

REGULAMIN TURNIEJU

“Airsoft Team Poland Tournament”



§1 – Organizator

Organizatorem turnieju Airsoft Team Poland jest Fundacja Taktyczna Akademia Kultury „TAK”, ul. Młyńska 5, 40-098 Katowice KRS: 0000229640, REGON:36162199800000, NIP: 634-28 40 232, zwana dalej „Organizatorem”

Organizator jest administratorem danych osobowych. Zapisując się na turniej, każdy gracz wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do zorganizowania i przeprowadzenia turnieju wraz z wykorzystaniem wizerunku w materiałach fotograficznych i filmowych. Jednocześnie oświadcza, że został poinformowany o prawie do wglądu swoich danych osobowych w każdym czasie, oraz ich usuwania. Każdy uczestnik ma świadomość, że administratorem danych osobowych jest Fundacja Taktyczna Akademia Kultury „TAK” i wszelkie żądania zgodnie z obowiązującymi przepisami dotyczące wglądu i usuwania należy kierować na adres: airsoft.team.poland@gmail.com Ponadto zobowiązanie administratora danych do ich usunięcia przed lub w trakcie turnieju oznacza wykluczenie z rozgrywek.

§2 – Zapisy

1. Drużynę zapisuję na turniej jej Kapitan.
2. Gwarancją wzięcia udziału w turnieju jest wpłata na rachunek Organizatora zryczałtowanego zwrotu kosztów turnieju, zwanych dalej „składką wpisową” lub „składką”.
3. Drużyna zostaje zapisana w momencie zaksięgowania wpłaty składki wpisowej na koncie Organizatora i przesłanie Organizatorowi online wypełnionego formularza.
4. O przydziale miejsc w turnieju decyduje kolejność zaksięgowania wpłaty składki na koncie Organizatora.
5. Kapitan drużyny dokonuje wpłaty w imieniu drużyny w wysokości ??? zł w terminie wskazanym przez organizatora. Dane do przelewu kapitan otrzyma drogą mailową po rejestracji drużyny.
6. Składka wpisowa jest zwracana tylko i wyłącznie w przypadku nie odbycia się całości turnieju z winy organizatora.

8. W przypadku zgłoszenia większej liczby drużyn niż przewidzianych jest miejsc zostanie utworzona lista rezerwowa. Drużyny na liście rezerwowej zostaną zakwalifikowane do turnieju w przypadku rezygnacji drużyny zapisanej maksymalnie na 7 dni przed rozpoczęciem turnieju.
9. Wpłata składki przez drużyny z listy rezerwowej następuje w ciągu 3 dni od informacji od organizatora o zakwalifikowaniu się na turniej.

§3 – Przebieg turnieju

1. Turniej składa się z dwóch etapów: grupowego oraz finałowego.
2. Etap grupowy rozgrywany jest systemem każdy z każdym w grupach. Liczba grup oraz ilość drużyn w grupie zależą od ilości zgłoszonych drużyn. Ilość drużyn, która awansuje z każdej grupy do etapu finałowego zależny jest od ilości drużyn i zostanie podany przez organizatora najpóźniej w dniu rozgrywania turnieju przed jego rozpoczęciem.
3. **Etap finałowy rozgrywany jest systemem brazylijskim (drabinka turniejowa) zakończonym meczem finałowym oraz meczem o trzecie miejsce.**
5. Punkt za zebranie największej ilości złota przyznawany jest drużynie, której liczba zebranego złota w ostatnim rozegranym meczu w danej lokalizacji eliminacyjnej jest największa.
6. W przypadku uzyskania równej ilości złota przez więcej niż jedną drużynę punkty za złoto nie są przyznawane.
7. Niestawienie się drużyny na rozgrywkę w jednej z lokalizacji skutkuje nieprzyznaniem punktów oraz ukaraniem drużyny poprzez odjęcie jednego punktu z puli dotychczas zdobytych punktów. Jeżeli drużyna nie zdobyła wcześniej żadnych punktów odstępować się od karania jej ujemnymi punktami.
8. Niestawienie się na trzy rozgrywki eliminacyjne z rzędu skutkuje dyskwalifikacją z turnieju.
9. Dobranie w pary turniejowe podczas pierwszych rozgrywek eliminacyjnych nastąpi poprzez losowanie.
10. Po rozegraniu pierwszych rozgrywek eliminacyjnych, drużyny będą dobierane w pary turniejowe do kolejnych rozgrywek, według uzyskanych punktów. Sposób dobierania wygląda następująco:
 - Drużyna pierwsza pod względem liczby punktów gra z drużyną drugą, drużyna trzecia z drużyną czwartą itd.
 - Drużyny, które nie uzyskały żadnych punktów będą dobierane w pary turniejowe losowaniem
 - W przypadku nieparzystej liczby drużyn z punktami, do drużyny z najmniejszą liczbą punktów zostanie dołosowana jedna z drużyn bez punktów.
11. **Sześć zespołów, które uzyskało największą liczbę punktów awansuje do etapu finałowego**
12. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów po rozegraniu eliminacji w każdej z lokalizacji przez drużynę dziesiątą pod względem liczby zebranych punktów z drużynami kolejnymi porównuje się, najwyższe zajęte miejsca drużyn „spornych” we wszystkich lokalizacjach eliminacyjnych. Jeżeli drużyny zajęły tak samo wysokie miejsca w lokalizacjach eliminacyjnych porównuje się ilość otrzymanych żółtych kartek. Następnie porównuje się ilość zdobytego złota w ostatnim rozegranym meczu. Jeżeli i to nie da rozstrzygającego rezultatu dochodzi do dogrywki.

13. Dogrywka jest rozegranie dodatkowych meczy w ostatniej lokalizacji przez zespoły „sporne”. W przypadku dwóch drużyn spornych rozegrany jest tylko jeden mecz. Jeżeli więcej niż dwie drużyny są sporne system dogrywki ustala organizator przy udziale głównego sędziego.

14. Finał rozgrywany jest w systemie grupowym z podziałem na dwie grupy po trzy zespoły. Dwa najlepsze zespoły z każdej grupy przechodzą do części pucharowej, rozgrywanej systemem brazylijskim.

§3 – Uczestnicy

1. Uczestnikiem turnieju jest każda osoba, która poprzez formularz rejestracyjny online zapisana została na zawody.

2. Do udziału w turnieju dopuszczone są wyłącznie osoby pełnoletnie, posiadające obywatelstwo Polskie oraz pełne prawa obywatelskie.

3. Prawo wejścia na pole gry tylko osoby wyznaczone przez Organizatora oraz zarejestrowani uczestnicy aktualnie grających drużyn. W czasie rozgrzewki na pole gry mają prawo wejść osoby wyznaczone przez Organizatora oraz członkowie drużyn, którzy otrzymali na to pozwolenie od Organizatora.

4. Żaden uczestnik turnieju nie może być w stanie nietrzeźwości lub pod wpływem środka odurzającego, pod rygorem usunięcia uczestnika z zawodów. Organizator zastrzega prawo do kontroli wybranych uczestników alkomatem.

5. Drużynę stanowi maksymalnie 7 uczestników (pięciu zawodników grających i do dwóch zawodników rezerwowych). Drużyna nie musi posiadać zawodników rezerwowych.

6. Każdy z członków drużyny zobowiązany jest posiadać podczas rozgrywania meczu w widocznym miejscu (na hełmie bądź na plecach) indywidualny numer identyfikacyjny nadany wewnątrz drużyny. Numery powinny być nadane i zgłoszone organizatorowi najpóźniej w dniu pierwszego turnieju. Numer pozostaje stały przez wszystkie rozgrywki. Numery które można nadać to cyfry od 1 do 5 lub od 1 do 7 w przypadku gdy drużyna korzysta z zawodników rezerwowych.

7. W ramach turnieju zawodnikom Organizator zapewnia:

- bilet wstępu na każdą z lokalizacji eliminacyjnych,
- bezpłatny udział w finale turnieju,
- miejsce na przebranie się i pozostawienie rzeczy osobistych podczas trwania turnieju,
- transmitowanie meczu drużyny wraz z komentarzem,
- nagrody za najwyższe miejsca

§4 – Rozgrywka

1. Organizator oświadcza, że rozgrywka polega na wystrzeliwaniu w kierunku innych uczestników kulek o średnicy około 6 mm, o mocy nawet 2J, mogących poważnie uszkodzić skórę, oko a nawet kości. Każdy uczestnik dba o swoje bezpieczeństwo – w tym celu organizator wymaga bezwzględnie ochrony oczu co najmniej klasy ochrony „B”, ochrona twarzy jest zalecaną opcją. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenia ciała oraz mienia podczas rozgrywek.

2. Zdjęcie ochrony oczu podczas rozgrywki na polu gry skutkuje natychmiastowym przerwaniem rozgrywki. Organizator (lub w jego imieniu sędzia główny) może w takiej sytuacji zdecydować o ukaraniu drużyny zawodnika, który ściągnął ochronę oczu dyskwalifikacją z rundy lub dyskwalifikacją z rozgrywek w lokalizacji (ze skutkami §3 ust. 5).

3. Sędzia ma prawo ukarać zawodnika za przewinienie żółta kartką. Dwukrotne ukaranie żółtą kartką powoduje natychmiastowe usunięcie zawodnika z lokalizacji eliminacyjnej.
4. Drużyna ma prawo do zgłoszenia skargi na zachowania drużyny przeciwnej, decyzje sędziów lub innych aspektów, które mogły wpłynąć na wynik meczu. Zastrzeżenia zgłasza kapitan w imieniu zaraz po rozegranym meczu na formularzu „Formularz Skargi” udostępnionym przez organizatora. Wypełniony formularz doręcza się głównemu sędziemu poprzez wyznaczonego członka zespołu organizatorskiego.
5. Raport sędziowski jest jawny i na wniosek kapitana drużyny może zostać okazany jej członkom.
6. Szczegółowe zasady rozgrywki wraz ze scenariuszem dostępne są w Zasadach Rozgrywki ATP 2020.

§5 – Zasady sprzętowe

1. Repliki użyte w turnieju muszą spełniać wymogi:
 - są repliką karabinu szturmowego, karabinu, karabinka, subkarabinka pistoletu maszynowego, strzelby lub innej broni posiadającej kolbę i chwyt przedni (łóże). Podczas strzelania replika musi być trzymana oburącz,
 - moc repliki nie może przekraczać 1.14J mierzone na kulkach 0,25g,
 - dopuszcza się repliki pistoletów jako broń główną lub jako dodatkową broń główną.
 - każda replika musi strzelać w trybie ognia pojedynczego, użycie ognia ciągłego powoduje otrzymanie żółtej kartki.
2. Wszystkie rozgrywki będą odbywać się na kulkach o wadze 0,25g.
3. Każdy gracz ograniczony jest limitem 600 kulek na rundę (2 mecze), w tym do broni bocznej.
4. Zakaz używania magazynków typu hi-cap. Dopuszczone są tylko magazynki low-cap, mid-cap oraz real-cap
5. W czasie trwania rundy zabronione jest uzupełnianie kulek w magazynkach, zmienianie replik i graczy, przesypywanie kulek między magazynkami. Wymiana magazynków między graczami jest jak najbardziej możliwa.
6. Zabronione jest używanie granatów, granatników lub replik wielolufowych.
7. Zabronione jest odczepianie latarki w celu oślepienia przeciwnika. Zawodnik nie może pozostawić na polu gry czegokolwiek poza magazynkiem. Całe wyposażenie zawodnik musi mieć przy sobie.
8. Zabronione jest używanie laserów i innych wskaźników celu.
9. Dozwolone jest używanie kolimatorów i innych celowników.
10. Każdy gracz ma obowiązek używać kulek, które dzięki naświetlaniu powodują efekt fotoluminescencji koloru zielonego (tzw. Tracery) Tłumiki naświetlające zapewnia organizator.
11. Każda replika główna musi posiadać gwint (14mm lewoskrętny CCW) umożliwiający montaż tłumików naświetlających.
12. Zabronione jest używanie w replikach spustu powodującego oddanie dwóch strzałów podczas jednego cyklu pracy spustu (tzw. Spust Binarny).

§6 – Nagrody

1. Drużyny, które zajęły najwyższe miejsca podczas etapu finałowego otrzymają ufundowane przez sponsorów nagrody rzeczowe.

2. Zrzeczenie się nagrody powoduje przeniesienie jej na drużynę zajmującą kolejne miejsce. Jeżeli drużyna zajmuje miejsce nagrodzone to jej nagroda zostaje przeniesiona na drużynę zajmującą kolejne miejsce, aż do miejsc nie nagradzanych.

§7 – Inne

1. Turniej oprócz rywalizacji ma być dobrą zabawą. W przypadku znacznego naruszenia zasad fair-play drużyna może zostać zdyskwalifikowana z rozgrywek w lokalizacji bądź z całego turnieju.
2. W przypadkach nie ujętych w niniejszym regulaminie, o kwestii spornej decyduje organizator lub w jego imieniu sędzia główny.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian regulaminu nie nakładających na uczestników dodatkowych obowiązków. Jednocześnie organizator zobowiązuje się do poinformowania o zmianach kapitanów drużyn drogą mailową.