

Plan Operacji IGRZYSKA 2026



1. Informacje ogólne.

1. Organizatorem turnieju jest Operacja Paintball oraz Bojowy Wóz Pancerny.
2. Miejscem rozegrania Igrzysk jest Operacji Paintball - Arena Łubienca.
3. Do udziału w wydarzeniu wymagana jest wcześniejsza rejestracja drużyny.

2. Zasady bezpieczeństwa

1. W czasie rozgrywania turnieju należy bezwzględnie stosować się do zasad bezpieczeństwa opisanych w regulaminie oraz do poleceń osób prowadzących gry, sędziów oraz obsługi technicznej.
2. Paintball pozostaje sportem niebezpiecznym nawet wtedy, gdy przestrzegane są wszystkie zasady bezpieczeństwa. Uczestnik z własnej woli akceptuje ryzyko w czasie uczestnictwa w grze paintball lub podczas jej obserwacji.
3. Zabrania się samodzielnego wchodzenia na plac gry bez zgody osób uprawnionych (sędziów, obsługi technicznej).
4. Strzelanie do przedmiotów, zwierząt, osób niebiorących udziału w grze lub osób nieposiadających maski zabezpieczającej jest zabronione.
5. Osoby będące pod wpływem alkoholu i innych substancji odurzających nie mogą brać udziału w rozgrywkach.
6. Osoby nieletnie mają obowiązek uczestniczyć w grze wyłącznie pod opieką opiekuna prawnego, osoby przez niego upoważnionej lub po okazaniu pisemnej zgody od opiekuna.
7. Na polu gry obowiązuje bezwzględny nakaz noszenia maski ochronnej. Zdejmowanie/odchylanie maski podczas przebywania na polu gry jest bezwzględnie zabronione.
8. W strefie bezpiecznej markety muszą zostać zabezpieczone - mieć założoną w sposób widoczny zatyczkę do lufy.

9. Strzelanie poza polem gry i wyznaczoną do tego celu strzelnicą jest zabronione.
10. Maksymalna dopuszczalna prędkość wylotowa kuli z lufy wynosi 280 FPS oraz szybkostrzelność 10,5 BPS. Organizator lub sędzia ma prawo do sprawdzenia markera w każdym momencie.
11. Osoby nie stosujące się do regulaminu zostaną wyproszone z terenu Igrzysk bez zwrócenia opłaty za uczestnictwo w wydarzeniu.
12. Na polu rozgrywki obowiązuje zakaz fizycznego kontaktu pomiędzy zawodnikami.
13. Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze, Organizatorzy i Sędziowie.
14. Osoby będące na polu a nie biorące udziału w grze noszą kamizelkę odblaskową o jaskrawym kolorze.
15. Uczestnik gry jest świadomy zagrożeń wynikających z użytkowania markera paintballowego i bierze na siebie pełną odpowiedzialność za szkody wyrządzone w wyniku jego użytkowania.

3. Zasady turnieju

1. Igrzyska rozgrywane będą pomiędzy 6 drużynami, gdzie każdy zagra z każdym, w formacie BO3 (do dwóch zwycięstw). Całość rozgrywki pomiędzy dwiema drużynami to mecz, pojedyncza gra to runda. Każdy mecz składa się z 2 do 3 rund.
2. Kolejność meczy zostanie wylosowana i udostępniona 04.07.2026 r.
3. Przed przystąpieniem do Igrzysk każdy członek drużyny jest sprawdzany pod względem wymaganych FPS-ów i BPS-ów. Wymagane są co najmniej 3 pomiary z rzędu o wartości poniżej 280 FPS, 10,5 BPS.
4. Jeśli w wyniku wyrывkowej kontroli liczba FPS i BPS będzie większa niż wymagana gracz otrzymuje -10 pkt do klasyfikacji Fair Play.
5. Gracz deklarujący grę na kulkach typu "First Strike" ma mierzone FPS-y na tego typu kulkach.
6. W każdej rundzie gracz może mieć przy sobie maksymalnie 280 kulek, zgromadzonych w magazynkach typu magfed oraz fatach. Oznacza to, że gracz wchodzi na pole gry z pustym loaderem, który uzupełnia wedle uznania.
7. Gracz grający markerem typu "magfed" nie może mieć przy sobie fata bądź innego zbiornika na kulki innego niż magazynek do jego markera.
8. Zakazane jest przekazywanie kulek pomiędzy graczami po wejściu na pole gry.
9. Gracze otrzymują kary za łamanie Regulaminu Igrzysk w postaci ujemnych punktów Fair Play. Punkty są zarówno indywidualne, jak i drużynowe. Jeśli gracz ueziera -50 pkt Fair Play zostaje wyłączoney na 1 mecz (najbliźszy), przy -100 pkt zostaje permanentnie wykluczony z Igrzysk. Jeśli suma punktów ujemnych graczy w drużynie osiągnie -500 pkt, drużyna zostaje zdyskwalifikowana z turnieju.
10. Ujemne pkt. Fair Play:
 - a. - 10 pkt za zdjęcie maski na polu gry,
 - b. - 5 pkt za nie złożenie zatyczki w strefie bezpiecznej,
 - c. - 10 pkt za przekroczenie limitu FPS/BPS,
 - d. - 10 pkt za przekroczenie limitu kulek na rundę.
 - e. - 10 pkt za przekazywanie informacji grającym, będąc trafionym lub poza polem gry.

11. Sędziowie mogą przyznać ujemne punkty uznaniowo (maksymalnie -5 pkt) za inne, niewyszczególnione, niesportowe zachowanie, oraz mogą dodawać punkty Fair Play (maksymalnie +5 pkt) za przejawy “ducha dobrej gry”.
12. Przez zwycięstwo rozumie się wyeliminowanie całej drużyny przeciwnej.
13. Pojedyncza runda może trwać maksymalnie 7 minut. Jeśli w tym czasie żadna z drużyn nie zostanie wyeliminowana, runda kończy się remisem.
14. Wyeliminowanie gracza oznacza widoczne trafienie na ciele bądź broni - “splat”, deklarację gracza o trafieniu lub wskazanie przez sędziego.
15. Dopuszczony jest „mercy kill”. Jeśli przeciwnik podszedł do Ciebie i zadeklarował trafienie poprzez dotknięcie – zostałeś trafiony. Nie określamy minimalnej odległości oddania strzału. Należy stosować zalecenia producentów markerów i masek.
16. W duchu uczciwej gry niedozwolone jest strzelanie przez dziury w przeszkodach o wielkości mniejszej niż głowa, tzn. w sytuacji której nie widzimy celu. Dotyczy to również przekładania samej broni, bez wychylania się, zza przeszkody.
17. Gracz wyeliminowany z gry nie zdejmując maski podnosi wolną rękę wyprostowaną do góry, bądź zakłada na siebie znacznik o jaskrawym kolorze (np. kamizelka odbłaskowa). Drugą ręką, trzymającą marker, opuszcza lufę karabinka ku ziemi i w ten sposób możliwie szybko i możliwie najkrótszą drogą opuszcza pole gry do strefy bezpiecznej.
18. W jednej serii gier odbywają się dwa mecze (np. drużyna A vs B, C vs D). Rundy rozgrywane będą naprzemiennie. Po zakończeniu pierwszej rundy meczu drużyn A-B, drużyny C-D mają 3 minuty do stawienia się w punktach startowych. Runda rozpoczyna się po 3 minutach, niezależnie od stanu osobowego drużyny.
19. Po rozegraniu pierwszej rundy meczu następuje zmiana punktów startowych. W trzeciej rundzie (jeśli jest potrzebna) punkty startowe przydzielane są losowo.
20. Rozpiska serii meczów znajduje się w załączniku do regulaminu.
21. Za wygrany mecz drużyna otrzymuje 3 pkt, za remis - 1 pkt.
22. Za wygraną rundę drużyna otrzymuje 3 małe punkty, za remis - 1 mały punkt.
23. Małe punkty decydują o końcowym układzie tabeli w przypadku równej liczby punktów.
24. Jeśli zarówno liczba punktów oraz małych punktów jest taka sama, to o układzie w tabeli decyduje klasyfikacja Fair Play.
25. W każdej drużynie może być 1 osoba będąca daną “klasą postaci” w rundzie:
 - a. medyk - może wskrzesić sojusznika,
 - b. grenadier - może mieć przy sobie granaty (max 1 hukowy i 1 dymny),
 - c. tarczownik - może mieć na wyposażeniu tarczę (udostępnioną przez organizatorów),
 - d. wsparcie ogniowe - może posiadać dodatkowe 140 kulek.
26. Wskrzeszenie przez medyka: trafiony gracz może podjąć decyzję o czekaniu na ożywienie przez medyka. Pozostaje w miejscu trafienia, w pozycji stojącej, bez ruchu, z podniesioną ręką. Nie może w żaden sposób komunikować się z innymi członkami drużyny. Medyk może go wskrzesić poprzez klepienie w ramię, stojąc przed nim w odniesieniu do punktu startu przeciwnika.
27. Granat hukowy eliminuje gracza z rozgrywki, nieosłoniętego żadną przeszkodą od źródła wybuchu.

28. Przed przystąpieniem do rundy gracz ma obowiązek wyczyszczenia śladów trafień z poprzednich rund/meczy. Sędzia nie będzie dochodził, czy trafienie nastąpiło w trwającej rundzie/poprzedniej i deklaruje trafienie gracza.
29. Wszystkie kwestie sporne rozstrzygają sędziowie i organizatorzy. Ich stanowisko jest nadrzędne w sprawach nie zdefiniowanych przez powyższy regulamin.

Załącznik 1 - Rozpiska (schemat) gier

Podano orientacyjne godziny. Maksymalnie 10 minut na rundę (7 minut czas gry, 3 minuty na ustawienie się drużyn)

Seria 1, start 10:00

#1 Runda A vs B
#1 Runda C vs D
#2 Runda A vs B
#2 Runda C vs D
#3 Runda A vs B
#3 Runda C vs D

Seria 2, start 11:00

#1 Runda E vs F
#1 Runda A vs C
#2 Runda E vs F
#2 Runda A vs C
#3 Runda E vs F
#3 Runda A vs C

Seria 3, start 12:00

#1 Runda B vs F
#1 Runda D vs E
#2 Runda B vs F
#2 Runda D vs E
#3 Runda B vs F
#3 Runda D vs E

Seria 4, start 13:00

#1 Runda C vs B
#1 Runda A vs E
#2 Runda C vs B
#2 Runda A vs E
#3 Runda C vs B
#3 Runda A vs E

**Przerwa ogniskowa - 14:00 - 15:00 - do
decyzji graczy w dniu wydarzenia**

Seria 5, start 15:00

#1 Runda F vs D
#1 Runda C vs E
#2 Runda F vs D
#2 Runda C vs E
#3 Runda F vs D
#3 Runda C vs E

Seria 6, start 16:00

#1 Runda A vs F
#1 Runda B vs D
#2 Runda A vs F
#2 Runda B vs D
#3 Runda A vs F
#3 Runda B vs D

Seria 7, start 17:00

#1 Runda F vs C

#1 Runda B vs E
#2 Runda F vs C
#2 Runda B vs E
#3 Runda F vs C
#3 Runda B vs E

Seria 8, start 18:00

#1 Runda A vs D
#2 Runda A vs D
#3 Runda A vs D

**18:30 - podsumowanie, zakończenie
Igrzysk**