

WWM 2026 - Regulamin

Pojęcia:

Uczestnik - osoba biorąca udział w grze.

Organizator - Operacja Paintball.

Sędziowie - osoby wskazane przez Organizatora gry, kontrolujące przestrzeganie regulaminu gry.

Teren gry - część placu ograniczona siatką lub taśmą BHP (koloru żółto-czarnego) oraz wskazaniem Organizatora.

Strefa bezpieczna - część oddzielona od Terenu gry siatką.

1. Organizacja

1.1. W grze mogą brać udział osoby: pełnoletnie oraz poniżej 18 roku życia za pisemną zgodą rodziców/opiekunów prawnych.

1.2. Każdy **uczestnik ma obowiązek rejestracji przed startem gry**. Rejestracja odbywa się na miejscu w piątek (11.09) od 17:00 do 20:00 oraz w sobotę (12.09) od 8:00 do 9:00. Gracze podczas rejestracji otrzymają opaskę w kolorze swojej drużyny. **Osoby bez opaski nie mogą brać udziału w grze.**

1.3. Teren gry: ograniczony siatką lub taśmą bhp (żółto-czarną) – **zakaz wychodzenia poza wyznaczoną strefę oraz strzelania "na zewnątrz" poligonu. Kategorieczny zakaz wchodzenia na dachy budynków oraz drzewa - złamanie tego zakazu skutkuje natychmiastowym wykluczeniem uczestnika z dalszej gry.**

1.4. Po rejestracji gracze udają się do swoich majoratów, w których przebywać będą do końca gry. W majoratach dostępny będzie HP i sklep kulek.

1.5. Start gry/przerwa w grze/koniec gry sygnalizowany jest syreną i/lub na znak majora.

1.6. Ze względu na specyfikę terenu gry oraz zalecenia straży pożarnej podczas gry obowiązuje **zakaz stosowania pirotechniki.**

2. Zasady ogólne

2.1. Przebywając na polu gry zawodnicy są **bezwzględnie zobowiązani do noszenia masek** ochronnych, które mogą zostać zdjęte jedynie w Strefie bezpiecznej.

2.2. W Strefie bezpiecznej **markery muszą być zabezpieczone**. Za zabezpieczenie markera uznajmy włożenie zatyczki do lufy/nałożenie osłony na lufę markera.

2.3. Karabinki w pozycji niezabezpieczonej mogą pozostawać jedynie na Terenie gry.

2.4. **Max 280 FPS** (w przypadku markerów typu magfed chrono na FS/HS-ach). Nie dotyczy pistoletów bocznych jeżeli fabrycznie jest to niemożliwe. W przypadku markerów elektrycznych **max 10 bps**.

2.5. Trafienia: gramy na trafienia, nie na splaty. **Poczułeś? – schodzisz** z podniesioną ręką do bazy startowej. Trafienie deklarujemy podniesieniem ręki. Możemy albo od razu udać się do bazy, albo czekać na medyka (patrz pkt. 2.6). **W PRZYPADKU STWIERDZENIA PRZEZ SĘDZIÓW OSZUSTWA GRACZ MOŻE ZOSTAĆ WYKLUCZONY Z GRY CAŁKOWICIE LUB CZASOWO.**

2.6. **Odradzanie: co 10 minut**, na znak Majora. Rozpoczęcie gry od razu w punkcie odrodzenia.

2.7. Medyk: po 2 na stronę. Medyk oznaczony będzie specjalną opaską i będzie miał na wyposażeniu torbę medyka. Gracz po trafieniu może pozostać w pozycji stojącej, bez ruchu, z podniesioną ręką. Nie może w żaden sposób komunikować się z innymi

członkami drużyny. Medyk może go wskrzesić poprzez klepięcie w ramię, stojąc przed nim w odniesieniu do przeciwników.

2.8. Na polu rozgrywki obowiązuje **zakaz fizycznego kontaktu** pomiędzy zawodnikami.

2.9. 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.

2.10. Trafienie w broń **wyklucza trafioną broń** z gry.

2.11 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.

2.12. Dostałeś? Nie żyjesz - **zakaz komunikacji z członkami drużyny po trafieniu** na placu gry.

2.13. Zabronione jest strzelanie używanymi kulkami, kulkami znalezionymi, zabrudzonymi, mokrymi czy też niewiadomego pochodzenia.

2.14 Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze, Organizatorzy i Sędziowie.

2.15. Osoby będące na polu a nie biorące udziału w grze noszą kamizelkę odblaskową o jaskrawym kolorze.

2.16. Zawodników obowiązuje podporządkowanie się ustalonym zasadom gry.

2.17. Uczestnik gry jest świadomy zagrożeń wynikających z użytkowania markera paintballowego i bierze na siebie pełną odpowiedzialność za szkody wyrządzone w wyniku jego użytkowania.

2.18. Uczestnikowi gry nie wolno brać udziału w grze będąc pod wpływem alkoholu, leków i innych substancji, mogących negatywnie wpływać na ocenę sytuacji. Wszystkie takie sytuacje należy zgłaszać do Organizatora lub Sędziego, którzy decydują wg. własnego uznania.

2.19. Sędziowie mają prawo wezwać gracza do sprawdzenia przestrzegania regulaminu (np. kontroli FPS markera, sprawdzenia trafienia).

2.20. W przypadku nieprzestrzegania któregośkolwiek z punktów regulaminu, **Organizator i Sędziowie mają prawo do wykluczenia uczestnika z gry bez zwrócenia kosztów wpisowego.**

3. Mechanika gry

3.1. Małe skrzynie może przenosić **jedna osoba**, duże skrzynie muszą przenosić **dwie osoby**. Po trafieniu odkładamy skrzynie na ziemi.

3.2. Zdobywanie lokalizacji następuje poprzez:

- zamianę flagi na własny kolor. Po trafieniu odkładasz flagę, nie kontynuujesz jej zmiany;
- wciśnięcie przycisku swojego koloru.

3.3. Prowadzenie konwoju:

- konwój musi być prowadzony przez conajmniej **5 osób**,
- przez prowadzenie rozumie się **trzymanie ręki na pojeździe, przez każdego z graczy prowadzących konwój**;
- konwój składa się z dwóch pojazdów - przy każdym z nich musi być obecny zawodnik danej drużyny;
- jeśli przy konwoju nie ma wymagającej liczby osób - **pojazdy stoją w miejscu.**

Niniejszy regulamin uzupełnia Regulamin Rozgrywek Paintballowych Operacji

Paintball (dostępny do wglądu u organizatora i na stronie www.operacjapaintball.pl), z wyjątkiem punktów wykluczających się (np. zapis o minimalnej odległości strzału).

Stwierdzone świadome łamanie opisanych w obu regulaminach zasad karane będzie przez organizatora i sędziów wykluczeniem z gry, bez zwrotu należności za udział w imprezie.

Udanej i bezpiecznej zabawy!