Gdańsk, 7 listopada 2026 r.

REGULAMIN

ROZGRYWEK ASG

§ 1
Postanowienia ogólne

1. Organizatorem rozgrywek jest Krzysztof Hodała Vel Pietraś, prowadzący jednoosobową działalność gospodarczą wpisaną do CEIDG, ze stałym miejscem wykonywania działalności: ul. Główna 41, 20-829 Lublin, NIP: 7123017295, REGON: 060166001, zwany dalej „**Organizatorem**".
2. Regulamin określa zasady udziału w rozgrywkach ASG organizowanych przez Organizatora, zarówno otwartych, jak i prywatnych (organizowanych na zamówienie dla zamkniętej grupy), zwanych dalej „**Rozgrywkami**".
3. Rozgrywki odbywają się na terenie i w terminie wskazanym przez Organizatora w Opisie wydarzenia.
4. Udział w Rozgrywkach oznacza akceptację Regulaminu. Uczestnik potwierdza zapoznanie się z Regulaminem i jego akceptację podpisem na liście uczestników.
5. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że ASG wiąże się z ryzykiem typowym dla tej aktywności, w szczególności otarć, siniaków i drobnych urazów od trafień kulkami, upadków oraz poruszania się w trudnym terenie, i bierze udział w Rozgrywkach świadomie, akceptując to ryzyko.
6. Organizator odpowiada wobec Uczestników na zasadach określonych w przepisach Kodeksu cywilnego. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikłe:
    a) z wyłącznej winy Uczestnika, w tym z naruszenia Regulaminu lub poleceń Organizatora albo Sędziego,
    b) z działania osób trzecich, za które Organizator nie ponosi odpowiedzialności,
    c) z działania siły wyższej.
7. Organizator nie odpowiada za mienie Uczestnika pozostawione bez nadzoru na terenie Rozgrywek, w tym w Strefie bezpiecznej i na parkingu. Organizator nie przyjmuje mienia Uczestników na przechowanie.
8. Organizator może wykluczyć z Rozgrywek i wyprosić z terenu Uczestnika, który:
    a) rażąco lub uporczywie narusza Regulamin,
    b) swoim zachowaniem zagraża bezpieczeństwu innych osób,
    c) nie stosuje się do poleceń Organizatora lub Sędziego dotyczących bezpieczeństwa.

    W takim przypadku opłata za udział nie podlega zwrotowi.

§ 2
Definicje

1. **Uczestnik** – osoba spełniająca warunki określone w § 3.
2. **Replika** – replika broni ASG wystrzeliwująca kulki o średnicy 6 mm.
3. **Teren gry** – obszar wyznaczony przez Organizatora, na którym toczy się rozgrywka.

4. **Strefa bezpieczna (safe zone)** – wyznaczony obszar poza Terenem gry, w szczególności parking, w którym obowiązuje całkowity zakaz strzelania i dozwolone jest zdjęcie ochrony oczu.
5. **Sędzia** – osoba wyznaczona przez Organizatora do nadzorowania przebiegu rozgrywki. Polecenia Sędziego wiążą Uczestników tak jak polecenia Organizatora.
6. **Chrono** – pomiar prędkości wylotowej kulki chronografem i wyznaczenie na jego podstawie energii kinetycznej kulki.
7. **MED (minimalny dystans zaangażowania)** – najmniejsza odległość, z której wolno oddać strzał do innego Uczestnika z danej Repliki.
8. **Opis wydarzenia** – informacje o konkretnej Rozgrywce przekazane przez Organizatora: w przypadku rozgrywek otwartych – publikowane w wydarzeniach na portalach społecznościowych (np. Facebook), a w przypadku gier prywatnych – ustalone indywidualnie przez Organizatora i przekazane zamawiającemu lub Uczestnikom przed grą, najpóźniej na odprawie; obejmujące m.in. termin, miejsce, opłaty, limity energii, MED i dopuszczalne tryby ognia.

§ 3
Uczestnicy

1. Uczestnikiem Rozgrywek jest osoba, która:
   a) podpisała listę uczestników,
   b) uzyskała dopuszczenie swojej Repliki do gry zgodnie z § 4 albo korzysta z Repliki powierzonej przez Organizatora,
   c) spełnia wymóg wieku określony w ust. 2.
2. Minimalny wiek Uczestnika to 15 lat. Osoba niepełnoletnia może wziąć udział w Rozgrywkach wyłącznie po dostarczeniu pisemnej zgody przedstawiciela ustawowego, której wzór stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
3. Każdy Uczestnik otrzymuje od Organizatora identyfikator i ma obowiązek okazać go na prośbę Organizatora, Sędziego lub innego Uczestnika.
4. Każdy Uczestnik zobowiązany jest odnosić się z należytym szacunkiem do innych Uczestników, Organizatora i Sędziów.
5. Zabrania się udziału w Rozgrywkach pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz ich spożywania na terenie Rozgrywek do czasu ich zakończenia. Naruszenie zakazu skutkuje wykluczeniem z Rozgrywek zgodnie z § 1 ust. 8.

§ 4
Warunki dopuszczenia replik do rozgrywki

1. Każda Replika, z której Uczestnik zamierza korzystać, musi przed rozpoczęciem Rozgrywek przejść Chrono w punkcie wyznaczonym przez Organizatora. Pomiar wykonuje Organizator lub osoba przez niego wyznaczona. Uczestnik stawia się na rejestrację z Repliką gotową do pomiaru (naładowana bateria, kulki o docelowej gramaturze) i bezpośrednio po rejestracji udaje się do punktu Chrono.
2. Parametrem decydującym o dopuszczeniu Repliki jest energia kinetyczna kulki na wylocie lufy (potocznie: moc repliki), wyrażona w dżulach [J] i obliczana ze wzoru $E = \frac{1}{2} \cdot m \cdot v^2$, gdzie m to masa kulki [kg], a v to prędkość wylotowa zmierzona chronografem [m/s].
3. Pomiar wykonuje się na kulkach o gramaturze, której Uczestnik będzie używał w Rozgrywce, przy docelowej konfiguracji Repliki, w tym docelowym ustawieniu komory hop-up. Za wynik przyjmuje się

najwyższą wartość z serii pomiarów.

4. Zmiana gramatury kulek, ustawienia hop-up, ciśnienia zasilania (HPA, gaz), sprężyny, lufy lub innych elementów wpływających na energię kulki wymaga ponownego Chrono przed powrotem do gry.
5. Limity energii, przypisane do nich MED i dopuszczalne tryby ognia określa Opis wydarzenia. Organizator przypomina je na odprawie przed startem i może je zaostrzyć ze względu na charakter terenu (np. gra w budynkach).
6. Organizator lub Sędzia może w każdej chwili przeprowadzić ponowny pomiar Repliki. Replika przekraczająca limit zostaje wyłączona z gry, a dalsze używanie Repliki niedopuszczonej skutkuje wykluczeniem Uczestnika zgodnie z § 1 ust. 8.
7. Opis wydarzenia może wprowadzić obowiązek używania kulek biodegradowalnych.

§ 5
Zasady bezpieczeństwa

1. Na Terenie gry oraz w punkcie Chrono każda obecna osoba ma obowiązek nosić ochronę oczu spełniającą normę EN 166 (co najmniej klasa odporności mechanicznej F) lub ANSI Z87.1+. Okulary korekcyjne i przeciwsłoneczne bez takiego oznaczenia nie stanowią ochrony oczu.
2. Zdjęcie ochrony oczu jest dozwolone wyłącznie w Strefie bezpiecznej.
3. Organizator zaleca wszystkim Uczestnikom stosowanie pełnej ochrony twarzy.
4. Przed wejściem do Strefy bezpiecznej Uczestnik rozładowuje Replikę: wypina magazynek, oddaje strzał kontrolny w bezpiecznym kierunku i odłącza baterię lub inne zasilanie (np. przewód HPA). W Strefie bezpiecznej Replika pozostaje rozładowana. Sprawdzenie Repliki strzałem jest dozwolone wyłącznie na strzelnicy wyznaczonej przez Organizatora. Zakazuje się strzelania na parkingu i w pobliżu samochodów.
5. Poza terenem Rozgrywek, w szczególności na drodze dojazdowej, Repliki przenosi się w pokrowcu lub torbie.
6. Zakazuje się oddawania strzałów w kierunku zwierząt, osób postronnych, Uczestników wyeliminowanych, oznaczonych Sędziów oraz poza Teren gry.
7. Zakazuje się strzelania na ślepo, tj. bez widzenia celu (np. zza osłony lub za róg), oraz strzelania przez małe otwory i szczeliny w osłonach.
8. Na komendę „**STOP GRA**” (lub inny sygnał podany na odprawie) wszyscy Uczestnicy natychmiast przerywają strzelanie, zabezpieczają Repliki i pozostają na miejscu do czasu wznowienia gry przez Organizatora. Komendę może wydać każdy, kto zauważy uraz lub zagrożenie. Nadużycie komendy stanowi naruszenie Regulaminu.
9. O każdym urazie Uczestnik lub świadek zdarzenia informuje Organizatora niezwłocznie, nie później niż przed opuszczeniem terenu Rozgrywek. Organizator odnotowuje zgłoszenie.
10. Zakazuje się używania pirotechniki hukowej. Dopuszcza się granaty dymne legalnie dopuszczone do obrotu i posiadające oznakowanie CE, używane zgodnie z instrukcją producenta. Zakazuje się używania wyrobów własnej konstrukcji lub modyfikowanych.

§ 6
Ogólne zasady rozgrywki

1. Granice Terenu gry oraz skrót zasad Organizator omawia na odprawie przed startem. Nie zwalnia to Uczestnika z obowiązku zapoznania się z Regulaminem i Opisem wydarzenia.
2. Sytuacje sporne Uczestnicy zgłaszają Organizatorowi lub Sędziemu. Decyzja Organizatora lub Sędziego podjęta w trakcie gry jest ostateczna.
3. Uczestnik zostaje wyeliminowany przez:
    a) bezpośrednie trafienie kulką wystrzeloną z Repliki w dowolne miejsce ciała lub noszonego wyposażenia; trafienie w Replikę wyłącza ją z gry i Uczestnik nie może jej używać do czasu powrotu z respawnu, a jeżeli nie ma przy sobie innej Repliki, uznaje się go za wyeliminowanego,
    b) **silent kill**, czyli wyeliminowanie bez strzału przez delikatne dotknięcie przeciwnika w ramię lub plecy dłonią albo bezpieczną repliką noża, wykonaną w całości z gumy lub pianki, bez twardego rdzenia. Zakazuje się dotykania głowy, twarzy i szyi oraz uderzania.
4. Rykoszety nie są liczone jako trafienia. Uczestnik zgłasza każde odczute trafienie bezpośrednie, także niezauważone przez strzelającego.
5. Trafiony Uczestnik niezwłocznie:
    a) głośno woła „**TRAFIONY**” i podnosi rękę,
    b) zakłada oznaczenie wskazane na odprawie (odblaskowa kamizelka, czerwona szmatka lub – po zmroku – czerwona lampka),
    c) udaje się najkrótszą drogą na respawn lub w miejsce wskazane w zasadach scenariusza,
    d) nie strzela, nie przekazuje drużynie informacji o przebiegu gry i w żaden sposób nie wpływa na rozgrywkę.
6. Uczestnicy przestrzegają MED i ograniczeń trybu ognia (np. zakazu strzelania serią) przypisanych do klasy energii ich Repliki zgodnie z § 4 ust. 5.
7. Szczegółowe zasady scenariusza określa Opis wydarzenia lub odprawa.

§ 7
Korzystanie z powierzonego sprzętu

1. Organizator może wydać Uczestnikowi sprzęt na czas Rozgrywek. Wydanie i zwrot sprzętu potwierdza się na liście wydań, ze wskazaniem stanu sprzętu i zauważonych wad.
2. Przed wydaniem sprzętu Organizator zapoznaje Uczestnika z zasadami korzystania z niego (odprawa).
3. Standardowy pakiet wyposażenia obejmuje: mundur (bluza i spodnie), ochronę oczu i twarzy (okulary lub gogle oraz maska typu stalker), Replikę z magazynkiem oraz ok. 500 kulek.
4. Uczestnik korzysta ze sprzętu zgodnie z przeznaczeniem i zachowuje środki ostrożności, aby go nie uszkodzić.
5. Uczestnik niezwłocznie informuje Organizatora o każdej zauważonej wadzie lub usterce sprzętu.
6. Zakazuje się używania w Replice Organizatora własnych kulek Uczestnika.
7. Uczestnik odpowiada za uszkodzenie lub utratę sprzętu wynikające z jego winy, w szczególności z niewłaściwego korzystania. Uczestnik nie odpowiada za normalne zużycie sprzętu ani za usterki, które nie wynikają z jego winy.

8. W razie uszkodzenia sprzętu z winy Uczestnika Uczestnik pokrywa koszt jego naprawy. Jeżeli naprawa jest niemożliwa albo jej koszt przekracza wartość rynkową sprzętu, Uczestnik pokrywa wartość rynkową sprzętu z dnia szkody albo – za zgodą Organizatora – dostarcza sprzęt tego samego lub równoważnego modelu w stanie nie gorszym niż sprzęt uszkodzony.

§ 8
Opłaty, odwołanie rozgrywki, reklamacje

1. Wysokość opłaty za udział, termin i sposób jej uiszczenia określa Opis wydarzenia.
2. Rozgrywki są usługą związaną z wydarzeniem rozrywkowym lub sportowym o oznaczonym dniu świadczenia. Zgodnie z art. 38 ust. 1 pkt 12 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta Uczestnikowi, który zawarł umowę na odległość, nie przysługuje prawo odstąpienia od umowy.
3. Zasady zwrotu opłaty w razie rezygnacji Uczestnika określa Opis wydarzenia.
4. W razie odwołania Rozgrywek przez Organizatora Uczestnik otrzymuje zwrot całej wniesionej opłaty w terminie 14 dni albo – za swoją zgodą – możliwość udziału w Rozgrywkach w innym terminie.
5. Reklamacje dotyczące Rozgrywek Uczestnik może zgłaszać na adres e-mail wskazany w § 11 lub pisemnie na adres Organizatora. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od jej otrzymania.

§ 9
Dane osobowe i wizerunek

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator (dane w § 1 ust. 1). W sprawach dotyczących danych osobowych można kontaktować się z Organizatorem pod adresami e-mail wskazanymi w § 11.
2. Dane osobowe Uczestników (dane podane przy zapisie na Rozgrywki przez formularz Google lub w komentarzu na Facebooku, imię, nazwisko i podpis na liście uczestników, wizerunek, a w przypadku osób niepełnoletnich również dane przedstawiciela ustawowego) przetwarzane są w celu:
    a) organizacji Rozgrywek i wykonania umowy – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO,
    b) wypełnienia obowiązków prawnych Organizatora, w tym podatkowych i rachunkowych – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO,
    c) zapewnienia bezpieczeństwa podczas Rozgrywek oraz ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO (prawnie uzasadniony interes Organizatora).
3. Odbiorcami danych mogą być podmioty świadczące usługi na rzecz Organizatora (np. księgowe, informatyczne, hostingowe), ubezpieczyciel – w razie zgłoszenia szkody, oraz organy uprawnione na podstawie przepisów prawa. Dane przekazywane w serwisie Facebook przetwarza również Meta Platforms Ireland Ltd. jako odrębny administrator, na zasadach określonych w regulaminie tego serwisu.
4. W związku z korzystaniem z usług dostawców takich jak Google czy Meta dane mogą być przekazywane do państw trzecich na podstawie decyzji Komisji Europejskiej stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony lub standardowych klauzul umownych.
5. Dane z listy uczestników i formularza zapisów są usuwane niezwłocznie po zakończeniu Rozgrywek. W przypadku zgłoszenia urazu lub innego zdarzenia zgodnie z § 5 ust. 9 dane dotyczące tego zdarzenia przechowywane są do czasu rozstrzygnięcia sprawy lub przedawnienia roszczeń. Dokumenty księgowe przechowywane są przez okres wymagany przepisami podatkowymi.

6. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania opartego na art. 6 ust. 1 lit. f RODO oraz prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).
7. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Rozgrywkach. Dane nie są wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania.
8. Organizator utrwala przebieg Rozgrywek w formie zdjęć i nagrań i publikuje je w mediach społecznościowych jako relację z Rozgrywek. Zapisując się na Rozgrywki, Uczestnik wyraża zgodę na utrwalenie i rozpowszechnienie swojego wizerunku w tym celu (art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych). Podstawą przetwarzania wizerunku jest prawnie uzasadniony interes Organizatora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Uczestnik może w każdej chwili wnieść sprzeciw wobec publikacji swojego wizerunku, w szczególności przez dopisek przy swoim nazwisku na liście uczestników. Organizator nie publikuje wówczas materiałów, na których Uczestnik jest rozpoznawalny, a materiały już opublikowane usuwa niezwłocznie po otrzymaniu sprzeciwu. W przypadku osoby niepełnoletniej zgodę wyraża przedstawiciel ustawowy w Załączniku nr 1.

§ 10
Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego i ustawy o prawach konsumenta.
2. Postanowienia Regulaminu nie ograniczają praw przysługujących Uczestnikowi będącemu konsumentem na podstawie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
3. Organizator może zmienić Regulamin. Zmiana nie dotyczy Rozgrywek, na które Uczestnik zapisał się przed jej ogłoszeniem.
4. Regulamin jest dostępny w punkcie rejestracji na terenie Rozgrywek oraz w Opisie wydarzenia.
5. Integralną część Regulaminu stanowi Załącznik nr 1 – wzór zgody przedstawiciela ustawowego na udział osoby niepełnoletniej w Rozgrywkach.
6. Regulamin obowiązuje od dnia 7 listopada 2026 r.

§ 11
Kontakt

Oddział Trójmiasto
tel. 881 537 911
trojmiasto.asgaction@gmail.com

Oddział Warszawa/Lublin
tel. 508 099 707
warszawa.asgaction@gmail.com