

KONWENCJA GŁADCZYŃSKA

Regulamin Bojowych Operacji Specjalnych 2026

Poniższa Konwencja Gładczyńska (dalej - *Konwencja*) rozszerza/uzupełnia Regulamin Rozgrywek Paintballowych Operacji Paintball (dalej - *RRP*), dostępny u Organizatora. Uczestnicy gier zobowiązani są również do przestrzegania wyżej wspomnianego regulaminu. W przypadku konfliktu zasad pomiędzy *RRP* a *Konwencją* podczas wydarzenia z serii BOS, nadrzędna jest *Konwencja*.

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 oraz wskazaniem Organizatora.

Strefa bezpieczna - część oddzielona od Terenu gry siatką.

Zasady gry:

1. W grze mogą brać udział osoby: pełnoletnie oraz poniżej 18 roku życia za pisemną zgodą rodziców/opiekunów prawnych.
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. Strzelanie do przedmiotów, zwierząt, osób niebiorących udziału w grze lub osób nieposiadających maski zabezpieczającej jest zabronione.
4. Przebywając na polu gry zawodnicy są bezwzględnie zobowiązani do noszenia masek ochronnych, które mogą zostać zdjęte jedynie w Strefie bezpiecznej.
5. W Strefie bezpiecznej markery muszą być zabezpieczone. Za zabezpieczenie markera uznajemy włożenie zatyczki do lufy/nałożenie osłony na lufę markera.
6. Karabinki w pozycji niezabezpieczonej mogą pozostawać jedynie na Terenie gry.
7. 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.
8. Na polu rozgrywki obowiązuje zakaz fizycznego kontaktu pomiędzy zawodnikami.
9. Gracz zostaje wyeliminowany z gry na podstawie:
 - a) trafienia kulą przeznaczoną do gry w paintball;
 - b) trafienia granatem hukowym - promień rażenia ~5m, przeszkoda zasłaniająca wybuch chroni gracza przed trafieniem;
 - c) trafienie granatem na farbę - pozostawiające ślad farby;
 - d) własnej deklaracji o wyłączeniu z gry, która raz podjęta nie może być cofnięta.
10. 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.
11. Trafienie w broń wyklucza trafioną broń z gry. Dotyczy również pirotechniki.

12. Gracz wyeliminowany z gry nie zdejmując maski podnosi wolną rękę wyprostowaną do góry, bądź zakłada na siebie znacznik o jaskrawym kolorze (np. kamizelka odblaskowa). 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/punktu odrodzenia.
13. Kategorycznie zabrania się strzelania poza polem gry.
14. 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.
15. Zabronione jest strzelanie używanymi kulkami, kulkami znalezionymi, zabrudzonymi, mokrymi czy też niewiadomego pochodzenia.
16. Na polu gry mogą przebywać tylko osoby biorące udział w grze, Organizatorzy i Sędziowie.
17. Osoby będące na polu a nie biorące udziału w grze noszą kamizelkę odblaskową o jaskrawym kolorze.
18. Zawodników obowiązuje podporządkowanie się ustalonym zasadom gry.
19. Uczestnik gry jest świadomy zagrożeń wynikających z użytkowania markera paintballowego i bierze na siebie pełną odpowiedzialność za szkody wyrządzone w wyniku jego użytkowania.
20. Uczestnikowi gry nie wolno używać zestawu paintballowego będąc pod wpływem alkoholu, leków i innych substancji, mogących negatywnie wpływać na ocenę sytuacji.
21. Sędziowie mają prawo wezwać gracza do sprawdzenia przestrzegania regulaminu (np. kontroli FPS markera, sprawdzenia trafienia).
22. W przypadku nieprzestrzegania któregokolwiek z punktów *RRP* i *Konwencji*, Organizator i Sędziowie mają prawo do wykluczenia uczestnika z gry bez zwrócenia kosztów wpisowego.
23. Powyższe punkty mogą zostać zmienione przez *Plan Operacji*, opisujący mechanikę gry podczas poszczególnych scenariuszy wydarzeń BOS, udostępniony przez Organizatora przed startem wydarzenia.