



REGULAMIN ROZGRYWEK A.I.M. ARENA BUKOWNO

1. Arena, zwana w dalszej części Regulaminu „Obiektem”, zarządzana jest przez Jakuba Moździerz prowadzącego działalność gospodarczą pod nazwą: Jakub Moździerz A.I.M. ARENA.
2. Na terenie Obiektu prowadzona jest działalność rekreacyjno – sportowa w postaci zorganizowanych strzelań z karabinków do ASG (Airsoft), jak również w zakresie szkoleń, treningów i zawodów w tym zakresie.
3. W rozgrywkach mogą brać udział osoby pełnoletnie lub młodzież od 15 roku życia za pisemną zgodą obojga rodziców / prawnych opiekunów po uprzednim zapoznaniu się z niniejszym regulaminem. **Gracze poniżej 18 roku życia będą dopuszczeni do rozgrywki tylko i wyłącznie pod warunkiem obecności rodzica/ prawnego opiekuna podczas odprawy i rozgrywki (pozostającego w strefie off-game) Wszystkie dane na druku zgody rodziców / prawnych opiekunów muszą być podane. Brak danych skutkuje niedopuszczeniem do gry.**
4. Zadaniem Instruktora z ramienia zarządzającego Obiektem są: zapoznanie i przypomnienie o zasadach bezpieczeństwa, zajmowanie się kwestiami technicznymi, prawidłowe przygotowanie uczestników rozgrywki oraz przekazanie podstawowych zasad gry, a także prowadzenie rozgrywki.
5. **Na terenie Obiektu KAŻDA OSOBA ma obowiązek bezwzględnie stosować się do Regulaminu, wskazówek oraz nakazów Organizatora i Instruktorów, sygnalizacji, gwizdka sygnałowego, a także do przestrzegania obowiązków związanych z przygotowaniem się do rozgrywek.**
6. W sprawach nieuregulowanych w treści Regulaminu odpowiednie zastosowanie znajdują właściwe obowiązujące przepisy prawa cywilnego oraz przepisy Rozporządzenia RODO. Dane są przechowywane przez okres przedawnienia się wynikającego z przepisów prawa. Administratorem danych jest Jakub Moździerz A.I.M. ARENA.

PODSTAWOWE POJĘCIA

1. **Airsoft** - jest to zabawa polegająca na prowadzeniu walk airsoft, przy wykorzystaniu broni ASG. Airsoft łączy się z hobby związanym z posiadaniem jednej lub więcej sztuk broni ASG, umundurowania i oporządzenia oraz z uczestnictwem w spotkaniach i walkach airsoft.
2. **Walki airsoft** - są to spotkania, w których dwie lub więcej grup toczą pomiędzy sobą symulowane walki, które mogą być oparte na scenariuszach, używając przy tym 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.
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 0,50 g, przystosowane do wystrzeliwania z broni ASG.
6. **Gracz airsoft** - jest to osoba, która uczestniczy w walkach airsoft, podczas których posiada broń ASG oraz respektuje podstawowe zasady obowiązujące w airsoft.
7. **Teren walk airsoft** - jest to ściśle określony teren, na którym toczą się walki airsoft. Teren powinien być, w miarę możliwości, oznaczony i zabezpieczony przed wejściem na niego osób postronnych. Prowadzenie walk na określonym terenie powinno być uzgodnione z jego właścicielem lub zarządcą. O prowadzeniu walk airsoft na określonym terenie powinny być powiadomione właściwe służby porządkowe.
8. **Strefa bezpieczeństwa** - miejsce wydzielone na terenie walk airsoft, gdzie zbierają się wyeliminowani gracze, bądź inne osoby nie uczestniczące w walce. W strefie bezpieczeństwa obowiązuje całkowity i bezwzględny zakaz strzelania z broni ASG.

A.I.M. ARENA

!!! BEZPIECZEŃSTWO !!!

1. Spotkania ASG polegają na oddawaniu przez uczestników strzałów do siebie (symulacja walki) z replik broni o napędzie pneumatycznym wyłącznie kulkami biodegradowalnymi o średnicy 6 mm oraz o masie do 0,5 g. Uczestnictwo w grach ASG jest obarczone ryzykiem zaistnienia nieszczęśliwych wypadków, tj. potłuczeń, otarć, złamań, a także, utratą i/lub uszkodzeniem uzębienia, w skrajnym przypadku, utratą oka lub oczu, a wszystkie mogące zaistnieć wypadki, mogą doprowadzić do trwałego uszkodzenia zdrowia i ciała, w tym do utraty wzroku. Uczestnicy wyrażają zgodę na ponoszenie takiego ryzyka oraz że w razie zaistnienia wypadku, nie będą wnosić roszczeń odszkodowawczych, ani wnosić o zastosowanie jakichkolwiek konsekwencji prawnych wobec sprawcy wypadku, organizatora, bądź jakiegokolwiek innego uczestnika spotkań ASG.
2. **Środki ochrony oczu i twarzy** muszą być założone przez uczestnika airsoft przez cały czas trwania walk airsoft. Zdjęcie środków ochrony może nastąpić wyłącznie w strefie bezpieczeństwa po wykonaniu czynności z pkt.3
3. Procedura wejścia do strefy bezpieczeństwa:
 - A. Wypnij magazynek /rozładuj replikę
 - B. Oddaj strzał kontrolny w celu upewnienia się że w lufie/komorze nie znajduje się kulka/kulki
 - C. Zabezpiecz replikę (rekomendowane jest nałożenie na lufę pokrowca/ osłonki).
4. Strefa bezpieczeństwa jest oznaczona tabliczkami oraz jest odgradzona od strefy gry.
5. Obowiązkiem każdej osoby biorącej udział w rozgrywkach jest posiadanie **certyfikowanej ochrony oczu i twarzy**, a także muszą być założone **poprawnie**.
6. Gracz airsoft, który zdejmie środki ochrony oczu i twarzy poza strefą bezpieczeństwa, może być upomniany przez każdego z pozostałych graczy, natomiast wykluczyć gracza z rozgrywki może tylko organizator. Nie zastosowanie się do upomnienia bądź ponowne upomnienie, stanowi podstawę do wykluczenia tego gracza z dalszych walk airsoft.
7. Obowiązuje absolutny zakaz zdejmowania ochrony oczu i/lub twarzy na całym terenie pola gry w czasie całej rozgrywki. Zdjęcie ochrony oczu i/lub twarzy na terenie pola gry oraz przedpolu wyłącza odpowiedzialność Organizatora w związku z ewentualnym uszczerbkiem na zdrowiu.
8. **Nie posiadanie lub zdejmowanie ochrony oczu poza tzw. strefami bezpiecznymi wiąże się z ryzykiem poważnego uszczerbku na zdrowiu, a nawet trwałym kalectwem.**
9. Instruktor lub osoba upoważniona przez Organizatora jest uprawniona do natychmiastowego przerwania rozgrywki w przypadku zdjęcia osłony oczu lub twarzy przez Klienta lub uczestnika, w szczególności gdy jest on małoletni. Organizatorowi przysługuje prawo do odmowy udziału takiego uczestnika w dalszej rozgrywce, bez prawa do jakiegokolwiek rekompensaty finansowej za niedokończenie rozgrywki.

10. Ze względu na **trudny teren** (wystające korzenie, gałęzie, schody, murki itp.) Uczestnicy mają obowiązek zachować szczególną ostrożność podczas poruszania się po obiekcie w celu uniknięcia wypadku. **Zawsze patrz gdzie idziesz.**
11. Zabronione jest wspinanie się na ścianki i inne elementy pola gry, przechodzenie na inne pola gry, niż to które zostało ustalone przed rozpoczęciem rozgrywki, wchodzenie do budynków oznaczonych jako wyłączone z rozgrywki a także jakiegokolwiek inne zachowanie, które mogłoby spowodować kontuzję lub uszkodzenie swojego ciała, bądź innego uczestnika rozgrywki. Organizator nie odpowiada za żadne szkody spowodowane naruszeniem wyżej wymienionych zasad przez Klienta/ Uczestnika.
12. Uczestnik ma obowiązek poinformować Organizatora o zaistniałych nieprawidłowościach lub awariach i uszkodzeniach, które zauważy na terenie Obiektu. Uczestnik ma również obowiązek do natychmiastowego powiadomienia Instruktora albo Organizatora o zaistnieniu jakiegokolwiek wypadku na terenie Pola gry albo przedpola, w szczególności uszkodzenia ciała lub infrastruktury Obiektu, przy jednoczesnym natychmiastowym przerwaniu rozgrywki. Jeżeli przemawiają za tym okoliczności sprawy uczestnik powinien udzielić pierwszej pomocy osobie poszkodowanej do czasu nadejścia pomocy ze strony Organizatora.
13. Uczestnik ponosi odpowiedzialność cywilną i/lub/albo karną za powstałe szkody osobiste i majątkowe wyrządzone przez siebie podczas udziału w rozgrywkach lub przebywania na terenie Obiektu.
14. Osoby, które nie biorą bezpośrednio udziału w grze zobowiązane są nosić okulary ochronne na terenie Obiektu.
15. Osoby niepełnoletnie mogą przebywać na terenie Obiektu (poza polem gry i strefą bezpieczeństwa) tylko pod opieką osób dorosłych.
16. Klient/Uczestnik zapewnia, że nie jest pod wpływem alkoholu, środków odurzających, narkotyków i leków oraz innych środków mogących wpłynąć na reakcję i zachowanie. Klient/Uczestnik zapewnia także, że nie istnieją żadne inne okoliczności, które mogłyby negatywnie wpłynąć jego zdrowie w związku z udziałem w grze ASG. Klient/Uczestnik zapewnia, że nie istnieją przeciwwskazania zdrowotne do udziału w rozgrywce ASG oraz oświadcza, że nie ma żadnej kontuzji lub urazu, jak również innego schorzenia, które mogłyby spowodować pogorszenie jego stanu zdrowia na skutek udziału w rozgrywce.
17. Uczestnik biorący udział w rozgrywce w zarezerwowanym terminie, który spożywa alkohol w trakcie gry lub w przerwach, w obiekcie lub jego obrębie nie będzie mógł kontynuować gry. W szczególnych przypadkach osoby będą wypraszane z Obiektu. Każdorazowo osoba taka jest zobowiązana do opuszczenia pola gry oraz przedpola w trybie natychmiastowym.
18. Wszelkie naruszenia regulaminu związane ze spożywaniem alkoholu wyłączają możliwość ubiegania się o zwrot poniesionych kosztów rozgrywki, a także wpłaconego zadatku.

19. Ze względu bezpieczeństwa niedozwolone jest używanie wyrobów tytoniowych na terenie obiektu (takich jak papierosy, cygara, cygaretki, fajki, e-papierosy) za wyjątkiem palarni, miejsca wyznaczonego przez organizatora w pobliżu bezpiecznej strefy.
20. Zabronione jest celowe strzelanie powyżej siatki zabezpieczającej teren rozgrywki. Uczestnik który nie zastosuje się do powyższego zakazu zostanie wykluczony z rozgrywki.
21. Materiały pirotechniczne są zakazane na terenie rozgrywki.
22. Podczas rozgrywki "kille" zdobywamy tylko przy użyciu replik, zabrania się rzucania w innych uczestników przedmiotami luźno leżącymi na terenie rozgrywki
23. Uczestnicy zobowiązują się do zachowania kultury osobistej względem innych uczestników. Przypadki osób ubliżających innym uczestnikom w skrajnych przypadkach w wypadku braku poprawy zachowania po upomnieniach organizatorów osoba taka może zostać wykluczona z rozgrywki na pewien czas lub do końca gry
24. **Osoby nie stosujące się do zasad panujących na arenie oraz notorycznie łamiące zasady Fair Play i zdrowego rozsądku mogą zostać wykluczone z rozgrywki jeżeli nie zastosują się do poleceń organizatorów**
25. **Każdy uczestnik rozgrywek na terenie areny powinien mieć na uwadze bezpieczeństwo swoje jak i innych.**

Telefony alarmowe:

POGOTOWIE RATUNKOWE	999 lub 112
STRAŻ POŻARNA	998 lub 112
POLICJA	997 lub 112

A.I.M. ARENA

ZASADY GRY

1. Uczestnicy powinni wystartować grę po okrzyku "start" i/lub sygnale gwizdka Instruktora i niezwłocznie zatrzymać grę po zasygnalizowaniu końca rozgrywki. Rozpoczęcie strzelania jest możliwe tylko na wyraźny sygnał Instruktora w postaci okrzyku "start" i/lub sygnale gwizdka. Uczestnicy powinni zachować szczególną ostrożność w każdym momencie, kiedy przebywają na terenie pola gry oraz na jego przedpolu. Każdy z uczestników rozgrywki ma bezwzględny obowiązek noszenia zabezpieczenia twarzy i oczu przez cały czas przebywania na terenie pola gry.
2. Noszenie mundurów i oporządzenia używanego w airsoft w miejscach publicznych jest dozwolone, za wyjątkiem przypadków, gdy pozostaje to w sprzeczności z prawem powszechnie obowiązującym (mundury i wyposażenie, a także symbole i oznaczenia, zastrzeżone dla określonych formacji, takich jak: wojsko, policja itp.).
3. Noszenie broni ASG w miejscach publicznych powinno odbywać się z użyciem pokrowców, opakowań lub w inny sposób, zabezpieczający broń ASG przed widokiem publicznym.
4. Wydobywanie, strzelanie, celowanie lub jakiegokolwiek inne użycie broni ASG w miejscu publicznym może być uznane za naruszanie zasad airsoft i powodować wykluczenie dopuszczającego się tego gracza airsoft ze wszelkich spotkań i walk airsoft.

LIMITY REPLIK WRAZ Z KLASYFIKACJAMI I DODATKOWYMI WYMOGAMI

Repliki chronujemy:

- Na kulkach, których gracz będzie używał w czasie rozgrywki;
- Na ustawieniu HopUp, którego gracz będzie używał w czasie rozgrywki;
- Chronujący sprawdza tor lotu kulki (wykluczamy krytyczne underhopy i overhopy);
- Chronujący może zweryfikować wagę kulek podanych przez gracza;
- Strzał "do chrono" oddajemy równoległe do podłoża (nie strzelamy w chrono skierowane w kierunku ziemi);

Klasa	Limit	Konieczność posiadania boczniaka	Wymogi klasyfikacji do klasy
CQB	1,3J	Nie	W przypadku replik CQB rekomendujemy użycie kulek o wadze do 0.25g semi tylko w budynku, FULL KONTAKT
Szturm	1,9J	Nie	Full auto MIN ODLEGŁOŚĆ STRZAŁU 5 METRÓW
Karabiny Maszynowe	2,1J	TAK	Zasilanie z taśmy; Magazynek box; Dopuszczenie repliki jako KM w przypadku nietypowych konstrukcji zostanie rozpatrzone indywidualnie. MIN ODLEGŁOŚĆ STRZAŁU 10 METRÓW M4/AR15/AK 47/74 Z DRUM MAGIEM TO NIE KM.
DMR	2.6J	TAK	Modyfikacja SEMI only - replika może strzelać tylko ogniem pojedynczym. Ogień ciągły/burst/binary powinien zostać zablokowany mechanicznie lub w układzie sterowania. MIN ODLEGŁOŚĆ STRZAŁU 15 METRÓW
Karabiny snajperskie	3.3J	TAK	Przeładowanie w systemie 2 lub 4 taktowym. Oddanie strzału wymaga każdorazowego repetowania (1 przeładowanie = 1 strzał) MIN ODLEGŁOŚĆ STRZAŁU 20 METRÓW

1. Wszyscy gracze posiadający repliki o mocy powyżej 1.9J będą pod szczególną obserwacją organizatorów - ich wykroczenia w zakresie bezpieczeństwa będą karane z pełną surowością w zgodzie z regulaminem.
2. "Boczniaka" musi użyć gracz z główną repliką o mocy powyżej 1.9J. Boczniakiem może być inna replika dopuszczona w mocy cqb.
3. Grając w limicie cqb rekomendowana masa kulek wynosi 0.25g. Rekomendacja podyktowana jest stosowanymi standardami i bezpieczeństwem uczestników rozgrywki.

4. **“Boczniak” - DODATKOWA REPLIKA KTÓRA JEST WYMAGANA W PRZYPADKU KORZYSTANIA Z MOCNIEJSZYCH REPLIK .** Czyszcąc zabudowania w celu zminimalizowania ryzyka obrażeń innego gracza na mniejszych dystansach. Replikę typu “boczniak” masz nie tylko posiadać, ale również wykorzystywać ją. Gdy dystans między Tobą, a drugim graczem jest na tyle krótki, że strzał z głównej repliki może zagrozić zdrowiu przeciwnika, skorzystaj z boczniaka.
5. **Celowa podmiana kulek na lżejsze podczas chrono w wypadku odkrycia kwalifikuje uczestnika do natychmiastowego wykluczenia z rozgrywki.**