker snarest rapporteres til ansvarlig representant på banen. (Ved utleie vil personen som leier være representanten)

## 2. Spilleregler

All spilling foregår på eget ansvar og en plikter til å gjøre seg kjent med det utstyr man får tildelt eller har.

Alle spillere er pliktig til å sjekke at alt utstyr er innenfor JEPaintball's sikkerhetsrutiner. Alle har plikt til å melde ifra om svikt i sikkerhetsrutinene som blir gjort av andre spillere og til å gripe inn ved uansvarlige handlemåter.

### 2.1 Beskyttelsemaske

Masken som brukes i spill skal være godkjent for paintball. Masken skal **alltid** på ved spill og må **aldri** tas av før man er i Safe Zone.

### 2.2 Markørsikring

Vi skal dekke til våpenet med løpskondom og skru på sikringen for å sikre oss mot vådeskudd. Dem med elektriske markører må skru av magasin og markør.

### 2.3 Utleiemarkører

Der hvor det er stand for utleiemarkører skal markørene stå når dem ikke er i bruk. Hver markør har et nummer og på standen står også nummer hvor markøren skal stå.

### 2.4 Ved markering gjør følgende:

- Rop: UTE / JA / TATT!
- Ta markøren over hodet
- Gå til nærmeste Safe Zone

Du er markert når ballen sprekker på ting du holder / har på deg. (Klær, våpen, magasin osv). Blir du truffet uten å kunne avkreffe et sprekk er du også ute. Man kan bruke medspiller til å bekrefte et treff, eventuelt rope på dommer dersom det er en ute på banen.

### 2.5 Skyt aldri andre enn medspillere

Blir det oppdaget bevisst skyting mot andre en medspillere vil dette ha følger. Det vil også være dommere på noen arrangement med refleksvest. Man skal ikke skyte bevisst på dommeren.

### 2.6 "Game"

Når alle spillere på et lag er tatt ev. flagg er fanget er spillet over. Dette bekrefte med et signal fra dommer/medspiller. Da skal alle sikre markørene, peke dem opp og gå ut av banen. Skytes det bevisst etter "Game" vil dette ha følger.

### 2.7 "Timeout"

Skjer det noe uventet, en skade, uventet besøk på banen eller annet skriker man "Timeout". Spillere som oppdager noe utenom det vanlige plikter til å skrike ut timeout. Da skal alle spilleren sikre våpene og vente.

BRUDD PÅ DETTE KAN/VIL FØRE TIL BORTVISNING FRA SPILLOMRÅDET UTEN REFUSJON AV INNBETALT BELØP. DET KAN OGSÅ VÆRE GYLDIG GRUNN TIL Å BRYTE AVTALEN