

ARGOS-26

REGULAMIN

INFORMACJE | MECHANIKA | ZASADY | REJESTRACJA

ORGANIZATOR



PARTNERZY



SPONSORZY



INFORMACJE O WYDARZENIU

ARGOS-26 to proobronne warsztaty taktyczne z elementami planowania, nawigacji, komunikacji oraz symulacji działań bojowych. Wydarzenie o charakterze non-profit, realizowane jest w ramach odpłatnej działalności pożytku publicznego przez **Fundację Omnia pro Patria** (KRS 0001164685) oraz drużynę **HQ OLIMP**, we współpracy z **partnerami**. Fundacja nie osiąga z tego tytułu żadnego zysku. Wszelkie wpłaty pokrywają wyłącznie realne koszty organizacji i logistyki.

Warsztaty skierowane są do zorganizowanych grup airsoftowych i środowisk proobronnych, celem doskonalenia umiejętności, pogłębiania wiedzy oraz wymiany doświadczeń w zakresie działań taktycznych pododdziałów lekkiej piechoty w terenie leśnym.

Program warsztatów realizowany jest w formule taktycznej gry terenowej typu **Force-On-Force**, z wykorzystaniem **replik airsoftowych**, **LPB** (Lekkie Pojazdy Bojowe) oraz **BSP** (Bezzałogowe Statki Powietrzne). Rozgrywka toczy się między dwiema przeciwstawnymi stronami - **BLUEFOR** i **GREENFOR**. Ugrupowania te różnią się przyjętymi założeniami taktycznymi oraz charakterem prowadzonych działań. Na czele każdej ze stron stoi sztab odpowiedzialny za planowanie, przygotowanie oraz koordynację działań.

- »» **BLUEFOR**: realizuje działania o charakterze obronnym. Głównym zadaniem strony jest utrzymanie kontroli nad wyznaczonymi obszarami i obiektami. BLUEFOR dysponuje przewagą w liczbie LPB względem strony przeciwnej, co przekłada się na zwiększony potencjał w zakresie mobilności w obszarze działań.
- »» **GREENFOR**: realizuje działania o charakterze zaczepnym. Głównym zadaniem strony jest zajęcie wyznaczonych obszarów i zniszczenie wskazanych obiektów. GREENFOR dysponuje przewagą w liczbie BSP względem strony przeciwnej, co przekłada się na zwiększony potencjał w zakresie rozpoznania w obszarze działań.

a) Dane organizacyjne:

- › Termin: 12-13.09.2026
- › Cena: 200 zł / osoba
- › Czas rozgrywki: ok. 16 h
- › Maks. liczba uczestników: 300
- › Min. liczba uczestników: 150
- › Pojazdy: tak
- › Optoelektronika: tak
- › Drony: tak
- › Sztaby: offgame
- › Pirotechnika: jedynie środki dostarczone przez organizatora

b) Organizator zapewnia:

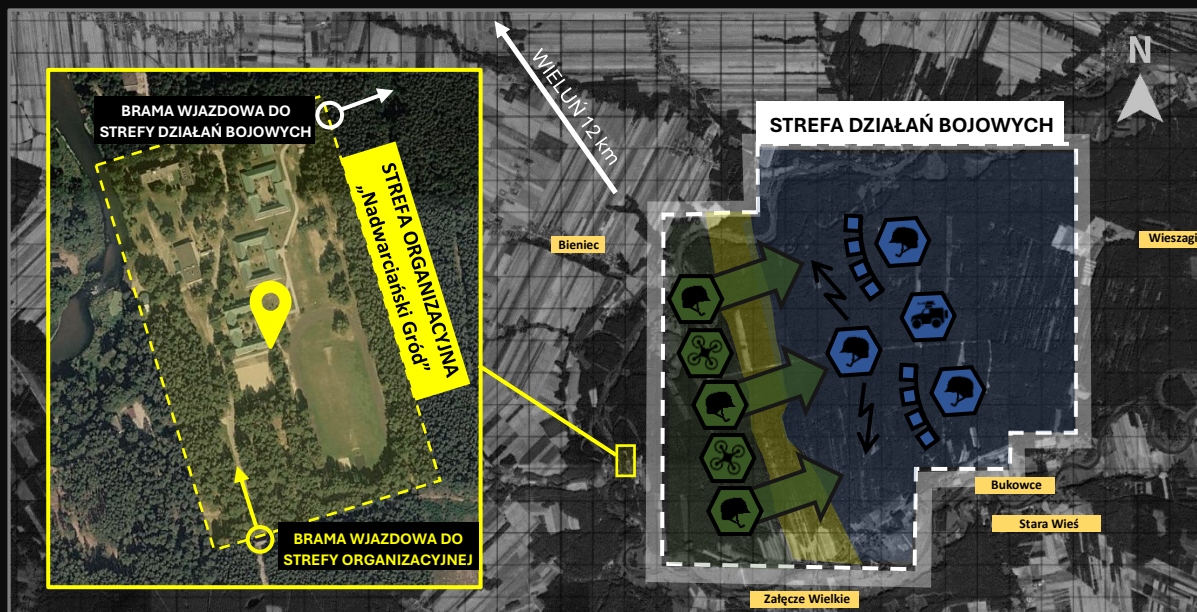
- › Ubezpieczenie NNW
- › Parking
- › Sanitariaty
- › Pole namiotowe
- › Zespoły sztabowe
- › Rekwizyty
- › Mapy i identyfikatory
- › Naszywka pamiątkowa

c) Uczestnik zapewnia:

- › Atestowaną ochronę oczu
- › Czerwone migające światło
- › Kamizelkę odblaskową
- › Umundurowanie
- › Wyżywienie
- › Oporządzenie indywidualne
- › Sprzęt łącz. indywidualnej
- › Sprawną replikę ASG
- › Sprzęt biwakowy (wg uznania)

d) Lokalizacja

- ››› **STREFA ORGANIZACYJNA:** warsztaty ARGOS-26 organizowane są w oparciu o „Nadwarciański Gród” - Ośrodek szkoleniowo-wypoczynkowy ZHP w Załęczu Wielkim (woj. ŁÓDZKIE). Ośrodek stanowi główne zaplecze logistyczne wydarzenia i na jego terenie zlokalizowane są: parking, punkt rejestracji uczestników, strefa biwakowa oraz sanitariaty. Istnieje możliwość przyjazdu w dzień poprzedzający wydarzenie.
- ››› **STREFA DZIAŁAŃ BOJOWYCH:** symulacja działań bojowych jest prowadzona na przyległych do ośrodka terenach leśnych.



📍 Lokalizacja „Nadwarciański Gród” <https://maps.app.goo.gl/T2uuAi58f1dQGhtYA>

e) Harmonogram wydarzenia

	10.06.2026	●	otwarcie zapisów	
	10.07.2026	●	zamknięcie zapisów	
	15.07.2026	●	podział stron i wydanie rozkazów	
18:00		11.09.2026	●	otwarcie strefy organizacyjnej i otwarcie punktu rejestracji
08:00		12.09.2026	●	zamknięcie punktu rejestracji i wymarsz na pozycje startowe
10:00		12.09.2026	●	rozpoczęcie działań bojowych
03:00		13.09.2026	●	zakończenie działań bojowych
12:00		13.09.2026	●	zamknięcie strefy organizacyjnej
20:00		20.09.2026	●	omówienie działań w trybie on-line

MECHANIKA

1. LIMITY REPLIK ASG / MAGAZYNKI / AMUNICJA / DOŁADOWANIE

1.1 Obowiązujące limity (moc mierzona na kulkach docelowych):

TYP REPLIKI	MOC	TRYB OGNI	ILOŚĆ MAGAZYNKÓW	ŁADOWNOŚĆ	MED.
Szturm	<1.9J	Dowolny	Max. 16x Real/Mid	do 70 bbs	0
Wsparcie*	<1.9J	Dowolny	Max. 3x BOX	do 700 bbs	0
DMR**	<2.6J	Single Only	Max. 16x Real/Mid	do 45 bbs	0
Bolt Action***	<3.4J	Single Only	Max. 16x Real/Mid	do 10 bbs	30<

* jedynie repliki o wadze min. 6 kg (liczone z amunicją) i będące odpowiednikiem:

m60, m249, m240, RPK, RPD, PKM, m2hb, mg36, M27 iar, mg34/42, bren/zb26, m1919, LMG.

** jedynie repliki spełniające kryteria: lufa 16< cal, luneta, dwójnóg; **LUB** repliki będące odpowiednikiem:

SPR, SAM-R, Vintorez, SL-8, M14, SWD/S, PSG-1, SR25, SCAR-H SSR, HK417 20"/ G28, SVCh, Barrett.

*** jedynie repliki manualne (4-takty i 2-takty)

- 1.2 Zakaz używania mag. typu hi-cap, z wyjątkiem BOX/DRUM przeznaczonych do replik wsparcia.
- 1.3 Zezwala się replikom wsparcia zastąpienia każdego BOXa pięcioma magazynkami Real/Mid.
- 1.4 Uczestnicy mogą posiadać przy sobie dowolną ilość amunicji luzem (np. w butelkach).
- 1.5 Doładowywanie magazynków odbywa się jedynie w BAZACH i RESPACH stron.

2. SYSTEM TRAFIEŃ

- 2.1 Trafieniem uznaje się bezpośrednie uderzenie kulką (pojedynczą lub serią) w dowolną część ciała i wyposażenia uczestnika (w tym replikę). **Rykoszety nie są uznawane za trafienie.**
- 2.2 Kolejne trafienie to każde następne uderzenie kulką (pojedynczą lub serią) po upływie 5 sekund od poprzedniego.
- 2.3 „**CICHA ŚMIERĆ**” dopuszczona, akcja polega na położeniu obu rąk na ramionach przeciwnika i wypowiedzeniu „*cicha śmierć*” – ofiara postępuje zgodnie z **pkt. 3.3**.
- 2.4 Brak zasady deklaracji strzału typu „*Pif-Paf*”.

3. SYSTEM RAN I OPATRYWANIE

- 3.1 Uczestnik po otrzymaniu pierwszego trafienia:
 - przechodzi w stan **LEKKO RANNY**. Kładzie się w miejscu trafienia. Nie prowadzi ognia, nie przemieszcza się i nie rozmawia. Może wzywać pomoc medyczną (w tym przez radio).
 - opatrzenia może dokonać każdy inny uczestnik poprzez założenie **białego bandaża** (dostarcza organizator) na dowolne ramię. Jeżeli w ciągu **15 minut** od trafienia ranny nie zostanie opatrzony to przechodzi w stan **WYELIMINOWANY**. Jeżeli w trakcie oczekiwania na opatrzenie lub w trakcie opatrywania, ranny otrzyma kolejne trafienie to przechodzi w stan **WYELIMINOWANY**.
 - po opatreniu, uczestnik **wznawia działanie z nałożonym białym bandażem**.
- 3.2 Uczestnik z białym bandażem po otrzymaniu trafienia:
 - przechodzi w stan **CIĘŻKO RANNY**. Kładzie się w miejscu trafienia. Nie prowadzi ognia, nie przemieszcza się i nie rozmawia. Może wzywać pomoc medyczną (w tym przez radio).
 - opatrzenia może dokonać każdy inny uczestnik poprzez założenie **niebieskiego bandaża** (dostarcza organizator) na dowolne ramię. Jeżeli w ciągu **15 minut** od trafienia ranny nie zostanie opatrzony to przechodzi w stan **WYELIMINOWANY**. Jeżeli w trakcie oczekiwania na opatrzenie lub w trakcie opatrywania, ranny otrzyma kolejne trafienie to przechodzi w stan **WYELIMINOWANY**.
 - po opatreniu, uczestnik **wznawia działanie z nałożonym białym i niebieskim bandażem**.
- 3.3 Uczestnik z białym i niebieskim bandażem po otrzymaniu trafienia:
 - przechodzi w stan **WYELIMINOWANY**. Oznacza się odblaskową kamizelką za dnia lub czerwonym migającym światłem w nocy. Nie może zostać opatrzony. Nie podpowiada i nie przeszkadza w rozgrywce. Niezwłocznie kieruje się do dowolnego punktu RESP strony.

4. POWRÓT DO ROZGRYWKI

- 4.1 Uczestnik **WYELIMINOWANY** może powrócić do gry wyłącznie z punktów RESP, poprzez spędzenie w nich określonego czasu - czasy respów zostaną podane w rozkazach.
- 4.2 Strony dysponują własnymi punktami RESP - lokacje respów podane zostaną w rozkazach.
- 4.3 Każdy punkt RESP oznaczony jest białą flagą z czerwonym krzyżem.
- 4.4 Zabrania się strzelania do oraz z punktów RESP.

5. BAZA OPERACYJNA / OBIEKTY ZADANIOWE / REKWIZYTY

- 5.1 **BAZA OPERACYJNA (FOB):** każda ze stron prowadzi działania w oparciu o własną wysuniętą bazę operacyjną. Bazy te położone są wewnątrz obszaru rozgrywki, a w ich granicach znajdują się takie obiekty jak stanowisko dowodzenia oraz główny punkt RESP danej strony. FOB-y oznaczone są białą-czerwoną taśmą oraz flagą w kolorze właściwym dla danej strony. Zabrania się prowadzenia działań bojowych w promieniu 50 m. od baz, a także podejmowania jakichkolwiek działań i interakcji wewnątrz FOB strony przeciwnej (FOB-y są OFF-GAME).
- 5.2 **OBIEKTY ZADANIOWE:** niektóre elementy rozgrywki realizowane są z wykorzystaniem specjalnie przygotowanych obiektów. Każdy taki obiekt oznaczony jest żółtą flagą oraz tabliczką informacyjną określającą jego przeznaczenie i dopuszczalne wobec niego działania.
- 5.3 **REKWIZYTY:** niektóre założenia rozgrywki realizowane są z wykorzystaniem rekwizytów. Każdy rekwizyt oznaczony jest żółtą taśmą z logiem wydarzenia oraz etykietą informacyjną określającą jego przeznaczenie i sposób użycia. Zasady obchodzenia się z rekwizytami:
 - (a) zabrania się chowania, porzucania lub ukrywania rekwizytów w terenie;
 - (b) rekwizyty są na stałe przypisane do poszczególnych stron i są nieprzechodnie, co oznacza, że nie mogą być przejmowane przez uczestników strony przeciwnej;
 - (c) rekwizyty mogą być dowolnie przekazywane pomiędzy uczestnikami tej samej strony;
 - (d) rekwizyty mogą być podejmowane od graczy **WYELIMINOWANYCH** własnej strony o ile ci pozostali w miejscu swojej eliminacji. Uczestnicy **WYELIMINOWANI**, którzy posiadają rekwizyt i opuścili miejsce swojej eliminacji, muszą zatrzymać go przy sobie aż do momentu dotarcia do punktu **RESP** lub **SZTABU** swojej strony - dopiero w tych miejscach mogą oni przekazać rekwizyt innemu uczestnikowi bez konieczności „respienia się”;

6. UŻYCIE POJAZDÓW

W grze terenowej „ARGOS” dopuszcza się wykorzystanie prywatnych pojazdów, potocznie nazywanych jako LPB (Lekki Pojazd Bojowy), na zasadach:

- 6.1 Do udziału dopuszczone są jedynie LPB zgłoszone i zaakceptowane przez Organizatora zgodnie z **pkt. 14 ZASADY REJESTRACJI LPB i BSP**.
- 6.2 Kabina kierowcy każdego LPB musi posiadać szybę przednią oraz szyby boczne: lewą i prawą.
- 6.3 Wieżyczka LPB może być zabudowana do 75% swojego obwodu i nie może być zadaszona.
- 6.4 Repliki zintegrowane z wieżyczką nie są wrażliwe na trafienia.
- 6.5 Operator wieżyczki musi być wyposażony w kask / hełm ochronny.
- 6.6 Wszelkie dodatkowe osłony stosowane w LPB muszą być pozbawione otworów strzeleckich.
- 6.7 LPB w trakcie działań terenowych muszą być oznaczone niebieską (BLUEFOR) lub zieloną (GREENFOR) folią na przednim lewym reflektorze pojazdu (folię zapewnia organizator).
- 6.8 LPB poruszają się po drogach asfaltowych z prędkością zgodną z obowiązującymi przepisami ruchu drogowego, natomiast po drogach leśnych z prędkością **nieprzekraczającą 30 km/h**.
- 6.9 Dopuszcza się prowadzenie ognia z LPB jedynie z miejsc jak: wieżyczka oraz otwarta skrzynia ładunkowa - prowadzenie ognia z wnętrza pojazdu, w tym zamkniętej kipy, jest zabronione!
- 6.10 Dopuszcza się prowadzenie ognia do LPB, ale zabrania się celowego ostrzeliwania szoferki.
- 6.11 LPB mogą transportować uczestników aktywnych jak i wyeliminowanych.
- 6.12 Uczestnicy transportowani **W** lub **NA** LPB są wrażliwi na trafienia zgodnie z **pkt. 2.** i **pkt. 3.**
- 6.13 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia pojazdów powstałe w trakcie trwania rozgrywki.

7. NISZCZENIE LPB

- 7.1 Niszczenie LPB odbywa się wyłącznie przy wykorzystaniu środków przeznaczonych do tego celu i dostarczonych przez organizatora. Do środków tych należą: markery i kulki paintball (PB), żółte piłeczki tenisowe z pomarańczową wstążką oraz piankowe ładunki.
- 7.2 Niszczenie LPB przy użyciu ww. środków odbywa się w następujący sposób:
- (a) **markery i kulki PB** - poprzez rozbicie kulki wystrzelonej z markera PB na szybie czołowej lub przedniej-bocznej pojazdu. W przypadku rykoszetu (brak „splasha”) pojazd nie zostaje zniszczony. Ogień z markera należy prowadzić z częstotliwością 1 strzał na 10 s;
 - (b) **piłeczki tenisowe** - poprzez trafienie piłeczką w szybę czołową lub przednią-boczną pojazdu ALBO wrzucenie piłeczki do jego wnętrza lub wieżyczki. Trafienie pozostałych części pojazdu, jak np. szyba tylna bądź wrzucenie piłeczki do otwartej skrzyni ładunkowej, nie skutkuje jego zniszczeniem. Piłeczki mogą być miotane tylko ręcznie;
 - (c) **piankowe ładunki** - poprzez trafienie maski, szyby czołowej lub wieżyczki pojazdu. Trafienie pozostałych części pojazdu, w tym otwartej skrzyni ładunkowej nie skutkuje jego zniszczeniem. Ładunki są zrzucane z dronów i nie mogą być miotane ręcznie.
- 7.3 Zniszczony LPB oznacza się światłami awaryjnymi i wywiesza kamizelkę odblaskową za boczną szybę kierowcy pojazdu.
- 7.4 Uczestnicy znajdujący się **W** lub **NA** LPB w momencie jego zniszczenia **otrzymują trafienie** i postępują zgodnie z zasadami opisanymi w **pkt. 3**, jednak z tą różnicą że **przed opatrzeniem należy ich ewakuować z pojazdu** (uznaje się, iż zniszczony pojazd jest objęty pożarem).
- 7.5 Zniszczony LPB może pozostawać w miejscu zniszczenia przez nieograniczony czas, ale jednocześnie nie może blokować przejazdu innym pojazdom. W tym celu nakazuje się zniszczonemu LPB zjazd na pobocze bez ponoszenia żadnych konsekwencji.
- 7.6 Zniszczony LPB może być wykorzystywany jako osłona, o ile pozostał w miejscu zniszczenia.
- 7.7 Zniszczonym LPB mogą się poruszać wyłącznie uczestnicy WYELIMINOWANI.
- 7.8 Zniszczony LPB może powrócić do rozgrywki po zjechaniu do własnego FOB i spędzeniu tam czasu określonego w rozkazach.



8. POJAZDY ORGANIZACYJNE

W trakcie rozgrywki po terenie działań mogą poruszać się pojazdy organizacyjne, celem nadzoru przebiegu działań. Pojazdy te oznaczone są włączonymi światłami awaryjnymi i nie biorą czynnego udziału w rozgrywce. Zabrania się ich celowego ostrzeliwania.

9. UŻYCIE BSP

- 9.1 Do udziału dopuszczone są jedynie BSP zgłoszone i zaakceptowane przez Organizatora zgodnie z **pkt. 14 ZASADY REJESTRACJI LPB i BSP**.
- 9.2 Korzystanie z dopuszczonych BPS jest możliwe jedynie z miejsc i w czasie określonym przez Organizatora – miejsca użycia BPS zostaną przekazane w rozkazach.
- 9.3 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia BPS powstałe w trakcie trwania rozgrywki.
- 9.4 BSP musi posiadać ważne OC.

10. PRZESZUKIWANIE, WRE, MINY

- 10.1 Zakaz przeszukiwania innych uczestników.
- 10.2 Zakaz nadawania lub zagłuszania sygnałów na częstotliwościach strony przeciwnej.
- 10.3 Zezwala się stosowania min dźwiękowych (miny te nie ranią, a jedynie alarmują).

ZASADY WYDARZENIA

11. ZASADY UDZIAŁU W WYDARZENIU

- (a) Warunkiem udziału w wydarzeniu jest posiadanie ważnego biletu zakupionego zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale - **13. ZASADY REJESTRACJI UCZESTNIKÓW**.
- (b) Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego Regulaminu, zasad społecznych, instrukcji oraz poleceń organizacyjno-technicznych Organizatora.
- (c) Podczas trwania wydarzenia obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu oraz środków psychoaktywnych. Organizator zastrzega sobie prawo do kontroli trzeźwości.
- (d) W trakcie działań terenowych poruszamy się jedynie pieszo lub dopuszczonymi przez Organizatora pojazdami. Pozostałe pojazdy należy pozostawić na wyznaczonym parkingu.
- (e) W trakcie działań terenowych dopuszcza się używania jedynie kulek biodegradowalnych (zakaz używania kulek metalowych, szklanych i ceramicznych).
- (f) W obszarze działań terenowych obowiązuje bezwzględny nakaz noszenia ochrony oczu.
- (g) Działania terenowe prowadzone są jedynie w granicach obszaru wyznaczonego w zadaniu.
- (h) Zabrania się strzelania do dronów, rozpalania ognisk poza wyznaczonymi miejscami oraz wchodzenia na pola uprawne i do miejsc zalesionych młodymi drzewami (do 4 m wysokości).
- (i) Moderatorzy zajęć oznaczeni są kamizelką odblaskową oraz naszywką „ORGANIZATOR”. Czuwają oni nad przestrzeganiem zasad, rozstrzygają spory i mogą dokonywać wyrywkowej kontroli trzeźwości oraz pomiaru mocy repliki.
- (j) Zakup biletu oznacza zgodę na utrwalanie i publikację wizerunku w materiałach promocyjnych organizatora.
- (k) Uczestnik nie może rejestrować, wykorzystywać ani przysyłać dźwięku i obrazu z warsztatów bez zgody organizatora.
- (l) Zakazane jest propagowanie ideologii społecznie uznanych za szkodliwe i niezgodnych z prawem polskim (przez propagowanie należy rozumieć też noszenie naszywek itp.).
- (m) Uczestnicy wydarzenia realizujący przeprawy wodne i lądowe w trakcie rozgrywki realizują je na własne ryzyko i odpowiedzialność.
- (n) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody osobowe i majątkowe powstałe w wyniku działań uczestnika podczas gry, ze szczególnym uwzględnieniem samodzielnego pokonywania przepraw lądowych oraz wodnych.
- (o) Przystąpienie do gry jest równoznaczne z oświadczeniem uczestnika, że posiada on umiejętności oraz stan zdrowia pozwalające na bezpieczny udział w wydarzeniu, a Organizator zwolniony jest z obowiązku ich weryfikacji.
- (p) Uczestnik ma prawo odmówić wykonania danego zadania, jeżeli uważa, że nie jest w stanie go bezpiecznie zrealizować lub przewyższa ono jego umiejętności. Fakt ten należy niezwłocznie zgłosić Organizatorowi (lub sędziemu/moderatorowi na punkcie), który wskaże zadanie zastępcze bądź inne rozwiązanie sytuacji.
- (q) Zgłoszenie odmowy wykonania zadania oraz kontakt z Organizatorem w trakcie gry odbywa się w języku polskim lub angielskim. Organizator nie zapewnia obsługi w innych językach obcych.
- (r) Uczestnicy będący obywatelami innych państw niż Rzeczpospolita Polska są zobowiązani do posiadania ważnej polisy ubezpieczenia medycznego (np. karty EKUZ dla obywateli UE lub prywatnego ubezpieczenia kosztów leczenia i NNW) ważnego na terytorium RP na czas trwania wydarzenia. Organizator nie pokrywa kosztów ewentualnego leczenia i transportu medycznego.
- (s) Naruszenie zasad będzie skutkowało wykluczeniem z uczestnictwa w wydarzeniu.

12. POSTANOWIENIA OGÓLNE I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

- (a) Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, skrócenia lub zmiany trasy gry w przypadku wystąpienia siły wyższej, w szczególności: ekstremalnych warunków atmosferycznych (burze, huragany, podtopienia), decyzji służb państwowych lub innych niezależnych od Organizatora zdarzeń zagrażających bezpieczeństwu uczestników. W takich przypadkach uczestnikom nie przysługują żadne roszczenia odszkodowawcze wobec Organizatora.
- (b) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione, skradzione, zniszczone lub uszkodzone przez uczestników podczas gry, w tym w szczególności za sprzęt elektroniczny, optoelektroniczny, odzież oraz pojazdy pozostawione na parkingu lub w miejscu zbiórki. Uczestnicy sami zabezpieczają swoje mienie przed działaniem warunków atmosferycznych i uszkodzeniami mechanicznymi.
- (c) Przystępując do gry, uczestnik oświadcza, że jego stan zdrowia pozwala na udział w wysiłku fizycznym o charakterze terenowym oraz że nie posiada przeciwwskazań lekarskich do udziału w wydarzeniu. Organizator nie zapewnia indywidualnej opieki medycznej dla każdego uczestnika.
- (d) Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie jeśli zajdzie taka potrzeba (nie później niż 10 dni przed wydarzeniem). Informacja o ewentualnych zmianach zostanie przekazana graczom. Nie stanowi to podstawy do zwrotu biletu.
- (e) Regulamin sporządzono w języku polskim oraz angielskim. W przypadku jakichkolwiek rozbieżności interpretacyjnych lub sporów, wersją rozstrzygającą i wiążącą jest wersja w języku polskim.

REJESTRACJA

13. ZASADY REJESTRACJI UCZESTNIKÓW

- (a) Rejestracja na wydarzenie odbywa się wyłącznie on-line za pośrednictwem platformy **airsoft.group** pod adresem - <https://airsoft.group/pl/hq/events/argos26/>
- (b) Na potrzeby organizacji wydarzenia Organizator przetwarza dane osobowe Uczestników przekazane przez platformę **airsoft.group**, obejmujące: imię i nazwisko, datę urodzenia, numer telefonu, adres e-mail, ksywę oraz przynależność do teamu zgodnie z klauzulą informacyjną RODO (<http://omniapropatria.com/fopp-rod/>). Dane te wykorzystywane są wyłącznie w celu realizacji i zabezpieczenia prawidłowego przebiegu wydarzenia. Po upływie 30 dni od zakończenia wydarzenia dane zostaną usunięte z bieżącej korespondencji e-mail oraz zarchiwizowane na odpowiednio zabezpieczonym, zaszyfrowanym nośniku pamięci.
- (c) Rejestracja wiąże się z dokonaniem jednorazowej opłaty w wysokości 200 zł.
- (d) Po pozytywnym przebiegu transakcji na wskazany adres email zostanie wysłany bilet elektroniczny, zawierający unikalny kod oraz dane osoby, na którą dokonano rejestracji.
- (e) Pojedynczy bilet uprawnia do udziału w wydarzeniu jedną, wskazaną na nim osobę.
- (f) Rejestracji dokonać mogą wyłącznie osoby pełnoletnie [wiek +18].
- (g) Zakup biletu jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
- (h) W przypadku rezygnacji z udziału w imprezie opłata za bilet nie podlega zwrotowi.
- (i) W przypadku odwołania imprezy przez organizatora opłata za bilet podlega zwrotowi.
- (j) Odsprzedaż biletu innej osobie jest możliwa jedynie za zgodą Organizatora. W tym celu prosimy o kontakt na wskazany adres email - fundacja.propatria@gmail.com
- (k) Organizator ma prawo odmówić uczestnictwa zgłaszającemu bez podania przyczyny.

14. ZASADY REJESTRACJI LPB I BSP

- (a) Rejestracja **LPB** przewidziana jest jedynie dla uczestników strony **BLUEFOR** i odbywa się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego - <https://forms.gle/ALPsnjQPLZVqdrn96>
- (b) Rejestracja **BSP** przewidziana jest jedynie dla uczestników strony **GREENFOR** i odbywa się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego - <https://forms.gle/fZuDkCy5McFVeYjq5>