

# Regulamin rozgrywek

## ASG

Gdańsk, 04.06.2024

### § 1 Postanowienia Ogólne

1. Organizatorem rozgrywek sportowych jest: **Krzysztof Hodała Vel Pietraś**, prowadzący indywidualną działalność gospodarczą, zarejestrowaną w Lublinie 20-829 przy ul. Głównej 41  
NIP: 7123017295  
Regon: 060166001  
Zwany dalej **“Organizatorem”**
2. Rozgrywki odbywają się na terenie i w czasie wyznaczonym przez Organizatora.
3. Organizator nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności za wszelkie skutki, wypadki, uszczerbki na zdrowiu, urazy emocjonalne, utratę życia, wszelkie szkody materialne.
4. Każdy uczestnik rozgrywki biorący w niej udział robi to na własną odpowiedzialność. Organizator nie bierze odpowiedzialności za uczestników oraz za ich mienie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z rozgrywek i wyproszenia z terenu Uczestnika łamiącego postanowienia regulaminu bez zwrotu kosztów poniesionych przez Uczestnika.

### § 2 Uczestnicy

1. Uczestnikiem rozgrywki jest osoba, która została zarejestrowana to znaczy podpisała się na liście uczestników oraz jej replika została dopuszczona przez organizatora do rozgrywki.
2. Minimalny wiek Uczestnika to 14 lat za pisemną zgodą opiekuna prawnego, organizator dopuszcza indywidualnie omówione z nim odstępstwa od minimalnego wieku uczestnika.
3. Każdy Uczestnik na początku rozgrywki otrzymuje od Organizatora identyfikator.
4. Każdy Uczestnik na prośbę innego Uczestnika ma obowiązek okazać mu identyfikator
5. Każdy Uczestnik ma obowiązek przez cały czas trwania rozgrywki posiadać i nosić atestowaną ochronę wzroku, Organizator zaleca także aby każdy Uczestnik posiadał ochronę twarzy.
6. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do odnoszenia się z należyty szacunkiem do innych uczestników pod groźbą nakazu opuszczenia terenu gry.

7. Każda osoba biorąca udział w rozgrywce nie może być pod wpływem alkoholu lub środków odurzających.

### **§ 3 Warunki dopuszczenia replik do rozgrywki**

1. Każdy Uczestnik aby zostać dopuszczonym do rozgrywki zobowiązany jest zmierzyć moc repliki w punkcie wyznaczonym przez Organizatora.
2. Moc replik mierzona jest w jednostce pracy i energii jaką jest J (Dżul).
3. Pomiar mocy repliki odbywa się na wadze kulek, na której Uczestnik będzie brał udział w rozgrywce.
4. Pomiar mocy repliki odbywa się na konfiguracji docelowej repliki (komora HU).
5. Organizator przed rozpoczęciem rozgrywki informuje Uczestników o obowiązujących na terenie rozgrywki ograniczeniach mocy replik.

### **§ 4 Ogólne zasady rozgrywki**

1. Granice terenu rozgrywki oraz skrót zasad panujących na terenie gry każdorazowo omawia Organizator przed jej startem, nie zwalnia to Uczestników z zaznajomieniem się z Regulaminem.
2. Wszystkie sytuacje sporne Uczestnicy zobowiązani są rozstrzygać w obecności Organizatora.
3. Absolutnie zakazuje się oddawania strzałów w kierunku zwierząt oraz osób postronnych.
4. Uczestnika można wyeliminować z rozgrywki wyłącznie za pomocą strzału oddanego z repliki, dopuszcza się możliwość wyeliminowania Uczestnika za pomocą tak zwanego Silent kill (wyeliminowanie bez strzelania) możliwy jest jedynie poprzez klepięcie przeciwnika w ramię, lub użycie (dotknięcie) BEZPIECZNA repliką broni białej, niezależnie od miejsca i siły dotknięcia.
5. Wyeliminowany Uczestnik oznacza trafienie za pomocą odbłaskowej kamizelki/czerwonej szmatki/czerwonej lampki.
6. Jako trafienie nie będą liczone rykoszety (wyłącznie trafienia bezpośrednie).
7. Uczestnicy w zależności od klasyfikacji mocowej ich replik zobowiązani są do pilnowania wyznaczonych dystansów oraz innych ograniczeń (np. zakaz strzelania serią).

### **§ 5 Korzystanie z powierzonego sprzętu**

1. Jeśli Uczestnik zostaje wyposażony przez Organizatora w sprzęt, ponosi za niego odpowiedzialność.
2. Organizator zapoznaje Uczestnika z zasadami korzystania z wyposażenia (odprawa).
3. Podstawowe zasady korzystania z powierzonego wyposażenia:

3.1 Na standardowy pakiet wyposażenia składa się: Mundur (bluza i spodnie), ochrona oczu i twarzy (okulary/gogle oraz maska stalker) oraz replika wraz z magazynkiem (ok. 500 sztuk kulek);

3.2 Uczestnik ponosi odpowiedzialność za uszkodzenie powierzonego wyposażenia, które wynika z niewłaściwego korzystania;

3.3 Uczestnik niezwłocznie informuje Organizatora o każdej wadzie w wydanym mu wyposażeniu jaką dostrzeże;

3.4 Uczestnik ma zakaz sypania swoich kulek do repliki otrzymanej od Organizatora;

3.5 Uczestnik ma obowiązek zachować wszelkie środki ostrożności aby nie uszkodzić repliki otrzymanej od Organizatora;

3.6 W przypadku uszkodzenia repliki otrzymanej od Organizatora, wynikającego z niewłaściwego z niej korzystania, Uczestnik zobowiązuje się do przywrócenia na swój koszt repliki do stanu sprzed uszkodzenia. Jeśli koszt przywrócenia do stanu poprzedniego przewyższa wartość repliki, Uczestnik może naprawić szkodę kupując na swój koszt taką samą replikę.

## § 6 Dane osobowe

1. Podmiotem przetwarzającym dane osobowe jest **Krzysztof Hodała Vel Pietraś**, prowadzący indywidualną działalność gospodarczą, zarejestrowaną w Lublinie 20-829 przy ul. Głównej 41  
NIP: 7123017295  
Regon: 060166001

## § 7 Kontakt

### **Oddział Trójmiasto:**

tel. 881 537 911

[trojmiasto.asgaction@gmail.com](mailto:trojmiasto.asgaction@gmail.com)

### **Oddział Warszawa/Lublin:**

tel. 508 099 707

[warszawa.asgaction@gmail.com](mailto:warszawa.asgaction@gmail.com)

