



Gry militarne organizowane przez Grupę ASG Traper to wydarzenia z wykorzystaniem replik ASG. Gry militarne należą do rozrywek ekstremalnych, oznacza to, że przystępując do nich należy liczyć się z ryzykiem kontuzji. Uczestnictwo w grze może wiązać się z intensywnym wysiłkiem fizycznym oraz bytowaniem w trudnych warunkach atmosferycznych.

Wymagania w stosunku do uczestników gier militarnych organizowanych przez Grupę ASG Traper:

1. Uczestnik gier militarnych podlega przepisom polskiego prawa. Na terenie imprez zabronione jest przebywanie pod wpływem środków odurzających: alkoholu, narkotyków i innych środków wywołujących objawy zbliżone do nadużycia alkoholu i narkotyków (np. niektóre leki).
2. Uczestnik (bez względu na płeć) każdej gry militarnej musi mieć ukończone 18 lat. W drodze wyjątku, osoby poniżej 18 roku życia mogą brać udział w organizowanych grach ASG, po wcześniejszych ustaleniach z organizatorem, jednakże osoby niepełnoletnie muszą mieć pisemną zgodę rodziców bądź mają być pod ich opieką.
3. Jeśli uczestnik gry jest chory na astmę, epilepsję bądź inną zagrażającą zdrowiu lub życiu chorobę jest bezwzględnie zobowiązany do poinformowania o tym fakcie organizatora. W przypadku dużego zagrożenia, wg. opinii organizatora, udział w grze może być ograniczony lub odrzucony.
4. Uczestnictwo w grach ASG organizowanych przez Grupę ASG Traper jest jednoznaczne z oświadczeniem uczestnika, o zapoznaniu się oraz znajomości wszystkich zasad gier i bezpieczeństwa przedstawionych na stronie [www.asgtraper.pl](http://www.asgtraper.pl) oraz bezwzględnym ich przestrzeganiu. Regulamin dostępny także u organizatora, udostępniany na wyraźną prośbę uczestnika/uczestników.
5. Uczestnik wydarzeń ma obowiązek podporządkować się uwagom wydawanym przez organizatora oraz upoważnione przez niego jednostki.
6. W trakcie gier zabrania się wszczynania konfliktów, dezinformowania innych uczestników i organizatora. Złamanie którejkolwiek z powyższych zasad spowoduje, że uczestnik zostanie poproszony o opuszczenie terenu imprezy.
7. Każdy uczestnik zobowiązany jest do pozostawienia po sobie porządku w miejscu zorganizowanej gry militarnej. Wszelkie śmieci, papiery, folie itp. należy wyrzucić do właściwego kosza na śmieci lub zabrać ze sobą.
8. Każdy uczestnik wydarzeń zobowiązany jest do kulturalnego zachowania. Wszelkie wulgaryzmy, groźby lub jakakolwiek forma przemocy fizycznej/psychicznej nie będzie tolerowana a sprawca zostanie upomniany lub wydalony ze spotkania przez organizatora.
9. Wszelkie przypadki nieuczciwości zgłoszone do organizatora będą rozpatrywane, za ewidentne oszustwo lub wielokrotnie powtarzające się przypadki oszustwa – delikwent będzie wydany z terenu rozgrywki w trybie natychmiastowym oraz wpisany na czarną listę zakazu wstępu na inne gry militarne organizowane przez ASG Traper.
10. Uczestnik wydarzeń oświadcza, że wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie i przetwarzanie materiałów multimedialnych, zdjęć / filmów pozyskanych w trakcie



zorganizowanych spotkań ze swoim wizerunkiem w: prasie, telewizji, internecie i wydawnictwach okazjonalnych. Jednocześnie wyraża zgodę na nieodpłatne publikowanie przez organizatora, zdjęć / filmów wykonanych przez siebie w trakcie spotkania - zrzeka się praw autorskich do zdjęć / filmów na rzecz ASG Traper.

11. Uczestnik zobowiązany jest do korzystania z okularów ochronnych z atestami dopuszczającymi je do rozgrywek ASG oraz masek osłaniających twarz przed urazami. Okulary muszą być odporne na wszystkie rodzaje broni ASG.

Odpowiedzialność organizatora gier militarnych, Grupa ASG Traper:

1. Grupa ASG Traper nie jest organizatorem w sensie prawnym, każdy uczestnik gier militarnych bierze udział w wydarzeniach na własną odpowiedzialność/odpowiedzialność swojego opiekuna prawnego.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo uczestników biorących udział w organizowanych wydarzeniach.
3. Organizator gier militarnych nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zniszczone lub zgubione podczas wydarzenia.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za kradzieże, zranienia lub choroby, które wydarzą się w trakcie albo po wydarzeniu. Jakikolwiek wykroczenia lub przestępstwa popełnione na terenie wydarzenia powinny być zgłoszone polskiej policji przez poszkodowanego.
5. Organizator nie wykupuje ubezpieczenia (chyba, że zostanie to jasno określone), w takim wypadku zaleca się ubezpieczenie we własnym zakresie.
6. Każdy uczestnik gier militarnych odpowiada za własne czyny.
7. Szkody spowodowane z winy uczestnika będą przez niego pokrywane/rekompensowane.

### **§ 1. LIMITY REPLIK ASG**

1. Repliki broni szturmowej i wsparcia do 450fps ( $\approx 137,1\text{m/s}$ ), mierzone na kulkach 0.20g.
2. Repliki broni bocznej (pistolet): max. 350fps ( $\approx 106,7\text{m/s}$ ), mierzone na kulkach 0.20g.
3. Repliki broni wyborowej (samopowtarzalna, wyłącznie z magazynkami Mid-Cap lub Low-Cap): max. 500 fps ( $\approx 152,4\text{m/s}$ ), mierzone na kulkach 0.20g.
4. Repliki broni snajperskiej (wymagana replika karabinu snajperskiego z zamkiem czterotaktowym): max. 550 fps ( $\approx 167,6\text{m/s}$ ), mierzone na kulkach 0.20g.
5. Strzelec posiadający magazynek/magazynki Hi-Cap jest uprawniony wyłącznie do strzelania w trybie SEMI (pojedyncze strzały).
6. Magazynki Hi-Cap muszą być znaczone czerwoną taśmą.
7. Strzelec posiadający magazynki Mid-Cap (max. 4szt.) lub Low-Cap (bez ograniczenia ilości posiadanych magazynków) jest uprawniony do strzelania w trybie SEMI (pojedyncze strzały) oraz AUTO.
8. Strzały z bliskich odległości  $\leq 10\text{m}$  i w budynkach dopuszczone tylko z broni do 350fps, mierzone na kulkach 0.20g.



9. Zakaz stosowania pirotechniki, gazów wszelkiego rodzaju oraz granatów dymnych.

## **§ 2. PODSTAWOWE ZASADY ROZGRYWKI ASG**

Podczas gier militarnych obowiązują zasady Fair Play, wszelkie oszustwa lub próby oszustwa będą potępiane. Uczestnik nagminnie łamiący zasady Fair Play będzie w wydalany ze spotkania.

W przypadkach rozgrywania gier w terenach leśnych lub innych mogących zakłócać tor lotu wystrzelonej kulki oczekuje się od uczestników rozwagi, w często pochopnych osadach, że przeciwnik został trafiony (w wielu przypadkach wystrzelona kulka nie dociera do celu).

Zaliczone trafienie przeciwnika (eliminujące gracza) jest uznawane w sytuacjach, gdy:

1. Trafienie jest bezpośrednie lub pośrednie (rykoszet).
2. Trafiona zostanie broń przeciwnika, w takich przypadkach nie obowiązuje zasada broni bocznej.

## **§ 3. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA**

1. Obowiązkowym wyposażeniem każdego uczestnika strzelanki ASG są okulary/gogle ochronne w odpowiedniej dla ASG klasie wytrzymałości, spełniającej wymagania normy PN-EN 166:2005. Pomimo atestu i oznaczeń na okularach/goglach wymagane jest przetestowanie okularów/gogli najmocniejszą repliką jaka jest dostępna, w przypadku zauważenia pęknięć lub innych temu podobnych uszkodzeń, należy wymienić ochronę oczu na właściwą.
2. Nie jest zalecane stosowanie ochrony oczu w postaci siatek lub innych umożliwiających uszkodzenie oczu odłamkami ciał stałych. Uczestnik gry militarnej stosujący tego typu ochronę oczu jest świadom ryzyka uszkodzenia wzroku i robi to na własną odpowiedzialność.
3. Na imprezach ASG obowiązuje kategoriyczny zakaz zdejmowania ochrony oczu przez cały czas jej trwania (fakt, że ktoś został trafiony nie zwalnia go z obowiązku noszenia ochrony oczu, OCZY NIE ODRASTAJA!!!).
4. Dopuszcza się zdjęcie ochrony oczu tylko i wyłącznie w czasie przerw organizowanych z inicjatywy organizatora gry militarnej, jednakże przed ściągnięciem ochrony oczu wszyscy uczestnicy (bez wyjątku) mają obowiązek wypięcia magazynków z replik ASG i oddaniu kilku pustych strzałów. Ponowne zamontowanie magazynków dozwolone wyłącznie po założeniu przez wszystkich uczestników ochrony oczu oraz za pozwoleniem organizatora.
5. Zaleca się stosować osłony twarzy (maski) i głowy (czapki, kapelusze, kaski). Uczestnik nie stosując tego typu ochrony jest świadom ryzyka uszkodzenia ciała i sam ponosi odpowiedzialność za mogące powstać obrażenia ciała.
6. Uczestnik będący pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie będzie dopuszczany do gier militarnych ASG.
7. Zabrania się spożywania alkoholu lub innych środków odurzających w czasie trwania gier militarnych ASG.

## **ASG Traper**

Amatorska drużyna sportowa



8. Każdy uczestnik wydarzeń zobowiązany jest do kulturalnego zachowania. Wszelkie wulgaryzmy, groźby lub jakakolwiek forma przemocy fizycznej/psychicznej nie będzie tolerowana a sprawca zostanie upomniany lub wydalony ze spotkania przez organizatora.

ASG Traper