

Regulamin Rozgrywek ASG Poligon Fort VI - Mała Armia

ROZDZIAŁ I POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.Podstawowe pojęcia

1. Airsoft - jest to zabawa (gra terenowa) polegająca na prowadzeniu (pozorowanych na podstawie scenariusza) walk, przy wykorzystaniu replik broni ASG. Airsoft łączy się z hobby związanym z kolekcjonowaniem replik broni ASG, umundurowania i oporządzenia oraz z uczestnictwem w spotkaniach i walkach airsoft.
2. Walki airsoft - są to gry terenowe, w których dwie lub więcej grup toczą pomiędzy sobą symulowane walki, które mogą być oparte na scenariuszach, używając przy tym replik broni ASG i amunicji ASG.
3. Broń ASG - są to repliki wszelkiej broni palnej, wykonane z dowolnego materiału, w skali 1:1 lub innej, miotające amunicję ASG za pomocą słupa sprężonego powietrza lub specjalnego gazu przeznaczonego do zasilania broni ASG o sile rażenia określonej w Rozdziale II ust.3 Regulaminu,
 4. Broń ASG może być powtarzalna, samopowtarzalna oraz automatyczna.
5. Amunicja ASG - są to kulki z tworzywa sztucznego o średnicy 6 mm, masie nie przekraczającej 0,5 g, przystosowane do wystrzeliwania z broni ASG.
6. Gracz airsoft - jest to osoba, która uczestniczy w walkach airsoft, podczas których używa broni ASG oraz respektuje podstawowe zasady obowiązujące w airsoft i niniejszym Regulaminie.
7. Teren walk airsoft - jest to ściśle określony i wydzielony z powszechnego dostępu teren, na którym toczą się walki airsoft. .
8. Strefa bezpieczeństwa - miejsce wydzielone na terenie walk airsoft, gdzie zbierają się wyeliminowani w czasie gry(trafieni) gracze, bądź inne osoby nie uczestniczące w walce. W strefie bezpieczeństwa obowiązuje całkowity i bezwzględny zakaz strzelania z replik broni ASG.

2 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem rozgrywki Air Soft Gun (ASG) jest firma Mała Armia Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, os. Kosmanautów 5/90 zwana dalej Organizatorem.
2. Integralną część tego regulaminu stanowi druk oświadczenia uczestników walk Air Soft Gun (ASG) zwany dalej Oświadczeniem Gracza
 3. Do gry przystąpić mogą osoby, które:
 - są pełnoletnie i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby poniżej 18 lat z pisemną zgodą pełnoletniego opiekuna prawnego / rodzica. (www.malaarmia.pl/Zgoda.pdf),
 - posiadają atestowaną ochronę oczu, Minimum klasa F wg. Europejska norma DIN EN 166,
 - niebędące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających,
 - uiszczyły stosowną opłatę za bilet wstępu,
 - akceptują postanowienia niniejszego regulaminu.



ROZDZIAŁ II

3 ZASADY GRY

1. Podstawowym założeniem gry jest wyeliminowanie przeciwnika poprzez trafienie go 6mm kulą, wystrzeliwaną z repliki ASG.
2. Zasady uznawania trafień, zachowania się trafionych:
 1. Trafienie w każdą część ciała, uznaje się jako wyeliminowanie trafionego z dalszej walki airsoft.
 2. Trafiony uczestnik sygnalizuje na zasadzie dżentelmeńskiej umowy fakt trafienia poprzez uniesienie obu rąk do góry i okrzyk "dostałem/HIT".
 3. Dopuszczalne jest pominięcie unoszenia rąk i okrzyku w sytuacjach, kiedy takie zachowanie może ujawnić skryte działanie osoby, która oddała celny strzał lub wyeliminowała gracza w inny skryty sposób.
 4. Trafiony gracz pozostaje w miejscu trafienia przyjmuje taką pozycję, by fakt jego wyeliminowania był oczywisty oraz by jego pozycja nie utrudniała walk airsoft pozostałym uczestnikom. Trafiony gracz może przemieścić się do strefy bezpieczeństwa dopiero wówczas, gdy w rejonie, gdzie został trafiony, nie toczą się już żadne działania, a przejście do strefy bezpieczeństwa nie będzie odbywało się przez rejon innych działań. Trafiony gracz szczególnie dba o to, by nie przeszkadzać lub nie utrudniać walk airsoft innym uczestnikom.
 5. Nie przyznawanie się do otrzymanych trafień jest naruszeniem podstawowego kanonu, na jakim opiera się airsoft - kanonu uczciwości i dżentelmeńskiej umowy. Gracz airsoft, który uporczywie i w sposób ewidentny unika przyznawania się do otrzymanych trafień, nie jest mile widziany w środowisku airsoft. W związku z tym może zostać wykluczony z udziału we wszelkich walkach, spotkaniach i imprezach airsoft.
 6. Trafiony uczestnik od chwili zasygnalizowania trafienia, zachowuje pełne milczenie. Nie jest dopuszczalne porozumiewanie się w sposób bezpośredni, przy użyciu środków łączności, ani w żaden inny sposób, z pozostałymi uczestnikami, biorącymi udział w dalszych walkach airsoft. Zakaz porozumiewania się przestaje obowiązywać w strefie bezpieczeństwa, jednakże porozumiewanie się może następować wyłącznie z osobami znajdującymi się w tejże strefie.
 7. Trafiony uczestnik, od chwili zasygnalizowania trafienia, nie oddaje strzałów z żadnej broni ASG i w żadnym celu. Zakaz ten dotyczy bezwzględnie również uczestników znajdujących się w strefie bezpieczeństwa.
 8. Szczególnie niedopuszczalne jest przekazywanie jakichkolwiek informacji pozostałym w walce uczestnikom. Przekroczenie tej zasady może spowodować natychmiastowe i bezwzględne wykluczenie gracza z dalszych walk airsoft.
 9. Trafienie w broń ASG używaną przez gracza uważa się, za wyeliminowanie tejże broni z dalszej walki airsoft.
 10. Gracz, którego broń została wyeliminowana, nie może strzelać z niej do końca starcia, w którym nastąpiło wyeliminowanie. Dopuszcza się możliwość korzystania z broni ASG posiadanej przez kolegę z drużyny lub wyeliminowanego, innego uczestnika. Przejęcie broni ASG wyeliminowanego uczestnika może nastąpić wyłącznie w tym miejscu, w którym został on wyeliminowany
 11. Wyczerpanie się amunicji ASG, nie skutkuje wyeliminowaniem gracza z walki airsoft. Gracz, któremu wyczerpała się amunicja, pozostaje nadal w walce.



12. Trafienie "w tym samym czasie" eliminuje obydwu graczy za wyjątkiem sytuacji kiedy jeden z nich wystrzelił otrzymawszy wcześniej trafienie.
13. Również trafienie członka tej samej drużyny eliminuje trafionego z dalszej gry.
14. Rykoszety, nie są uznawane za trafienia.
15. Organizator walk airsoft może ustalić inne zasady uznawania trafień. W przypadku braku ustalenia innych zasad uznaje się za obowiązujące, podane w niniejszym regulaminie.
16. Do gry może służyć tylko sprzęt przeznaczony do gier ASG po wcześniejszym sprawdzeniu go przez organizatora. Zweryfikowane repliki otrzymują oznaczenie zgodnie z mocą poprzez naklejenie opaski odpowiedniego koloru
- Limit mocy replik, wagi kulek oraz Minimalne odległości strzału:
- | | | |
|-------------------|----------------|---------------------------|
| CQB - zielony | 1,26 j = 0,28g | Minimalne odległości 0m |
| Szturm - żółty | 1,88 j = 0,36g | Minimalne odległości 10 m |
| Wsparcie KM żółty | 2,32 j = 0,4g | Minimalne odległości 15m |
| DMR - czerwony | 2,81 j = 0,5g | Minimalne odległości 20m |
| 4-takt - czerwony | 3,93 j = 0,5g | Minimalne odległości 30m |
17. Każdy uczestnik rozgrywek na żądanie, organizatora w dowolnym momencie jest obowiązany dokonać pomiaru mocy repliki.
18. Obowiązuje absolutny zakaz używania w czasie walki ASG nie sprawdzonych uprzednio pod kątem mocy przez organizatora replik ASG oraz kulek metalowych, szklanych lub innych potencjalnie niebezpiecznych dla innych uczestników.
19. Repliki typu DMR mogą strzelać tylko ogniem pojedynczym.
20. Zakaz używania laserów oraz latarek o natężeniu światła mogącym uszkodzić wzrok.

4. Zasady używania broni białej w ASG

1. Broń biała (noże, sztylety, bagnety) mogą stanowić jedynie część umundurowania lub wyposażenia gracza airsoft.
2. Zabronione jest używanie broni białej podczas walk airsoft, poprzez jej dobywanie w jakimkolwiek celu. Uczestnik, który dobywa broni białej podczas walk airsoft zostaje natychmiast i w sposób nieodwołalny wykluczony z dalszych walk airsoft.
3. Do gier dopuszczone zostają jedynie gumowe lub wykonane z tworzywa sztucznego repliki broni białej. Eliminacja przeciwnika następuje poprzez kontakt repliki broni białej z innym graczem, analogicznie jak w przypadku trafienia amunicją asg
4. W przypadku zajścia przeciwnika od tyłu możliwe jest zasymulowanie ataku poprzez samo wypowiedzenie zwrotu "nie żyjesz" Gracz taki uznawany jest za trafionego. Technika ta działa tylko na przeciwnika, którego udało się zaskoczyć.

5. Zasady używania środków pirotechnicznych lub środków pozoracji pola walki

1. Używanie wyłącznie atestowanych środków pirotechnicznych(ŚP) wg. klasy F1 zgodnie z "Rozporządzeniem Ministra Rozwoju z dnia 3 czerwca 2016 r. w sprawie wymagań bezpieczeństwa dla wyrobów pirotechnicznych" przeznaczonych do pozoracji *pola walki* jest dopuszczalne w walkach airsoft za zgodą organizatora.



2. Za skutki użycia środków pozoracji pola walki odpowiada uczestnik który ich użył . Przed rzuconiem zobowiązany jest do głośnego okrzyku “granat”. Ponadto ŚP rzucany może być wyłącznie “dołem” przez otwory drzwiowe i okienne. Niedopuszczalne jest rzucanie ponad ścianą czy osłoną.

6. Zasady dotyczące używania tarcz

Zasady bezpieczeństwa:

Tarcz balistycznych można używać, o ile ich stosowanie nie zagraża bezpieczeństwu uczestników gry. Ważne jest, aby tarcze nie były używane w sposób, który mógłby prowadzić do wypadków lub kontuzji.

Zgoda organizatora:

W większości przypadków używanie tarcz balistycznych musi być wcześniej uzgodnione z organizatorem gry. Organizator może nałożyć pewne ograniczenia lub warunki dotyczące ich użycia, np. w zależności od rodzaju scenariusza gry.

Wpływ na rozgrywkę:

W zależności od scenariusza gry, tarcze balistyczne mogą wpływać na równowagę i dynamikę rozgrywki. Organizator może zdecydować, czy i w jakich okolicznościach tarcze mogą być używane, aby zachować uczciwość i równowagę w grze.

Dostosowanie do specyfiki gry:

W niektórych grach ASG, szczególnie tych o bardziej realistycznym charakterze, tarcze balistyczne mogą być dozwolone jako element wyposażenia drużyn specjalnych lub jednostek porządkowych. W innych przypadkach mogą być one zakazane, aby uniknąć nieuczciwej przewagi.

Specyfikacja techniczna: Organizator wymaga, aby tarcze balistyczne spełniały określone normy techniczne

1. Wymiary tarcz do ASG:

Małe tarcze (tarcze szturmowe):Wymiary: 50 cm x 70 cm do 60 cm x 80 cm

Średnie tarcze: Wymiary: 60 cm x 90 cm do 70 cm x 100 cm

Duże tarcze (tarcze ochronne, policyjne): Wymiary: 70 cm x 120 cm do 80 cm x 150 cm

2. Waga tarcz do ASG:

Małe tarcze: Waga: 2-3 kg

Średnie tarcze: Waga: 3-5 kg

Duże tarcze: Waga: 5-12 kg i więcej



Odpowiedzialność prawna:

Uczestnicy używający tarcz balistycznych muszą być świadomi, że biorą odpowiedzialność za wszelkie ewentualne szkody wyrządzone innym uczestnikom lub mieniu w wyniku niewłaściwego użycia tarczy.

Eliminacja tarczy i operatora:

- Tarcza balistyczna zostaje uznana za **zniszczoneą**, a operator za **wyeliminowanego** w przypadku trafienia tarczy **granatem ASG** (w tym również granatem miotającym kulki).
- Po trafieniu granatem operator tarczy musi udać się do punktu respawnu lub uznać się za wyeliminowanego, zgodnie z zasadami rozgrywki

Strzelanie zza tarczy:

- Gracz może strzelać zza tarczy balistycznej **tylko wtedy**, gdy replika znajduje się **w osi ciała**, czyli przyłożona do ramienia lub w rękach trzymany blisko ciała.
- **Zabrania się** wystawiania jedynie samej ręki z repliką zza tarczy (tzw. "blind fire/talibowanie"). Strzały muszą być oddawane z pozycji, w której gracz jest widoczny za tarczą.

Strzelanie w ruchu:

- **W trakcie ruchu** gracz używający tarczy balistycznej może strzelać **jedynie z pistoletu..**
- **Replika karabinu** może być używana do strzelania zza tarczy **tylko w pozycji stojącej lub przykłąku** (gdy gracz nie jest w ruchu).

Ochrona tarczą:

- Tarcza chroni tylko obszar, który faktycznie zasłania. Trafienia w inne części ciała gracza, które są odsłonięte, są traktowane jak zwykle trafienia, a gracz musi uznać się za wyeliminowanego.
- Gracze korzystający z tarcz balistycznych są zobowiązani do stosowania się do zasad fair-play i unikania nadużywania przewagi, jaką daje tarcza (np. nie można celowo blokować całego wejścia do budynku tarczą, uniemożliwiając grę innym).

Limit tarcz:

- W zależności od scenariusza, organizator może ograniczyć liczbę tarcz balistycznych używanych przez drużyny (np. tylko jedna tarcza na drużynę). Celem jest utrzymanie zbalansowanej rozgrywki.

7. Zasady korzystania ze środków łączności

1. Dopuszczalne jest korzystanie ze wszelkich środków łączności dopuszczonych do powszechnego użytku nie wykorzystujących częstotliwości zastrzeżonych.



2. Organizator walk airsoft może zastrzec na swój użytek określone przez siebie kanały. Nie mogą one być używane przez pozostałych uczestników.

8. Zasady gry w strefie CQB (teren zurbanizowany)

1. w strefie CQB mogą strzelać wyłącznie gracze z zielonymi opaskami mocy.
2. Wyłącznie ogień pojedynczy zarówno w samej strefie, jak i prowadząc ogień z zewnątrz jak i do wewnątrz strefy CQB
3. Zakazane jest strzelanie poprzez wychylenie samej repliki zza osłony. (tzw. "blind fire/talibowanie")
4. Przesławianie, modyfikowanie i wyginanie osłon jest niedopuszczalne.
5. Strzelanie przez otwory o przekroju mniejszym niż 20cm możliwe jest z odległości nie mniejszej niż 5-7m

ROZDZIAŁ III

9. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Uczestnictwo w rozgrywkach odbywa się na własne ryzyko i odpowiedzialność uczestników. Przystąpienie do rozgrywki jest równoznaczne ze zrzeczeniem się wszelkich ewentualnych roszczeń powstałych w związku z przebywaniem na terenie rozgrywek i w nich uczestniczeniem w stosunku do organizatora, właściciela terenu i innych uczestników. Przystąpienie do rozgrywki jest równoznaczne z oświadczeniem uczestnika lub jego przedstawiciela ustawowego w przypadku osób małoletnich, o przyjęciu do wiadomości i godzeniem się z ryzykiem odniesienia kontuzji, zranienia lub innego poważnego uszczerbku na zdrowiu w tym utracie oczu oraz stanowi oświadczenie uczestnika o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w rozgrywkach. *Należy każdorazowo przed wejściem na teren gry i przed uiszczeniem opłaty złożyć podpisane Oświadczenie, które stanowi integralną część Regulaminu.*

2. Środki ochrony oczu:

Każdy gracz airsoft zobowiązany jest posiadać w trakcie walk airsoft środki ochrony oczu, jako organu najbardziej narażonego na uszkodzenia. Środki ochrony oczu muszą posiadać co najmniej klasę ochrony F zgodnie z Europejską normą DIN EN 166.

3. Uczestnikom zaleca się ponadto:

1. stosowanie ochrony twarzy w postaci chust, kominiarek lub masek ochronnych w celu ochrony przed uszkodzeniami lub ewentualną utratą zębów w przypadku bezpośredniego trafienia,
2. Używanie butów ponad kostkę, ochraniaczy na kolana, rękawic, kasków lub innych nakryć głowy chroniących przed urazami głowy.
3. Osoby nie stosujące powyższych środków ochrony robią to na swoją wyłączną odpowiedzialność, jednakże gracze nie stosujący środków ochrony oczu nie są dopuszczeni do udziału w walce ASG.



10. Obowiązki uczestnika

1. Obowiązkiem osób przebywających na terenie walk asg jest w szczególności:
 2. a) stosowanie się do poleceń organizatora lub osób przez niego upoważnionych,
 3. b) przestrzegania zasad fair play, koleżeństwa i kulturalnego zachowania w stosunku do innych uczestników rozgrywek oraz osób postronnych;
 4. c) każda próba siłowego wyegzekwowania swoich racji może kończyć się wyrzuceniem z terenu rozgrywki oraz zakazem uczestnictwa takiej osobie w grach organizowanych przez Organizatora w przyszłości;
 1. d) zgłaszania wszelkich nieprawidłowości sędziom poruszającym się po terenie walk (pomarańczowe kamizelki);
 - e zakaz podejmowania działań mogących skutkować wystąpieniem zniszczeń infrastruktury na terenie rozgrywek oraz bezwzględny zakaz śmiecenia;
 1. f) naprawienie na własny koszt wszelkich ewentualnych szkód powstałych z ich winy na terenie obiektu, wszelkie uszkodzenia należy natychmiast zgłosić Organizatorowi lub właścicielowi terenu.
5. Obowiązuje bezwzględny zakaz strzelania w kierunku osób nie posiadających osłony na oczy. W przypadku stwierdzenia przebywania na terenie walk osób nie posiadających ochrony oczu należy natychmiast zakomunikować pozostałym graczom i przerwać rozgrywkę, do czasu usunięcia osoby nieposiadającej ochrony.
- Obowiązuje również bezwzględny zakaz strzelania do zwierząt mogących znaleźć się w strefie walki ASG pod rygorem usunięcia gracza z dalszych rozgrywek oraz ze społeczności ASG.

11 Sprawy inne

1. Żaden gracz airsoft nie może być dyskryminowany z powodu rodzaju i typu posiadanej broni ASG, umundurowania i wyposażenia. Jednakże każdy gracz airsoft dba o to, by jego umundurowanie i wyposażenie nie odbiegało w rażący sposób od norm umundurowania i wyposażenia powszechnie uznanych i przestrzeganych w airsoft, a także od przyjętego przez organizatorów klimatu rozgrywki (w tym sensowności scenariusza).
2. Miłośnikiem i sympatykiem oraz uczestnikiem walki airsoft może być każda osoba, bez względu na wiek, płeć i rasę.
3. W przypadkach szczególnych, w spotkaniach, walkach i imprezach airsoft mogą uczestniczyć osoby, które ukończyły 10 lat i posiadają pisemną zgodę (czy to Oświadczenie) rodziców / opiekunów, według ustalonego wzoru.

Poznań, dnia 04.09.2024



Oświadczenie uczestnika

Ja, niżej podpisany niniejszym oświadczam, iż jest mi wiadomym, że spotkania ASG polegają na symulowanej wymianie ognia między uczestnikami (symulacja walki) z replik broni ASG o napędzie pneumatycznym, kulkami plastikowymi o średnicy 6 mm i masie do 0,5 g. Jest mi również wiadome, że używane przez uczestników repliki są napędzane sprężonym powietrzem i wyrzucają pociski z energią do 4 J na odległość do ok. 120 m, także seriami.

Oświadczam dodatkowo, że mam świadomość, iż uczestnictwo w grach ASG jest obarczone ryzykiem zaistnienia nieszczęśliwych wypadków, tj. potłuczeń, otarć, złamań, a także, w skrajnym przypadku, utratą oka lub oczu, a wszystkie mogące zaistnieć wypadki, mogą doprowadzić do trwałego uszczerbku na zdrowiu, w tym do utraty wzroku. Ryzyko utraty wzroku jest minimalizowane przy zastosowaniu środków ochrony oczu w postaci okularów lub gogli ochronnych, które posiadają atest i klasę wytrzymałości na udary i odpryski (co najmniej klasa odporności F DIN166).

Oświadczam, że wyrażam zgodę na ponoszenie takiego ryzyka i, że w razie zaistnienia wypadku, zrzekam się wszelkich roszczeń odszkodowawczych w stosunku do Małej Armii Sp. z o.o., ani nie będę wnosić o zastosowanie jakichkolwiek konsekwencji prawnych wobec sprawcy wypadku bądź jakiegokolwiek innego uczestnika spotkań ASG i ich organizatorów.

Oświadczam, iż znana jest mi treść Regulaminu Rozgrywek ASG obowiązujący u Organizatora firmy Mała Armia Sp.z o.o. z siedzibą w Poznaniu oraz, że będę się bezwzględnie stosował do wszystkich jego postanowień.

Oświadczenie opiekuna prawnego
uczestnika małoletniego

Ja, niżej podpisany działając jako przedstawiciel ustawowy małoletniego uczestnika rozgrywek ASG niniejszym oświadczam, iż jest mi wiadomym, że spotkania ASG polegają na symulowanej wymianie ognia między uczestnikami (symulacja walki) z replik broni ASG o napędzie pneumatycznym, kulkami plastikowymi o średnicy 6 mm i masie do 0,5 g. Jest mi również wiadome, że używane przez uczestników repliki są napędzane sprężonym powietrzem i wyrzucają pociski z energią do 4 J na odległość do ok. 100 m, także seriami.

Oświadczam dodatkowo, że mam świadomość, iż uczestnictwo w grach ASG jest obarczone ryzykiem zaistnienia nieszczęśliwych wypadków, tj. potłuczeń, otarć, złamań, a także, w skrajnym przypadku, utratą oka lub oczu, a wszystkie mogące zaistnieć wypadki, mogą doprowadzić do trwałego uszczerbku na zdrowiu, w tym do utraty wzroku. Ryzyko utraty wzroku jest minimalizowane przy zastosowaniu środków ochrony oczu w postaci okularów lub gogli ochronnych, które posiadają atest i klasę wytrzymałości na udary i odpryski (co najmniej klasa odporności F DIN166).

Oświadczam, że wyrażam zgodę na ponoszenie takiego ryzyka i, że w razie zaistnienia wypadku, zrzekam się wszelkich roszczeń odszkodowawczych w stosunku do Małej Armii Sp. z o.o., ani nie będę wnosić o zastosowanie jakichkolwiek konsekwencji prawnych wobec sprawcy wypadku bądź jakiegokolwiek innego uczestnika spotkań ASG i ich organizatorów.

Oświadczam, iż znana jest mi treść Regulaminu Rozgrywek ASG obowiązujący u Organizatora firmy Mała Armia Sp.z o.o. z siedzibą w Poznaniu oraz, że będę się bezwzględnie stosował do wszystkich jego postanowień. W świetle powyższego będąc świadomym powyżej opisanych ryzyk i godząc się na nie wyrażam zgodę na uczestnictwo mojego podopiecznego w walkach ASG organizowanych przez firmę Mała Armia Sp.z o.o. z siedzibą w Poznaniu.

