

REGULAMIN ZOMBIE LARP XII

Regulamin dotyczy uczestnictwa w imprezie ZOMBIE LARP nazywanym poniżej "imprezą": dotyczy on zarówno dnia konwentowego jak i samej gry Live Action Role Play.

I. ZASADY OGÓLNE

1. Impreza będąca przedmiotem niniejszego regulaminu przeznaczona jest dla darczyńców, którzy wsparli Stowarzyszenie Ambaras.
2. Warunkami dopuszczenia do uczestnictwa w imprezie są:
 - a. ukończenie 18 roku życia do dnia 15 sierpnia 2024 roku,
 - b. posiadanie aktualnego ubezpieczenia od Następstw Nieszczęśliwych Wypadków,
 - c. zapoznanie się z udostępnionymi przez Organizatora regulaminami i zasadami oraz bezwzględne stosowanie się do ich treści.
3. Podczas akredytacji uczestników osoba dopuszczona do imprezy musi:
 - a. potwierdzić tożsamość i wiek powszechnie obowiązującym i aktualnym dowodem tożsamości (dowód osobisty, prawo jazdy, paszport itp.),
 - b. wpisać swoje dane na listę akredytacyjną i ją podpisać - wiąże się to jednocześnie z oświadczeniem, iż uczestnik akceptuje niniejszy regulamin,
 - c. okazać imienne zaproszenie na imprezę (lub potwierdzić z Organizatorem fakt umieszczenia na liście akredytacyjnej),
 - d. potwierdzić fakt posiadania ubezpieczenia od Następstw Nieszczęśliwych Wypadków.
4. Każdy uczestnik ma obowiązek bezwzględnego stosowania się do postanowień regulaminu oraz wskazówek Organizatorów. Niezastosowanie się do regulaminu skutkować może wydaleniem z terenu imprezy bez prawa do zwrotu uiszczonej kwoty darowizny.
5. Na terenie imprezy mają zastosowanie wszystkie przepisy prawa Rzeczypospolitej Polskiej. Organizatorzy zwracają uwagę przede wszystkim na te dotyczące ochrony dóbr osobistych (w tym przede wszystkim mienia), ochrony krajobrazu, zasad używania otwartego ognia i rozpalania ognisk w strefie krajobrazu chronionego. Odnotowane przypadki łamania prawa na terenie imprezy skutkować będą wydaleniem z terenu imprezy bez prawa do zwrotu uiszczonej kwoty darowizny oraz powiadomieniem policji przez Organizatora.
6. Uczestnicy zobowiązują się również do przestrzegania ewentualnych zasad korzystania i regulaminu obiektu w którym odbywa się impreza.
7. 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. Tworzenie sytuacji zagrażających życiu lub zdrowiu (w tym psychicznemu) innych graczy, jak i współudział oraz zachęcanie innych do tworzenia takich sytuacji będzie skutkowało wydaleniem z terenu imprezy bez prawa do zwrotu uiszczonej kwoty darowizny.
8. Organizator zastrzega sobie prawo odmówienia uczestnikowi udziału w imprezie w przypadku niespełnienia warunków określonych w pkt. 2 i 3 regulaminu lub rażącego naruszenia postanowień regulaminu.

II. REGULAMIN ROZGRYWKI

1. SŁOWNIK POJĘĆ

- a. Teren rozgrywki – teren stałych walk
- b. 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.
- c. 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.
- d. Broń biała - bronią białą nazywamy specjalnie przygotowane przedmioty z pianki lub lateksu służące do odgrywania walk w zwarcu. Aby broń biała została dopuszczona do rozgrywki musi przejść test bezpieczeństwa.
- e. Test bezpieczeństwa - procedura mająca na celu ustalenie bezpieczeństwa broni. Test odbywa się w trakcie oceniania postaci i polega on na dobrowolnym przetestowaniu broni na graczu przechodzącym akredytację.
- f. Bóbr - także: bóbr europejski, bóbr zwyczajny, bóbr rzeczny, bóbr wschodni (*Castor fiber*) to gatunek ziemno-wodnego gryzonia z rodziny bobrowatych (*Castoridae*). Uważa się go za największego gryzonia Eurazji: masa ciała dorosłego osobnika dochodzi do 29 kg, a długość ciała do 110 cm.

2. BEZPIECZEŃSTWO

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

3. WALKA WRĘCZ BRONIĄ BIAŁĄ

- a. Broń biała musi być bezpieczna oraz miękka. Aby broń biała mogła wziąć udział w rozgrywce musi zostać dopuszczona przez Organizatora po przeprowadzeniu testu bezpieczeństwa. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do rozgrywki broni bezpiecznej, którą uzna za niedopuszczalną. Organizator zastrzega sobie prawo do wycofania dopuszczenia broni białej do gry w jej trakcie.
- b. Ten rodzaj walki polega na zadaniu przeciwnikowi celnego trafienia „bezpieczną bronią” przy przestrzeganiu następujących zasad:
 - i. zabronione są ciosy w głowę i krocze,
 - ii. zabronione są pchnięcia,
 - iii. pole trafienia obejmuje całe ciało – za wyjątkiem głowy i krocza.

4. PRZESZUKIWANIE

Podczas "przeszukania" osoby zabroniony jest jakikolwiek kontakt fizyczny jeśli przeszukiwany/a nie wyrazi na to zgody. W przypadku braku zgody należy przeprowadzić bezkontaktowe "przeszukanie", polegające na przekazaniu przez przeszukiwanego/ą wszelkich przedmiotów biorących udział w rozgrywce (broń, amunicję, magazynki, fabularne dokumenty, fabularne pieniądze, itp.).

5. PRZYWŁASZCZENIE

- a. Nie wolno przywłaszczać replik broni, magazynków, radiotelefonów itp. jeśli właściciel nie wyrazi na to zgody. Przywłaszczać w toku rozgrywki można jedynie przedmioty znalezione w trakcie gry (fabularne pieniądze, fabularne dokumenty, bandaże, broń lub inne materiały dostarczane przez organizatorów).
- b. Przywłaszczone w czasie rozgrywki przedmioty podlegają natychmiastowemu zwrotowi pierwotnemu właścicielowi po zakończeniu imprezy.
- c. Surowo zabronione jest przywłaszczanie rzeczy, które należą do innych osób i ewidentnie nie biorą udziału w grze (np. telefonów, portfeli, namiotów i ich wyposażenia).

6. KULTURA I FAIR PLAY

- a. Poza grą w stosunku do innych graczy zawsze odnosimy się z szacunkiem.
- b. Przestrzegaj zasad mechaniki rozgrywki.
- c. Respektuj komunikaty innych graczy dotyczące interakcji fizycznych.
- d. Jeśli twoja postać jest martwa nie przekazuje żadnych informacji.
- e. Nie ignoruj otrzymanych obrażeń (trafień bronią białą, palną, pochwycenia przez zombie).
- f. Jeśli masz cień wątpliwości, że Twoje działania mogą wyrządzić komuś krzywdę lub popsuć komuś innemu zabawę to lepiej ich zaniechać - pamiętajmy, że to jest zabawa.
- g. Osoby, które zostaną przyłapane przez organizatora na oszustwie zostaną wykluczone z rozgrywki.
- h. Kwestie sporne rozstrzygają Organizatorzy.

7. REGULAMIN PORZĄDKOWY.

- a. Każdy uczestnik porusza się po terenie rozgrywki na własne ryzyko, przestrzegając regulaminu oraz ogólnie przyjętych zasad bezpieczeństwa.
- b. Organizator nie bierze odpowiedzialności za nieszczęśliwe wypadki w czasie trwania gry.
- c. Organizator nie bierze odpowiedzialności za wszelki sprzęt zagubiony, zniszczony lub uszkodzony w czasie trwania imprezy.
- d. 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
- e. Wykorzystanie imprezy jako okazji do rozpowszechnienia materiałów reklamowych czy promocyjnych wymaga zgody Organizatora.
- f. Wystawienie stanowiska handlowego oraz inne formy handlu na terenie imprezy wymagają zgody Organizatora.
- g. Podczas trwania imprezy bezwzględnie zabrania się spożywania alkoholu oraz innych środków odurzających.
- h. Na terenie obowiązuje obowiązek zachowania czystości i porządku.
- i. Impreza może zostać przerwana:
 - i. w dowolnym momencie przez Organizatora
 - ii. przez dowolną osobę w przypadku wystąpienia sytuacji stanowiącej zagrożenie zdrowia lub życia, zagrożenia mienia o znacznej wartości, wystąpienia pożaru lub wystąpienia innych okoliczności, które uniemożliwiłyby dalsze trwanie imprezy z zachowaniem bezpieczeństwa.
- j. Przerwanie rozgrywki przez osobę nieupoważnioną, bez uzasadnionej przyczyny będzie skutkowało w wydaleniu z terenu imprezy bez prawa do zwrotu uiszczonej kwoty darowizny.

- k. Zabronione jest zakłócanie spokoju dzikich zwierząt na terenie imprezy, jak i poza nim - Organizatorzy w szczególności pragną zwrócić uwagę, iż w pobliżu terenu imprezy znajdować się mogą siedliska bobrów, których należy nie straszyć, karmić, głaskać, golić, itp.

8. 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 mogących mieć szkodliwe działanie bez uprzedniej akceptacji i akredytacji 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. Obowiązuje zakaz kradzieży węgla z okolicznej kopalni.
- h. Obowiązuje zakaz wnoszenia na teren imprezy prawdziwych narkotyków, alkoholu, broni palnej, broni białej, łuków, kusz, broni miotanej, ładunków wybuchowych, materiałów pirotechnicznych i innych przedmiotów, które potencjalnie mogą zagrażać innym uczestnikom imprezy.
- i. Obowiązuje zakaz wprowadzania na teren imprezy pojazdów mechanicznych bez zgody organizatora i w szczególności surowo zabronione jest prowadzenie pojazdów mechanicznych w stanie odurzenia.
- j. Wszystkie urządzenia wpinane do sieci elektrycznej na terenie imprezy muszą zostać zatwierdzone przez wyznaczonego organizatora.

9. FILMOWANIE I FOTOGRAFOWANIE.

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. Operator kamery lub aparatu fotograficznego musi unikać sytuacji w której zakłócałby przebieg gry, w szczególności sytuacji, w których mógłby zdradzić pozycję walczących graczy.

10. HIGIENA

- a. Na terenie imprezy do dyspozycji uczestników udostępnione są sanitariaty: prysznice, umywalki oraz toalety.
- b. Surowo zabronione jest dewastowanie sanitariatów oraz używanie ich niezgodnie z przeznaczeniem. Za niszczenie, dewastowanie oraz korzystanie sanitariatów

niezgodnie z ich przeznaczeniem grozi kara wydalenia z imprezy oraz odpowiedzialność prawna za powstałe szkody.

- c. Sanitariaty nie biorą udziału w grze i przez cały czas trwania imprezy uczestnicy mają do nich swobodny dostęp.

III. DANE OSOBOWE

1. 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:
2. Administratorem Państwa danych osobowych jest Stowarzyszenie Ambaras z siedzibą przy ul. Oświęcimskiej 50C/8, 41-707 Ruda Śląska zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym pod nr 0001028071.
3. 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.
4. 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.
5. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich (w rozumieniu RODO).
6. 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.
7. Mają Państwo prawo wniesienia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uznają Państwo, iż przetwarzanie danych osobowych Państwa dotyczące narusza przepisy RODO.

IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w regulaminie w dowolnym czasie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wydalenia z terenu imprezy osób zakłócających przebieg imprezy i nieprzestrzegających regulaminu.
3. We wszystkich sprawach nie ujętych bezpośrednio w regulaminach, jak i dotyczących rozstrzygnięcia kwestii spornych między graczami decydujące zdanie mają **organizatorzy**, których decyzja jest nieodwołalna.
4. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia od jego przestrzegania i odpowiedzialności za złamanie jego postanowień.