



Paintball Parc de Pomponne

FORMULAIRE D'ADHESION (pour les mineurs)

AUTORISATION PARENTALE

Je soussigné(e),

NOM PRENOM

Demeurant au

CODE POSTAL VILLE

Téléphone

Autorise

NOM PRENOM

Né(e) le / /

A jouer au Paint Ball lors de la manifestation du / /

Sachant que :

- Le Paint Ball n'est pas un sport de contact mais reste un sport physiquement intense.
- La possibilité de me blesser par chute ou autres, existe.
- Le Paint Ball peut être dangereux si l'on n'en respecte pas les règles.

Le joueur s'engage :

- A porter en permanence la protection faciale sur les aires de jeux et la zone d'entraînements.
- A ne jamais viser quelqu'un au visage dans les aires de sécurité.
- A n'utiliser dans les lanceurs que les billes fournies par l'organisation de la société CAMP.
- A rendre le lanceur qui m'a été remis dans l'état d'origine.
- A respecter en permanence les décisions des animateurs.

Faute de quoi, je dégage toute responsabilité de la société CAMP ou de son GERANT, face à ce qui pourrait survenir au cours des parties.

Je confirme avoir lu et compris l'ensemble de ce document.
(lire avant de signer)

DATE : / /

SIGNATURE :

CAMP Paintball, 15 rue d'Estienne d'Orves, 92130 Issy-les-Moulineaux



Plan d'accès

Première possibilité : Vous venez DE PARIS

Sortir de Paris Porte de Bercy
Prendre la A4 direction Nancy-Metz
Bifurquer sur la A104 direction CHARLES DE GAULLE
Sortir sortie numéro 8 Base de Loisirs JABELINE
Sortir à droite en direction de Pomponne D86
Traverser Bordeaux
A la sortie du village (Bordeaux) la pancarte sur la droite
Entrer dans la propriété et suivre le chemin de terre jusqu'au parking



Deuxième Possibilité : Vous venez DU NORD (A1)

Prendre la A 104 direction Marne La Vallée
Sortir sortie N° 7 CHELLES
Suivre la route jusqu'au rond point et faire demi-tour
Vous revenez sur vos pas et au rond point prendre la D 86 direction LAGNY
Traverser Bordeaux
A la sortie du village (Bordeaux) la pancarte sur la droite
Entrer dans la propriété et suivre le chemin de terre jusqu'au parking