



ARGOS-26

Paramilitarne Warsztaty Taktyczne

12-13 września 2026

ORGANIZATOR



PARTNERZY



SPONSORZY



REGULAMIN

INFORMACJE / ZASADY / MECHANIKA

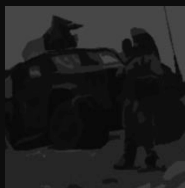
1. WPROWADZENIE

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

Celem warsztatów jest doskonalenie umiejętności, poszerzanie wiedzy oraz wymiana doświadczeń uczestników w zakresie działań pododdziałów lekkiej piechoty w terenie leśnym.

Program warsztatów realizowany jest w formule taktycznej gry terenowej z wykorzystaniem replik airsoftowych, Lekkich Pojazdów Bojowych (LPB) i Bezzałogowych Statków Powietrznych (BSP). Działania terenowe poprzedza etap planowania prowadzony w formie spotkań online.

W trakcie rozgrywki uczestnicy realizują zadania w ramach jednej z dwóch przeciwstawnych stron scenariusza (**BLUEFOR** i **GREENFOR**). Ugrupowania te różnią się założeniami taktycznymi i charakterem działań. Na czele każdej ze stron stoi sztab odpowiedzialny za planowanie, przygotowanie i koordynację działań uczestników.



[BLUEFOR]: realizuje działania o charakterze defensywnym. Głównym zadaniem ugrupowania jest utrzymanie kontroli nad wyznaczonymi obszarami oraz obiektami poprzez prowadzenie ich obrony i działań patrolowo-rozpoznawczych. BLUEFOR dysponuje przewagą w liczbie posiadanych LPB w stosunku do strony przeciwnej zwiększając ich potencjał w zakresie mobilności na polu walki.



[GREENFOR]: realizuje działania o charakterze ofensywnym. Głównym zadaniem ugrupowania jest zajęcie wyznaczonych obszarów oraz zniszczenie wskazanych obiektów poprzez prowadzenie działań rozpoznawczych i rajdowych. GREENFOR dysponuje przewagą w liczbie posiadanych BSP w stosunku do strony przeciwnej zwiększając ich potencjał w zakresie rozpoznania na polu walki.

2. INFORMACJE ORGANIZACYJNE

a) Dane podstawowe:

- Termin: 12-13.09.2026
- Cena: 170 zł / osoba
- Czas rozgrywki: ok. 20 h
- Limit uczestników: 300
- Pojazdy: tak
- Optoelektronika: tak
- Drony: tak
- Sztaby: offgame
- Pirotechnika: za zgodą nadleśnictwa

b) Organizator zapewnia:

- Ubezpieczenie NNW
- Parking
- Sanitaria
- 1.5l wody / uczestnik
- Zespoły sztabowe
- Rekwizyty
- Mapy i identyfikatory
- Naszywkę pamiątkową

c) Uczestnik zapewnia:

- Atestowaną ochronę oczu
- Czerwone migające światło
- Kamizelkę odblaskową
- Odzież osobistą
- Wyżywienie
- Wyposażenie
- Sprzęt łącz. indywidualnej
- Sprawną replikę ASG
- Sprzęt biwakowy

- Link do wydarzenia na platformie FACEBOOK: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

d) Lokalizacja i zaplecze techniczno-bytowe

- **[Strefa organizacyjna]:** warsztaty ARGOS–26 organizowane są w oparciu o przystań kajakową „AMAZONKA ZIAJA & TALEN” w KOLONOWSKIEM (woj. OPOLSKIE). Ośrodek stanowi główną strefę organizacyjno-koordynacyjną wydarzenia. W jego obrębie zlokalizowane będą: parking, punkt rejestracji oraz strefa biwakowa (z możliwością wcześniejszego przyjazdu i rozbicia własnego namiotu – **miejsce na polu namiotowym należy opłacić oddzielnie, zgodnie z obowiązującym cennikiem ośrodka „AMAZONKA”**).
- **[Działania terenowe]:** zajęcia praktyczne będą prowadzone na przyległych do przystani kajakowej terenach leśnych (dokładne granice zostaną określone w zadaniach).



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

e) Harmonogram

- | | | | |
|----------|------------|---|---|
| | 20.05.2026 | ● | otwarcie zapisów |
| | 01.06.2026 | ● | podział stron i wydanie rozkazów |
| | 01.07.2026 | ● | zamknięcie zapisów |
| 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 |
| 10:00 // | 12.09.2026 | ● | rozpoczęcie działań terenowych |
| 07:00 // | 13.09.2026 | ● | zakończenie działań terenowych |
| 10:00 // | 13.09.2026 | ● | zamknięcie strefy organizacyjnej |

3. ZASADY REJESTRACJI

- (a) Formularz rejestracyjny na wydarzenie dostępny w platformie: <https://airsoft.group/> (Paeonia Tech sp. z o.o. NIP: 1251802022).
- (b) Na potrzeby wydarzenia przetwarzamy dane osobowe dostarczone przez airsoft.group: imię, nazwisko, data urodzenia, telefon, mail, ksywa, team. Ww. dane osobowe zostaną usunięte po wydarzeniu.
- (c) Rejestracja wiąże się z dokonaniem jednorazowej opłaty w wysokości 170 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) W przypadku odsprzedaży biletu innej osobie prosimy o kontakt na wskazany adres email celem ustalenia dalszych kroków - 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. Pojazdy prywatne / niedopuszczone do rozgrywki należy pozostawić na wyznaczonym parkingu.
- (e) W obszarze działań terenowych obowiązuje bezwzględny nakaz noszenia ochrony oczu.
- (f) Działania terenowe prowadzone są w umundurowaniu ustalonym przez sztab strony.
- (g) Działania terenowe prowadzone są jedynie w granicach obszaru wyznaczonego w zadaniu.
- (h) Zabrania się strzelania do dronów, rozpalania ognisk poza miejscami wyznaczonymi oraz wchodzenia na pola uprawne i do młodników (miejscza zalesione 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 wyrывkowej 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 skutkować 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	IŁOŚĆ MAGAZYNKÓW	ŁADOWNOŚĆ	MED.
Szturm	<1.9J	Dowolny	Max. 16x Real/Mid	do 45 bbs	0
Wsparcie*	<1.9J	Dowolny	Max. 3x BOX	do 500 bbs	0
DMR**	<2.6J	Single Only	Max. 16x Real/Mid	do 20 bbs	0
Bolt Action***	<3.4J	Single Only	Max. 16x Real/Mid	do 10 bbs	30<

* jedynie odpowiednik realnego KM (min 6 kg wagi z amunicją).

** jedynie repliki spełniające kryteria: lufa 16< cal, luneta, dwójnóg

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

5.2 Zakaz używania kulek metalowych, szklanych i ceramicznych.

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

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

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

5.6 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 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 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.

Komentarz: czerwone stałe światło nie służy do oznaczania graczy WYELIMINOWANYCH!

8. POWRÓT DO ROZGRYWKI

- 8.1 Uczestnik **WYELIMINOWANY** może powrócić do gry wyłącznie korzystając z punktów RESP.
- 8.2 Punkty RESP oznaczone są biało-czerwoną taśmą i białą flagą z czerwonym krzyżem.
- 8.3 Każda ze stron dysponuje własnymi punktami RESP – lokacje podane zostaną w rozkazach.
- 8.4 Każdy punkt RESP aktywny jest wyłącznie przez ściśle określony czas – czasy aktywności każdego z RESPów podane zostaną w rozkazach.
- 8.5 Uczestnik **WYELIMINOWANY** wznowia udział w rozgrywce natychmiast po dotarciu do dowolnego aktywnego punktu **RESP** (przed powrotem do gry należy zdjąć wszystkie bandażę).

9. STANOWISKA DOWODZENIA / OBIEKTY ZADANIOWE / REKWIZYTY

- 9.1 **STANOWISKA DOWODZENIA (SD)** – działania obu stron koordynowane będą przez powołane do tego celu zespoły sztabowe. W toku rozgrywki miejscem pracy każdego sztabu będzie Stanowisko Dowodzenia, rozwinięte na obszarze objętym działaniami terenowymi. SD obu stron oznaczone będą biało-czerwoną taśmą oraz flagą w kolorze właściwym dla danej strony. Zabrania się prowadzenia działań bojowych w promieniu 200 m od Stanowisk Dowodzenia, a także podejmowania jakichkolwiek działań i interakcji wobec SD strony przeciwnej.
- 9.2 **OBIEKTY ZADANIOWE** – niektóre elementy rozgrywki realizowane będą z wykorzystaniem specjalnie przygotowanych obiektów. Każdy obiekt oznaczony będzie żółtą flagą oraz tabliczką informacyjną określającą dopuszczalne działania, jakie uczestnicy mogą wobec niego podjąć.
- 9.3 **REKWIZYTY** - niektóre założenia rozgrywki realizowane będą z wykorzystaniem rekwizytów. Każdy rekwizyt oznaczony będzie żółtą taśmą z logo 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 – w tym celu nie muszą się ‘respić’.

10. ZASADY UŻYCIA POJAZDÓW

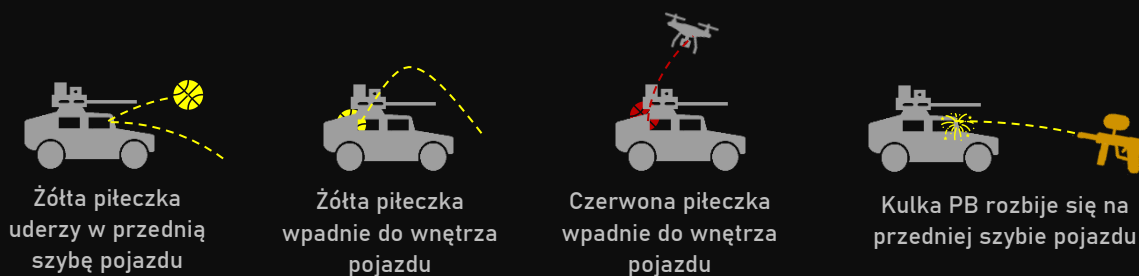
W grze terenowej „ARGOS” dopuszcza się wykorzystanie prywatnych pojazdów wyłącznie przez stronę BLUEFOR, zwanych dalej - **Lekкими Pojazdami Bojowymi (LPB)**, na zasadach:

- 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 Wszelkie dodatkowe osłony stosowane w LPB muszą być pozbawione otworów strzeleckich.
- 10.6 LPB w trakcie działań terenowych muszą być oznaczone niebieską folią umieszczoną na przednim lewym reflektorze pojazdu (zapewnia organizator).
- 10.7 LPB poruszają się po drogach asfaltowych z prędkością zgodną z obowiązującymi przepisami ruchu drogowego, natomiast po drogach leśnych z prędkością **nieprzekraczającą 30 km/h**.
- 10.8 Dopuszcza się prowadzenie ognia z LPB jedynie z takich miejsc jak: wieżyczka oraz otwarta skrzynia ładunkowa - prowadzenie ognia z wnętrza pojazdu jest zabronione!
- 10.9 Dopuszcza się prowadzenie ognia do LPB, ale zabrania się celowego ostrzeliwania szoferki.
- 10.10 LPB mogą transportować uczestników aktywnych jak i wyeliminowanych.
- 10.11 Uczestnicy transportowani **W** lub **NA** PLB są wrażliwi na trafienia zgodnie z pkt. 6. i pkt. 7.
- 10.12 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia pojazdów powstałe w trakcie trwania rozgrywki.

11. ZASADY NISZCZENIA LEKKICH POJAZDÓW BOJOWYCH

- 11.1 Niszczenie LPB odbywa się wyłącznie przy wykorzystaniu środków do tego przeznaczonych i dostarczonych przez organizatora. Do środków tych należą: żółte piłeczki tenisowe z pomarańczową wstążką, czerwone piłeczki tenisowe z pomarańczową wstążką, markery PB oraz kulki do markerów PB.
- 11.2 Niszczenie LPB odbywa się poprzez:
- (a) **rozbicie kulki PB** na przedniej szybie LPB. Kulka PB musi zostać wystrzelona z **markera PB**. W przypadku rykoszetu (braku rozbicia się kulki) pojazd nie zostaje zniszczony.
 - (b) trafienie przedniej szyby LPB **żółtą piłką tenisową**.
 - (c) wrzucenie do wnętrza pojazdu **żółtej piłki tenisowej**.
 - (d) wrzucenie do wnętrza pojazdu **czerwonej piłki tenisowej zrzucanej z drona**.
- 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 chwili jego zniszczenia, niezwłocznie przechodzą w stan WYELIMINOWANY i postępują zgodnie z zasadami opisanymi w pkt. 7.3.
- 11.5 Zniszczony LPB może być wykorzystywany jako osłona, o ile pozostał w miejscu zniszczenia.
- 11.6 Zniszczony LPB może transportować wyłącznie uczestników WYELIMINOWANYCH.
- 11.7 **Zasady powrotu zniszczonego LPB do rozgrywki zostaną przekazane w rozkazach.**

Drodzy kierowcy oraz załogi pojazdów, uważajcie się za WYELIMINOWANYCH, w sytuacjach gdy:



12. POJAZDY ORGANIZACYJNE

W trakcie rozgrywki po terenie działań poruszać się będą pojazdy organizacyjne, celem nadzoru przebiegu zajęć. Pojazdy te oznaczone będą światłami awaryjnymi oraz dwiema kamizelkami odblaskowymi - po jednej na burcie. Pojazdy organizacyjne nie biorą czynnego udziału w działaniach i zabrania się ich celowego ostrzeliwania.

13. PRZESZUKIWANIE, WRE, DRONY I INNE

- 13.1 Zakaz przeszukiwania innych uczestników.
- 13.2 Zakaz podbierania i zabierania rekwizytów przypisanych do strony przeciwnej.
- 13.3 Zakaz nadawania lub zagłuszania sygnałów na częstotliwościach strony przeciwnej.
- 13.4 Dopuszcza się użycie min dźwiękowych, wyłącznie w celach alarmowych.
- 13.5 Zezwala się na użycie dronów (BSP) do celów rozpoznawczych i bojowych pod następującymi warunkami:
- a) Dron został zgłoszony i dopuszczony przez organizatora do udziału w rozgrywce.
 - b) Dron może zrzucać wyłącznie przedmioty dostarczone przez organizatora.
 - c) Operator ponosi pełną odpowiedzialność za używany sprzęt.