



ARGOS-26

Proobronne Warsztaty Taktyczne

12-13 września 2026

ORGANIZATOR



PARTNERZY



SPONSORZY



REGULAMIN

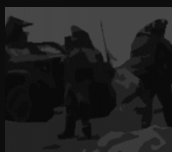
INFORMACJE / ZASADY / MECHANIKA

1. WPROWADZENIE

ARGOS-26 to proobronne warsztaty taktyczne z elementami planowania, nawigacji, komunikacji oraz symulacji działań bojowych. Wydarzenie organizowane jest przez **Fundację Omnia pro Patria** (KRS 0001164685) oraz drużynę **HQ OLIMP**, we współpracy z partnerami.

Warsztaty skierowane są do zorganizowanych grup airsoftowych i środowisk proobronnych, celem doskonalenia umiejętności, pogłębiania wiedzy oraz wymiany doświadczeń w zakresie działań taktycznych 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 podległych im uczestników.



[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.

2. INFORMACJE ORGANIZACYJNE

a) Dane podstawowe:

- Termin: 12-13.09.2026
- Cena: 190 zł / osoba
- Czas rozgrywki: ok. 20 h
- Limit uczestników: 300
- Pojazdy: tak
- Optoelektronika: tak
- Drony: tak
- Sztaby: offgame
- Pirotechnika: czekamy na zgodę nadleśnictwa

b) Zabezpieczenie gry:

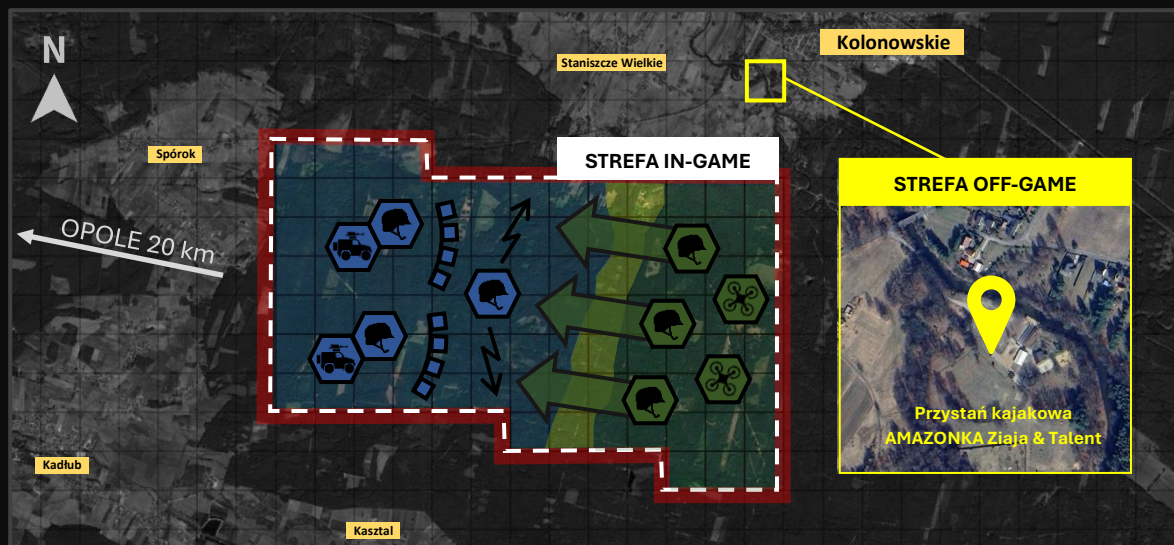
- Ubezpieczenie NNW
- Parking
- Sanitariaty
- Zespoły sztabowe
- Rekwizyty
- Mapy i identyfikatory
- Naszywka pamiątkowa

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 off-game]:** warsztaty ARGOS-26 organizowane są w oparciu o przystań kajakową „AMAZONKA ZIAJA & TALEN” w KOLONOWSKIEM (woj. OPOLSKIE). Ośrodek stanowi główne zaplecze logistyczne wydarzenia i na jego terenie zlokalizowane są: parking, punkt rejestracji uczestników oraz strefa biwakowa. Istnieje możliwość wcześniejszego przyjazdu i rozbicia własnego namiotu (korzystanie z pola namiotowego podlega odrębnej opłacie, zgodnie z aktualnym cennikiem ośrodka „AMAZONKA”).
- **[Strefa in-game]:** symulacja działań bojowych jest prowadzone na przyległych do przystani kajakowej terenach leśnych (dokładne granice obszaru działań zostaną określone w zadaniach).



📍 Lokalizacja „AMAZONKA ZIAJA & TALEN”: <https://maps.app.goo.gl/ckwtwf5qFNoEfoKP9>

e) Harmonogram

- | | | | |
|----------|------------|---|---|
| | 04.05.2026 | ● | otwarcie zapisów |
| | 04.06.2026 | ● | zamknięcie zapisów |
| | 07.2026 | ● | podział stron i wydanie rozkazów |
| 18:00 // | 11.09.2026 | ● | otwarcie strefy organizacyjnej |
| 07:00 // | 12.09.2026 | ● | otwarcie punktu rejestracji i wydanie pakietów startowych |
| 09:00 // | 12.09.2026 | ● | zamknięcie rejestracji |
| 11:00 // | 12.09.2026 | ● | rozpoczęcie działań terenowych |
| 04:00 // | 13.09.2026 | ● | zakończenie działań terenowych |
| 10:00 // | 13.09.2026 | ● | zamknięcie strefy organizacyjnej |

3. ZASADY REJESTRACJI UCZESTNIKÓW

- (a) Formularz rejestracyjny na wydarzenie dostępny w platformie: <https://airsoft.group/>
- (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. Dane te wykorzystywane są wyłącznie w celu realizacji i zabezpieczenia prawidłowego przebiegu wydarzenia. Po upływie 14 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 190 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.

4. ZASADY UDZIAŁU W WYDARZENIU

- (a) Warunkiem udziału w wydarzeniu jest posiadanie ważnego biletu zakupionego zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale - **3. ZASADY REJESTRACJI**.
- (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 wrywkowej 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) Zakaz propagowania ideologii społecznie uznanych za szkodliwe (przez propagowanie rozumiemy też noszenie naszywek itp.).
- (m) Uczestnicy wydarzenia realizujący przeprawy wodne i lądowe w trakcie rozgrywki realizują to na własną odpowiedzialność.
- (n) Naruszenie zasad będzie skutkowało wykluczeniem z uczestnictwa w wydarzeniu.
- (o) 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.

W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego. W kwestiach spornych kierujemy się zdrowym rozsądkiem i zasadami fair-play.

5. LIMITY REPLIK ASG / MAGAZYNKI / AMUNICJA / DOŁADOWANIE

5.1 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)

5.2 Zakaz używania mag. typu hi-cap, z wyjątkiem BOX/DRUM przeznaczonych do replik wsparcia.

5.3 Zezwala się replikom wsparcia zastąpienia każdego BOXa pięcioma magazynkami Real/Mid.

5.4 Uczestnicy mogą posiadać przy sobie dowolną ilość amunicji luzem (np. w butelkach).

5.5 Uzupełnianie amunicji w magazynkach odbywa się jedynie w punktach zaopatrzenia – lokalizacje punktów zaopatrzenia zostaną wskazane w rozkazach.

6. ZASADY TRAFIEŃ

6.1 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.**

6.2 Kolejne trafienie to każde następne uderzenie kulką (pojedynczą lub serią) po upływie 5 sekund od poprzedniego.

6.3 „**CICHA ŚMIERĆ**” dopuszczona, akcja polega na położeniu obu rąk na ramionach przeciwnika i wypowiedzeniu „Cicha śmierć” – ofiara postępuje zgodnie z **pkt. 7.3**.

6.4 Brak zasady deklaracji strzału typu „Pif-Paf”.

7. SYSTEM RAN I OPATRYWANIE

7.1 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 opatrzeniu, uczestnik **wznawia działanie z nałożonym białym bandażem**.

7.2 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 opatrzeniu, uczestnik **wznawia działanie z nałożonym białym i niebieskim bandażem**.

7.3 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.

8. POWRÓT DO ROZGRYWKI

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

9. BAZA OPERACYJNA / OBIEKTY ZADANIOWE / REKWIZYTY

- 9.1 **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. FOB-y oznaczone są biało-czerwoną taśmą oraz flagą w kolorze właściwym dla danej strony. Zabrania się prowadzenia działań bojowych w promieniu 30 m. od baz, a także podejmowania jakichkolwiek działań i interakcji wewnątrz FOB strony przeciwnej.
- 9.2 **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.
- 9.3 **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 i w tym celu nie muszą się „respić”;

10. ZASADY UŻYCIA POJAZDÓW

W grze terenowej „ARGOS” dopuszcza się wykorzystanie prywatnych pojazdów, zwanych dalej - **Lekkimi Pojazdami Bojowymi (LPB)**, na zasadach:

- 10.1 Do udziału dopuszczone są jedynie LPB zgłoszone i zaakceptowane przez Organizatora.
- 10.2 LPB należy zgłaszać drogą mailową do Organizatora na adres - fundacja.propatria@gmail.com
- 10.3 Kabina kierowcy każdego LPB musi posiadać szybę przednią oraz szyby boczne: lewą i prawą.
- 10.4 Wieżyczka LPB może być zabudowana do 75% swojego obwodu i nie może być zadaszona.
- 10.5 Repliki zintegrowane z wieżyczką nie są wrażliwe na trafienia.
- 10.6 Operator wieżyczki musi być wyposażony w kask / hełm ochronny.
- 10.7 Wszelkie dodatkowe osłony stosowane w LPB muszą być pozbawione otworów strzeleckich.
- 10.8 LPB w trakcie działań terenowych muszą być oznaczone niebieską (BLUEFOR) lub zieloną (GREENFOR) folią na przednim lewym reflektorze pojazdu (folię zapewnia organizator).
- 10.9 LPB poruszają się po drogach asfaltowych z prędkością zgodną z obowiązującymi przepisami ruchu drogowego, natomiast po drogach leśnych z prędkością **nieprzekraczającą 30 km/h**.
- 10.10 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!
- 10.11 Dopuszcza się prowadzenie ognia do LPB, ale zabrania się celowego ostrzeliwania szoferki.
- 10.12 LPB mogą transportować uczestników aktywnych jak i wyeliminowanych.
- 10.13 Uczestnicy transportowani **W** lub **NA** LPB są wrażliwi na trafienia zgodnie z pkt. 6. i pkt. 7.
- 10.14 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia pojazdów powstałe w trakcie trwania rozgrywki.

11. ZASADY NISZCZENIA LPB

- 11.1 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.
- 11.2 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 uznany za 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, w tym wrzucenie piłeczki do otwartej skrzyni ładunkowej, nie skutkuje jego zniszczeniem (niewypał). 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 (niewypał). Ładunki są zrzucane z dronów i nie mogą być miotane ręcznie;
- 11.3 Zniszczony LPB oznacza się światłami awaryjnymi i wywiesza kamizelkę odblaskową za boczną szybę kierowcy pojazdu.
- 11.4 Uczestnicy znajdujący się **W** lub **NA** LPB w momencie jego zniszczenia otrzymują trafienie i postępują zgodnie z zasadami opisanymi w pkt. 7, jednak z tą różnicą że przed opatrzeniem należy ich ewakuować z pojazdu (uznaje się, iż zniszczony pojazd jest objęty pożarem).
- 11.5 Zniszczony LPB może pozostawać w miejscu zniszczenia przez nieograniczony czas, ale nie może blokować przejazdu innym pojazdom – w tym celu, zezwala się nimi zjechać na pobocze.
- 11.6 Zniszczony LPB może być wykorzystywany jako osłona, o ile pozostał w miejscu zniszczenia.
- 11.7 Zniszczonym LPB mogą się poruszać wyłącznie uczestnicy WYELIMINOWANI.
- 11.8 Zniszczony LPB może powrócić do rozgrywki po zjechaniu do własnego FOB i spędzeniu tam czasu określonego w rozkazach.



12. 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.

13. ZASADY UŻYCIA BSP

- 13.1 Do udziału dopuszczone są jedynie BSP zgłoszone i zaakceptowane przez Organizatora.
- 13.2 BPS należy zgłaszać drogą mailową do Organizatora na adres - fundacja.propatria@gmail.com
- 13.3 Korzystanie z dopuszczonych BPS jest możliwe jedynie z miejsc i w czasie określonym przez Organizatora – miejsca użycia BPS zostaną przekazane w rozkazach.
- 13.4 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia BPS powstałe w trakcie trwania rozgrywki.
- 13.5 BSP musi posiadać ważne OC.

14. PRZESZUKIWANIE, WRE, MINY

- 14.1 Zakaz przeszukiwania innych uczestników.
- 14.2 Zakaz nadawania lub zagłuszania sygnałów na częstotliwościach strony przeciwnej.