

REGULAMIN ZOMBIE LARP

Regulamin dotyczy uczestnictwa w imprezie ZOMBIE LARP nazywanym poniżej "Larpem". Regulamin dotyczy zarówno dnia konwentowego jak i samych rozgrywek Larpowych.

ZASADY OGÓLNE

I. Warunkami dopuszczenia do uczestnictwa w larpie jest ukończone 18 roku życia do dnia 11 sierpnia 2022 oraz posiadanie aktualnego ubezpieczenia Następstw Nieszczęśliwych Wypadków.

1. W odniesieniu do osób, które nie ukończyły 18 roku życia do dnia 11 sierpnia 2022r. jest możliwy ich udział w larpie, po spełnieniu następujących warunków:

- a) Fakt ukończenia 16 roku życia przez uczestnika, udokumentowanym powszechnie obowiązującym i aktualnym dowodem tożsamości
- b) Obecność jednego bądź obojga opiekunów prawnych na imprezie Zombie Larp.

2. Zapoznanie się z udostępnionymi przez Organizatora regulaminami i zasadami oraz zaakceptowanie ich, poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego.

3. Podczas rejestracji osoba dopuszczona do imprezy musi:

- potwierdzić tożsamość i wiek powszechnie obowiązującym i aktualnym dowodem tożsamości (dowód osobisty, legitymacja szkolna, paszport...)
- wpisać swoje dane na listę akredytacyjną i ją podpisać - wiąże się to jednocześnie z zaakceptowaniem Regulamin Zombie LARPA.
- okazać lub zakupić wejściówkę na imprezę.
- potwierdzić informacje o posiadaniu ubezpieczenia Następstw Nieszczęśliwych Wypadków.

II. Na terenie gry i bezpośrednio wokół niego mają zastosowanie wszystkie prawa Rzeczypospolitej Polskiej, a zwłaszcza te dotyczące ochrony miejsc krajobrazowych, zasad używania otwartego ognia i rozpalania ognisk w strefie krajobrazu chronionego. Przypadki działania niezgodnego z prawem skutkować będą wydaleniem z terenu imprezy i powiadomieniem policji przez organizatora.

III. Na terenie należącym do Battlezone Arena Gliwice obowiązują zasady regulaminu obiektu.

IV. Na terenie gry obowiązuje całkowity zakaz tworzenia sytuacji realnie zagrażających życiu i zdrowiu innych uczestników larpa oraz inicjowania niechcianych kontaktów fizycznych, propagowania idei totalitarnych, szerzenia mowy nienawiści, obrażania uczuć religijnych. Zakazuje się również tworzenia sytuacji, które mogą potencjalnie wywołać szkody psychiczne innym graczom pod rygorem natychmiastowego wydalenia z terenu.

V. Każdy uczestnik ma obowiązek bezwzględnego stosowania się do postanowień regulaminu oraz wskazówek Organizatorów.

VI. Niezastosowanie się do regulaminu będzie skutkowało całkowitą utratą prawa do uczestnictwa w larpie oraz dobrowolnym lub przymusowym opuszczeniem terenu, bez prawa do zwrotu uiszczonej kwoty za wstęp na imprezę.

VII. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia od jego przestrzegania i odpowiedzialności prawnej w przypadku jego złamania. Nieprzestrzeganie regulaminu będzie może skutkować usunięciem z terenu imprezy bez zwrotu opłaty za bilet.

VIII. Organizator zastrzega sobie prawo odmówienia uczestnikowi udziału w larpie bez podania przyczyny, lub w wypadku niedopełnienia formalności określonych w pkt. 3 regulaminu.

1. REGULAMIN ROZGRYWKI ZOMBIE LARP

SŁOWNIK POJĘĆ

Teren rozgrywki – teren stałych walk

Teren Off Game – są to wyznaczone na miejscu przez organizatorów strefy dla uczestników, na których obowiązuje kategoriyczny zakaz oddawania strzałów oraz używania wszelkich materiałów pirotechnicznych.

Broń palna - bronią palną nazywamy repliki typu NERF, których limit fps wynosi do 95 FPS. Aby broń palna została dopuszczona do rozgrywki musi przejść test bezpieczeństwa.

Broń biała - bronią białą nazywamy specjalnie przygotowane przedmioty z pianki lub lateksu służące do odgrywania walk w zwarciu. Aby broń biała została dopuszczona do rozgrywki musi przejść test bezpieczeństwa.

Test bezpieczeństwa - procedura mająca na celu ustalenia bezpieczeństwa broni. Test odbywa się w trakcie oceniania postaci i polega on na dobrowolnym przetestowaniu oręża na graczu przechodzącym akredytację. Patrz: WALKA BRONIĄ BIAŁĄ.

BEZPIECZEŃSTWO

- Każdy uczestnik rozgrywki ma możliwość wycofania się z zabawy w dowolnym momencie i nie wolno mu tego utrudniać w żaden sposób.
- Na czas trwania rozgrywki zalecamy aby mieć założone okulary lub gogle ochronne.
- Zakaz umyślnego celowania i strzelania w głowę.
- Wszelkie sytuacje awaryjne lub wypadki należy zgłaszać na tel 602 139 804 bądź 516 993 922
- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zniszczenie lub uszkodzenie przedmiotów osobistych wniesionych przez uczestników na teren rozgrywki.

HASŁA BEZPIECZEŃSTWA

Podczas zabawy i odgrywania scen gry obowiązują 4 hasła bezpieczeństwa, hasła zostały ustalone po to aby każdy z graczy czuł się w pełni bezpiecznie. Poniżej wytłumaczenie działania haseł bezpieczeństwa:

Zielone - Jeżeli gracz w trakcie odgrywania sceny mówi hasło **zielone** oznacza to, że scena odgrywa się w pełni kontaktowo. Na przykład odgrywana scena przeszukania z hasłem **zielone** wygląda w ten sposób, że jeden gracz może przeszukać kieszenie drugiego gracza poprzez wsadzenie ręki do jego kieszeni.

Żółte - Jeżeli gracz w trakcie odgrywania sceny mówi hasło **żółte** oznacza to, że scena odgrywa się w ograniczonym kontakcie. Na przykład odgrywana scena przeszukania z hasłem **żółte** wygląda w taki sposób, że jeden gracz klepie drugiego w kieszeń i mówi mu,

że przeszukuje mu tę kieszeń. Zadaniem drugiego gracza jest pokazanie mu zawartości kieszeni.

Czerwone - Jeżeli gracz w trakcie odgrywania sceny mówi hasło **czerwone** oznacza to, że scena odgrywa się bez kontaktu fizycznego. Na przykład scena przeszukania z hasłem **czerwone** wygląda w taki sposób, że jeden gracz mówi drugiemu "teraz przeszukuję twoją kieszeń w spodniach". Zadaniem drugiego gracza jest pokazanie mu zawartości kieszeni. W trakcie tego przeszukania nie dochodzi do **ŻADNEGO** kontaktu fizycznego.

PAX - Jest to hasło bezpieczeństwa, którego używa się tylko w sytuacji zagrożenia zdrowia, oraz życia. Na przykład podczas odgrywania sceny gracz wywraca się i czuje, że skręcił kostkę. W tym momencie należy krzyknąć hasło **PAX**, aby przerwać akcję "in game" i udać się po pomoc medyczną.

WALKA WRĘCZ BRONIĄ BIAŁĄ

Broń biała musi być bezpieczna oraz miękka. Aby broń biała mogła wziąć udział w rozgrywce musi zostać wcześniej zbadana przez organizatora w ramach akredytacji. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do rozgrywki broni bezpiecznej, która uzna za niedopuszczalną.

Ten rodzaj walki polega na zadaniu przeciwnikowi celnego trafienia „bezpieczną bronią” przy przestrzeganiu następujących zasad:

- zabronione są ciosy w głowę i krocze.
- zabronione są pchnięcia
- pole trafienia obejmuje całe ciało – za wyjątkiem głowy i krocza

PRZESZUKIWANIE

Podczas "przeszukania" osoby zabroniony jest jakikolwiek kontakt fizyczny jeśli przeszukiwany nie wyrazi na to zgody. Można jednak poinformować osobę poszukiwaną, że został przeszukany a ten **MUSI** ujawnić wszystkie przedmioty mające znaczenie w rozgrywce (broń, amunicję, magazynki, dokumenty, pieniądze, itp.)

KRADZIEŻ

Nie wolno kraść replik broni, magazynków, amunicji, radiotelefonów itp. jeśli właściciel nie wyrazi na to zgody. Kraść można jedynie przedmioty znalezione w trakcie gry np. pieniądze, bandaż, przedmioty fabularne czy inne materiały dostarczane przez organizatorów.

KULTURA I FAIR PLAY

- Poza grą w stosunku do innych graczy zawsze odnosimy się z szacunkiem.
- Jeśli twoja postać jest martwa nie przekazuje żadnych informacji.
- Jeśli masz cień wątpliwości, że Twoje działania mogą wyrządzić komuś krzywdę to lepiej ich zaniechać. - Pamiętajmy, że to jest zabawa.
- Mistrzowie Gry mają zawsze rację.
- Osoby, które zostaną przyłapane przez organizatora na oszustwie zostaną wykluczone z rozgrywki.

2. REGULAMIN PORZĄDKOWY.

I. Każdy uczestnik porusza się po terenie rozgrywki na własne ryzyko, przestrzegając regulaminu oraz ogólnie przyjętych zasad bezpieczeństwa.

- II. Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za nieszczęśliwe wypadki w czasie trwania gry.
- III. Organizator nie bierze odpowiedzialności za wszelki sprzęt zagubiony, zniszczony lub uszkodzony w czasie trwania imprezy.
- IV. odpowiedzialność prawną za szkody powstałe wskutek działania uczestników imprezy bądź osób trzecich, zwłaszcza wskutek nieprzestrzegania niniejszego regulaminu i/lub przepisów powszechnie obowiązujących ponosi sprawca takiego działania
- V. Pisemnej zgody Organizatora wymaga wykorzystanie imprezy jako okazji do rozpowszechnienia wszelkich materiałów reklamowych czy promocyjnych.
- VI. Pisemnej zgody Organizatora wymaga wystawienie stanowiska handlowego oraz inne formy handlu na terenie imprezy.
- VII. Podczas trwania imprezy bezwzględnie zabrania się spożywania alkoholu oraz innych środków odurzających .
- VIII. Na terenie obowiązuje zachowanie czystości i porządku. Śmiecenie będzie surowo karane.
- X. Impreza może zostać przerwana w każdym momencie tylko i wyłącznie przez Organizatora lub w momencie zagrożenia zdrowia i życia któregokolwiek uczestnika, pożaru, poważnego wypadku uniemożliwiającego prowadzenie działań;
- XI. Przerwanie rozgrywki przez osobę nieupoważnioną, bez uzasadnionej (w/w) przyczyny będzie ukarane wydaleniem z gry.

3. BEZPIECZEŃSTWO

- a) Dozwolone jest używanie wyłącznie broni palnej typu NERF. Jedyna dopuszczalna amunicja to pociski dostarczane przez organizatora.
- b) Zaleca się stosowanie gogli lub okularów ochronnych.
- c) Zakazuje się wkraczania na teren posesji przyległych do terenu gry.
- d) Obowiązuje zakaz stosowania jakichkolwiek ładunków wybuchowych, świetlnych, ogłuszających, dymnych, łzawiących czy jakichkolwiek innych środków o działaniu szkodliwym nie zaakceptowanych przez organizatora.
- e) Zabronione jest atakowanie, osób postronnych, jak i fotografów, innych osób nie biorących czynnego udziału w rozgrywce oraz zwierząt.
- f) Osoby obecne na imprezie zobowiązane są zachowywać się w sposób nie zagrażający bezpieczeństwu innych, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu.
- g) Zakaz kradzieży węgla z okolicznej kopalni.
- h) Zakaz wnoszenia na teren imprezy prawdziwych narkotyków, broni palnej, broni białej, łuków, kusz oraz innej broni miotanej i przedmiotów, które potencjalnie mogą zagrażać innym uczestnikom imprezy.

4. FILMOWANIE I FOTOGRAFOWANIE.

- 1. Zgodnie z art. 81 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawach autorskich oraz prawach pokrewnych uczestnik imprezy udziela zgody na nieodpłatne fotografowanie lub dokonywanie innego rodzaju zapisu jego wizerunku w trakcie imprezy oraz na jego transmitowanie, rozpowszechnianie lub przekazywanie głosu i wizerunku w związku z jakimkolwiek programem przedstawiającym wydarzenie oraz zezwala na wykorzystanie swojego wizerunku do promocji przyszłych edycji imprezy.
- 2. Używać kamery oraz aparatu fotograficznego może każdy, nie jest wymagana zgoda Organizatora, jednakże osoba obsługująca kamerę lub sprzęt fotograficzny musi być oznaczona w sposób przewidziany przez organizatora.

3. Osoba fotografująca lub filmująca przebieg wydarzenia dokonuje tego na własną odpowiedzialność; organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody powstałe wskutek używania kamery lub aparatu fotograficznego, w tym w szczególności uszkodzenia bądź zniszczenia wyżej wymienionych urządzeń.
4. Operator kamery lub aparatu fotograficznego powinien unikać sytuacji w której zakłócałby przebieg gry, w szczególności sytuacji, w których mógłby zdradzić pozycję walczących graczy.

5. HIGIENA

Na terenie imprezy zostaną przygotowane toalety typu Toi-Toi oraz prysznice polowe. Korzystanie z nich powinno być zgodne z instrukcją. Zakazuje się dewastowania sanitariatów, wrzucania petard do toalet oraz używania toalet i prysznicy polowych niezgodnie z ich przeznaczeniem. Za niszczenie, dewastowanie oraz korzystanie z toalet i prysznicy niezgodnie z ich przeznaczeniem grozi kara wyrzucenia z imprezy oraz odpowiedzialność prawna za powstałe szkody.

6. DANE OSOBOWE

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (zwane dalej "RODO") niniejszym informujemy, iż:

1. Administratorem Państwa danych osobowych jest Mateusz Kokot.
2. Zebrane dane osobowe wykorzystane będą jedynie do celów związanych z organizacją larpa oraz przygotowania materiałów promocyjnych na rzecz przyszłych edycji larpa - zakres wykorzystania zebranych danych służyć będzie w szczególności weryfikacji uczestników biorących udział w wydarzeniu.
3. Organizator wydarzenia informuje, iż mają Państwo możliwość skorzystania z prawa do bycia zapomnianym (art. 17 RODO), prawa do żądania ograniczenia przetwarzania danych (art. 18 RODO) i prawa do żądania przeniesienia danych (art. 20 RODO). Skorzystanie z powyższych uprawnień przed planowaną datą zakończenia wydarzenia może w określonych sytuacjach skutkować niemożnością udziału w larpie.
4. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich (w rozumieniu RODO).
5. Mają Państwo prawo do składania skarg, wniosków i zapytań do Administratora danych osobowych zgodnie z przepisami art. 15-22 RODO. Adres e-mail administratora to zombielarporg@gmail.com
6. Mają Państwo prawo wniesienia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uznają Państwo, iż przetwarzanie danych osobowych Państwa dotyczące narusza przepisy RODO.

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE.

I. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w regulaminie w dowolnym czasie.

II. Zabronione jest wnoszenie na teren rozgrywki oraz posiadanie w trakcie jej trwania środków odurzających, substancji psychotropowych, alkoholu, broni palnej, materiałów wybuchowych, materiałów łatwopalnych i innych niebezpiecznych przedmiotów.

III. Osobę, która zakłóca przebieg imprezy i nie przestrzega regulaminu, służby porządkowe mają prawo do usunięcia z terenu, a w przypadku stawiania czynnego lub biernego oporu, przekazania policji.

IV. We wszystkich sprawach nie ujętych bezpośrednio w regulaminach, jak i dotyczących rozstrzygnięcia kwestii spornych między graczami decydujące zdanie mają **organizatorzy**, których decyzja jest nieodwołalna.

VI. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia od jego przestrzegania i odpowiedzialności prawnej w przypadku jego złamania.

