

1. Konwent Avangarda 6 odbywa się w dniach 22-25 lipca 2010 roku w Zespole Szkół nr 37 im. Agnieszki Osieckiej przy Al. Stanów Zjednoczonych 24.

2. Głównym Organizatorem Konwentu Avangarda 6 jest Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki Avangarda, 05-827 Grodzisk Mazowiecki, ul. Armii Krajowej 5/42, KRS 0000272294, REGON 140858970, NIP 113-26-66-535).

3. Konwent Avangarda 6 jest wydarzeniem o charakterze niekomercyjnej konferencji. Wpłacane składki akredytacyjne przeznaczone są na pokrycie kosztów organizacji konwentu lub jego kolejnych edycji. Organizatorzy pracują społecznie.

4. Konwent Avangarda 6 ma charakter konferencji zamkniętej, w której udział mogą wziąć osoby, które uzyskały zgodę Organizatorów na wstęp i przebywanie na terenie Konwentu na ustalonych przez nich warunkach.

5. Dowodem uzyskanej zgody na uczestnictwo na konferencji są identyfikatory Konwentu Avangarda 6. Identyfikator należy nosić w widocznym miejscu oraz pokazywać na każde wezwanie Organizatorów lub Ochrony.

6. Zgubienie identyfikatora należy niezwłocznie zgłosić Organizatorom, w punkcie akredytacji, lub Ochronie.

7. Każda osoba, która przybędzie na konwent Avangarda 6, zobowiązana jest wylegitymować się ważnym dowodem tożsamości ze zdjęciem i datą urodzenia; ponadto osoby poniżej 18 roku życia muszą przedłożyć pismną zgodę rodzica lub opiekuna o następującej treści: *"Wyrażam zgodę aby moje dziecko (imię i nazwisko uczestnika) w dniach 22-25 lipca 2010 uczestniczyło w Konwencie Avangarda 6. Jednocześnie biorę na siebie pełną odpowiedzialność za jego/jej zachowanie i wyrządzone przez niego/nia szkody. Oświadczam również, iż jest mi znana tematyka oraz program konwentu Avangarda 6 i w związku z ewentualnymi nieszcześliwymi zdarzeniami lub wypadkami będącymi następstwem udziału w imprezie nie będę dochodzić ani podnosić żadnych roszczeń wobec jej Organizatorów.(imię i nazwisko rodzica lub opiekuna prawnego, jego adres zamieszkania, nr dowodu osobistego i telefon kontaktowy),(data, miejscowość i czytelny podpis)".*

8. Na terenie Konwentu obowiązuje absolutny zakaz przyklejania czegokolwiek do ścian, powierzchni na której można przyklejać materiały reklamowe są szyby okienne i drewniane lamperie i to tylko i wyłącznie za pomocą żółtej taśmy malarskiej którą można uzyskać od Organizatorów. W celu rozpowszechniania wszelkich materiałów reklamowych należy uzyskać zgodę Organizatorów. Wszelkie materiały, co do których nie została wydana zgoda na rozpowszechnianie będą niezwłocznie usuwane, a osoby je rozwieszające będą pociągnięte do odpowiedzialności materialnej za ewentualne uszkodzenia pokrycia ścian.

9. Każdy uczestnik zgadza się na publikację elektroniczne i poligraficzne fotografii promujących Konwent na których będzie występował jego wizerunek.

10. Każdy uczestnik Konwentu zgadza się na udostępnienie swoich danych personalnych (imię, nazwisko, data urodzenia, nr dowodu tożsamości); zostana one użyte wyłącznie do ewidencji na użytek Organizatorów i nie będą udostępniane osobom postronnym;

11. Terenem Konwentu jest Zespół Szkół nr 37 im. Agnieszki Osieckiej przy al. Stanów Zjednoczonych 24 oraz przylegający do niego ogrodzony teren (boisko, patio itp). Na terenie konwentu Avangarda 6 wolno przebywać jego uczestnikom od godziny 18 w czwartek 22 lipca 2010 roku do godziny 14 w niedzielę 25 lipca 2010 roku (za wyjątkiem uczestników atrakcji o wydłużonym czasie trwania i uczestników występujących w funkcji Gźdacza), ponadto obiekt zostanie zamknięty - ze względów bezpieczeństwa - w godzinach od 2 do 8 w nocy; możliwość wyjścia/wejścia w tych godzinach tylko za zgodą Organizatorów lub Ochrony.

12. Na teren Konwentu nie wolno wносить przedmiotów mogących stanowić zagrożenie zdrowia lub życia uczestników - w tym broni białej, broni „bezpiecznej”, wybuchowej, toksycznej, palnej i ASG; punkt ten dotyczy pokazów, LARP-ów, ewentualnego Pchlego Targu itp. - jednak każdy taki przedmiot wymaga zgłoszenia Ochronie; Użycie ww. akcesoriów bez zgody i nadzoru Organizatorów lub osób prowadzących atrakcje

z ich wykorzystaniem lub w miejscu do tego nie przeznaczonym może zostać ukarane pociągnięciem do odpowiedzialności materialnej oraz usunięciem uczestnika z terenu konwentu, bez zwrotu kosztów akredytacji.

13. Ochrona lub Organizatorzy będą przyjmować w depozyt przedmioty wymienione w punkcie 12; mają oni prawo do nie wpuszczenia lub usunięcia osób nie zgadzających się dobrowolnie na przechowywanie tych przedmiotów.

14. W miejscu organizacji Konwentu i w czasie jego trwania obowiązuje **całkowity zakaz posiadania, wnoszenia oraz spożywania napojów alkoholowych**. Ponadto, obowiązuje także całkowity zakaz posiadania, wnoszenia i stosowania jakichkolwiek środków o charakterze odurzającym i/lub psychotropowym oraz narkotyków. Naruszenie ww. zakazów będzie skutkowało wydaleniem z terenu konwentu przez Organizatorów oraz konfiskata ww. substancji i powiadomieniem odpowiednich służb w razie podejrzenia popełnienia przestępstwa.

15. Na terenie Konwentu Avangarda 6 obowiązuje całkowity zakaz palenia tytoniu, za wyjątkiem miejsc do tego celu wyznaczonych.

16. Każdy uczestnik powinien ubezpieczyć się od następstw nieszczęśliwych wypadków na własną rękę na czas przebywania na terenie Konwentu. Dodatkowo oświadcza że nie będzie wnosił żadnych roszczeń do Organizatorów w razie doznania szkody psychicznej lub fizycznej w czasie trwania Konwentu.

17. Organizatorzy nie odpowiadają za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki;

18. Na Konwencie Avangarda 6 obowiązuje całkowity zakaz zamykania sal z wyjątkami ustalonymi przez Organizatorów.

19. Osoby zachowujące się agresywnie lub wulgarnie będą usuwane z terenu konwentu bez zwrotu kosztów uczestnictwa.

20. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody materialne spowodowane przez uczestników konwentu – ich sprawcy będą pociągani do odpowiedzialności z użyciem danych osobowych przedstawianych Organizatorom.

21. Każdy uczestnik zobowiązany jest do kulturalnego zachowania, sprzątania po sobie i podporządkowania się decyzjom Organizatorów i Ochrony.

22. W salach przeznaczonych dla Organizatorów mogą przebywać wyłącznie Organizatorzy.

23. Sale prelekcyjne i programowe mogą zostać zmienione w sypialne pod warunkiem zakończenia odbywającego się w nich programu; osoby nocujące w tych salach zobowiązane są opuścić je najpóźniej 30 min. przed rozpoczęciem się programu.

24. Nadzór nad przestrzeganiem regulaminu sprawują Organizatorzy, Ochrona i Obsługa konwentu.

25. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do interpretacji niniejszego Regulaminu.

26. O sprawach nieuwzględnionych w Regulaminie decydują Organizatorzy.

27. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany i uzupełnienia programu konwentu.

28. Osoby nie przestrzegające Regulaminu mogą zostać usunięte z terenu konwentu.

29. Dzieci do 12 roku życia zapraszamy wyłącznie z rodzicami lub opiekunami. Dla młodzieży do 18 roku życia wstęp będzie możliwy po okazaniu pismnej zgody rodzica lub opiekuna na udział w Konwencie.

30. Każdy uczestnik przy wejściu na Konwent jest zobowiązany potwierdzić znajomość regulaminu i zgodę na jego przestrzeganie przez złożenie swojego podpisu na odpowiedniej liście;

31. Powyższy Regulamin obowiązuje uczestników, twórców programu, Ochronę, Obsługę Konwentu i samych Organizatorów;

32. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania i ponoszenia konsekwencji wynikających z jego łamania.



## Kilka słów na początek...

Obywate! Bardzo nas cieszy, że postanowiliście przybyć na tegoroczną edycję Avangardy – gwarantujemy, że nie pożałujecie tej decyzji.

Co przygotowaliśmy dla Was w tym roku? Niech odpowie na to jedna liczba – 800. Właśnie tyle godzin atrakcji oddajemy do Waszej dyspozycji. Spotkania z autorami, gośćmi, prelekcje, konkursy... A jakby tego było mało, zawsze macie jeszcze do dyspozycji bloki tematyczne: nWoD, PRL, Park Naukowy, Trek Sfera. IQ Entertainment Center, zespół atrakcji Grupy NIZAR, blok wydawnictwa PORTAL, czy Games Room z ogromną ilością gier. W tym roku jeszcze bardziej będziecie żałować, że możecie być tylko w jednym miejscu naraz :) Postaraliśmy się też aby najmłodszy uczestnicy mieli zajęcie – specjalnie dla Was we współpracy z serwisem GwiazdneWojny.com.pl przygotowaliśmy olbrzymi Gwiazdnowojny zespół atrakcji interaktywnych obfitujący w gry, zabawy i konkursy.

## Zostań Gźdaczem!

Jeśli natomiast chcielibyście pomóc nam współtworzyć Avangardę – w zamian za zwrot akredytacji czy inne gratyfikacje – zapraszamy do zgłoszenia się na Gźdacza. Wszelkie informacje na ten temat otrzymacie na akredytacji i w Org Roomie. Wyciąg najważniejszych z nich prezentujemy poniżej:

- Chcesz wziąć udział w tworzeniu konwentu?
- Chcesz pomóc innym?
- Chcesz dostać fajną koszulkę?
- Chcesz uzyskać zwrot składki akredytacyjnej na jeden z najlepszych konwentów?

**Avangardowy Hufiec Pracy (AHP)**, czyli Gźdacz – osoby pomagające w obsłudze konwentu – oprócz przysługujących im **AHPowskich koszułek** będą mogli uzyskać częściowy lub całkowity zwrot wniesionej składki akredytacyjnej. Przewidujemy 50% zwrotu za min. 6 godzin odbytych dyżurów i 75% zwrotu za min. 9 godzin odbytych dyżurów. 100% zwrotu otrzymają zastrzeżeni AHPowcy, którzy będą nam pomagać przez co najmniej 12 godzin, a ponadto zadeklarują pomoc przy rozstawianiu konwentu lub przy poradkach po jego zakończeniu.

Zwrot wniesionej składki następuje PO konwencie lub PO odbyciu wszystkich zadeklarowanych dyżurów. Dodatkowo ostatniego dnia konwentu nagrodzeni zostaną „Przodownicy AHP”, czyli Gźdacz, którzy zdaniem komitetu koordynatorów wyrobili najwięcej procent normy. Dyżury Avangardowego Hufca Pracy są podzielone na minimum 2-godzinne zmiany, tak więc nie ma potrzeby poświęcania 6 czy 9 godzin na raz.

Zapraszamy Was również do podzielenia się opiniami – już pod sam koniec imprezy podczas spotkania z Avangardą, w niedzielę o godzinie 12 w sali Literackiej 2. Pod koniec spotkania wylosujemy nagrody w Loterii RPG, Konkursie IQ Entertainment Center, wręczymy również nagrody dla najlepszych Gźdaczy.

## DNI DAWCY na AVANGARDZIE 6!

Jeśli chcecie pomóc tym, którzy najbardziej tego potrzebują, zapraszamy w sobotę do sali SZPIK gdzie będziecie mogli zarejestrować się jako dawcy szpiku kostnego. Wystarczy oddać do badania próbkę śliny i dopełnić blyskawicznych formalności. Pomóżmy wspólnie osobom chorym na białaczkę!

Milej zabawy!

Tegoroczna edycja przynosi ze sobą kilka wartych wymienienia bloków, lub tematycznych linii atrakcji, które przygotowaliśmy specjalnie dla Was przy współpracy z kilkoma przedsiębiorczymi grupami, którym niezmiernie dziękujemy za pomoc. Do atrakcji tych należą:

- **interaktywnie z GwiazdneWojny.com.pl**
- **IQ Entertainment Center**
- **Ogłoszenie laureatów nagrody literackiej NAUTILUS za rok 2009**
- **Spotkania z gośćmi specjalnymi: Alanem Ruscoe, brytyjskim aktorem znanym m.in. jako Mistrz Jedi Plo Koon z pierwszego epizodu Gwiazdnych Wojen, oraz twórcami kultowego serialu Alterantwy 4 - scenarzystą Januszem Płóskim i aktorką Zofią Czerwińską (serialową Balcerkową)**
- **Trek Sfera**
- **Atrakcje PRL**
- **Park Naukowy**
- **Blok nWoD**
- **Blok wydawnictwa PORTAL**
- **Wielka Loteria RPG**
- **Atrakcje Grupy NIZAR**
- **Stoiska wystawowe na Bazarze Różyckiego i w innych miejscach konwentu**
- **Games Room planszówkowy**
- **Kryształy Czasu – spotkanie z autorem i sesje RPG przygotowane specjalnie przez redakcję serwisu Kryształy Czasu.**

Większość z powyższych elementów programu opisemy szerzej w dalszej części informatora.

Osobom, które są pierwszy raz na Avangardzie, lub pierwszy raz są uczestnikami tego typu wydarzenia, polecamy zapoznanie się z działem Przewodnik PTTK (Polskiego Towarzystwa Turystyki Konwentowej).

## Bar konwentowy - PARADOX CAFE

Naszym konwentowiczom polecamy miejsce, gdzie spokojnie, bez łamania regulaminu, można usiąść z druhami przy stoliku i skosztować, jakże pożądanego w lipcowe upały, chłodnego, złocistego trunku, zagrać w coś dla radochy, bądź po prostu rozluźnić się przy dobrej lekturze fantastycznej. Lokalizację tego niesamowitego miejsca, zwanego Paradox Cafe, zaznaczyliśmy na mapce, którą znajdziecie na stronie poświęconej Paradox Cafe. Miejsce to znajduje się zaledwie kilka minut drogi autobusem.

Osobom nie pamiętającym dokładnie regulaminu przypominaemy o rozładzie i umiarze oraz o tym, że szkoła zamykana jest o godzinie 2:00, więc najlepiej najpóźniej zaraz po zamknięciu Paradoxu udać się na nocny autobus.

## Konkursy

Avangarda, podobnie jak niektóre inne konwenty, posiada swoją walutę konwentową – Zle Szelagi. To właśnie ona jest wręczana w większości dostępnych konkursów. Z walutą konwentową należy udać się do Pewexu – a więc naszego sklepiu z nagrodami i wybrać sobie to, na co mamy ochotę z dostępną akurat ofertę.

## A więc przeczytaj ZANIM zapytasz...

Kąć porad i informacji, przydatnych tak naprawdę każdemu uczestnikowi, rozpoczniemy od samego początku kiedy to przybywacie na miejsce konwentu.

## Kolejka...

Staraliśmy się tak rozplanować akredytację, żeby nie wytworzyły się zatory i wszyscy zdążyli dotrzeć na pierwsze czwartkowe punkty programu. Oczywiście życie płata figle i zawsze jakiś duszek może nam coś sknocić ale jeśli nic takiego nie nastąpi - nie powinno być problemów.

Zaczynamy wpuszczać od 14<sup>00</sup> jeśli więc nie pojawicie się wszyscy na raz efekt kolejki powinien być znikomy.

Dla wszystkich marudzących i narzekających na to, że „to tak wolno trwa”: jakiś czas temu prosiłm Was abyście ułatwili życie sobie i innym dokonując przedpłat a przynajmniej rejestracji na stronie, co przyspiesza znacznie obsługę. Obsługa standardowego konwentowicza trwa w najlepszym przypadku ok. minuty i nic tego nie zmieni. 300 osób na 4 stanowiskach akredytacyjnych jednocześnie to 75 minut, 500 osób to 125 minut itd. To nie powolna akredytacja, to matematyka i 'welcome to the real world'. Możemy w tym przypadku powiedzieć tylko - mieliście szansę zmienić świat na lepsze :) Ale wyszło jak zwykle :)

## Akredytacja:

Pamiętajcie, żeby w przypadku przedpłaty, wcześniejszego zgłoszenia się na Gźdacza, faktu bycia gościem, sponsorem, twórcą programu, przedstawicielem prasy etc. udać się do osobnego stanowiska specjalnie dla Was. Oczywiście nie bronimy Wam kolejki :) Jak wiadomo 'kolejka podstawowym składnikiem życia społecznego'.

Obsługa akredytacji poprosi Was o podanie imienia i nazwiska - jeśli poświęciliście wcześniej 5 min. na rejestrację lub przedpłatę - macie szczęście. Posiadamy już większość potrzebnych nam danych a więc w gruncie rzeczy potwierdzenie tylko podpisem znajomości regulaminu odbieracie swój pakiet startowy i milej zabawy. Jeśli nie - no cóż, potrwa to nieco dłużej...

## Jestem w środku i co teraz?

Cóż, witamy na Avangardzie - 6. Cała masa rozmaitych atrakcji przed Wami. Ale zanim się one rozpoczna radzimy przede wszystkim zatroszczyć się o miejsce do spania i jeśli czujecie taką potrzebę - zostawienie cenniejszych rzeczy w depozycie. Kiedy już o to zadbać, poświęćcie chwilę na przejrzenie niniejszej broszury i przede wszystkim na doczytanie tego działu. Rozwiąże on większość waszych problemów. Radzimy też już teraz zakreślić sobie w tabeli programowej interesujące Was atrakcje - o ile nie zrobiliście tego wcześniej. To może dziwnie brzmi, ale później możecie mieć na to naprawdę mało czasu. Program jest bardzo obfity i być może spędzicie czas wolny na bieganii z sali do sali, nad ciekawą planszówką lub grą komputerową, lub wybierzecie się ze znajomymi do Paradox Cafe by napić się złotego trunku i popowiaadać sobie co u Was nowego. Zagospodarowanie czasu to kwestia indywidualna, możemy jedynie zapewnić, że jeśli przyjechaliście w nastroju na świetną rozrywkę - nie będziecie go już mieć zbyt wiele na nic innego...

## O mamusi, gdzie moja będzie spać?

Znalezienie przestrzeni noclegowej to podstawowa kwestia. Od niej należy zacząć. To będzie wasz przyczółek i miejsce regeneracji sił. No i miejsce na złożenie wszelkich zawadzających bambocli.

W tym roku ze względu na dużą rozpiętość programową przeznaczyliśmy na miejsca noclegowe zaledwie kilka sal lekcyjnych, które zapewne szybko się zapelnia.

Łącznie sale dają około 250-300 miejsc noclegowych. Jeśli okaże się że wszystko jest już zapelnione złóżcie swoje rzeczy w depozycie. Po zakończeniu programu o godzinie 22<sup>00</sup> przystosujemy sale prelekcyjne na potrzeby noclegu.

## Akademik

Niestety tym roku akademiki, z którymi zwykle współpracowała Avangarda, nie prowadzą działalności hotelowej; pozostałe wymagają indywidualnych rezerwacji. Podajemy kontakt do tych, które zadeklarowały usługi hotelowe w okresie Avangardy 6, należy zadzwonić i zapytać się czy są jeszcze wolne miejsca, dochodziły do nas ostatnio sygnały że ilość miejsc jest już mocno ograniczona:

Dom Studenta Nr 1, tel. 022 668-63-07  
Dom Studenta Nr 2, tel. 022 822-24-07  
Akademiki na Kicu, telefon: 22 55 30 001  
DS Nr 4, Kontakt: 22 55 49 200  
DS Akademik zwany Alcatrazem, tel. 22 668-82-62  
DS Babilon. tel. 22 823 28 36

## Przysznice.

Higiena na konwencie to ważna sprawa. Zwłaszcza, że aura jest w tym okresie dość gorąca i parna. Do dyspozycji uczestników nocujących na terenie konwentu będą przysznice w siłowni (wystarczy zejść do podziemi schodami w bloku A przy sali gimnastycznej. Będziemy też starali się udostępnić dodatkowe natryski w szatniach sportowych na przeciwko sali gimnastycznej. Prosimy o kulturalne korzystanie z natryków i zachowanie tam należytego porządku. Pomieszczenia natryskowe przechodziły niedawno remont i należy o nie dbać.

## Alkohol.

Na terenie konwentu obowiązuje **absolutny zakaz spożywania alkoholu** oraz środków odurzających. Jesteśmy w tym zakresie bardzo restrykcyjni i doprawdy nie liczymy na tolerancję w tej materii. Dotyczy to zarówno spożywania jak i wyraźnego bycia 'pod wpływem'. Nie interesuje nas, że to tylko jedno piwo czy podobne bzdurki. Złamanie tego punktu regulaminu, którego znajomość potwierdziliście wchodząc na konwent może się zakończyć usunięciem z terenu bez zwrotu akredytacji. Na pewno zakończy się zaś konfiskatą i sugestywnym upomnieniem. Jeśli więc chcecie wykazywać się sprytem i przemycić alkohol na teren imprezy (co z pewnością wam się uda, gdyż staramy się podchodzić do Was z zaufaniem jako do osób rozsądnych) pamiętajcie, że robicie to na własne ryzyko i zastanowicie się czy rzeczywiście warto. Przylapanie nieletniego na spożyciu alkoholu na terenie imprezy zakończy się natychmiastowym usunięciem go z terenu po uprzednim poinformowaniu rodzica lub opiekuna prawnego o zajściu. Oczywiście my również jesteśmy zdania, że wszystko jest dla ludzi, dlatego do celów rozsądnego spożycia polecamy Paradox Cafe.

## GŹDACZE - czyli jak zostać członkiem obsługi?

Gźdacze to uczestnicy chcący pomóc przy obsłudze konwentu i poznać jego funkcjonowanie z nieco innej strony. Za ciężką pracę Gźdaczy odwdzięczamy się: specjalnym Gźdaczowym T-shirtem, możliwością zwrotu akredytacji w zależności od pensum godzin przepracowanych dyżurów, możliwością zdobycia jednej z 3 nagród w konkursie na najlepszego Gźdacza. Zostając członkiem obsługi możesz zatem zyskać potrójnie!

Zgłoszenia na Gźdaczy przyjmujemy w OrgRoomie. Gźdacze opłacają akredytację jak każdy inny uczestnik. Zwrot składki następuje po realizacji wszystkich zgłoszonych dyżurów.

## NOCNE ŻYCIE AVANGARDY

A czym się zająć gdy nastanie godzina 22<sup>00</sup> i program merytoryczny dobiegnie końca? Jeśli jeszcze nie macie dość doradzamy kilka możliwości:

- Games Room planszówkowy - czynny 24/24
- Nocne LARPy - zapisy przy stanowisku akredytacji
- Karczma Pod Palantkami - po 22<sup>00</sup> zapraszamy na palantkowe stoisko gdzie będzie można zedrzeć gardło podczas karaoke, napić się kawy, herbaty lub soczku i zjeść kanapki na ciepło. Stoisko Palantek znajdziecie przed Sklepikiem z Nagrodami.
- Paradox Cafe - czyli nocne spotkania przy chmielu.

## JEDZONKO

Zapraszamy na pyszne obiady i nie tylko do konwentowego bufetu w podziemiach bloku A. Można zjeść porządną domową posiłek w naprawdę przystępnej cenie. Uwaga bufet czynny będzie do godziny 22<sup>00</sup>. Później zapraszamy na przekąski do Karczmy Pod Palantkami. Można też zamówić pizzę z dostawą we współpracującej z konwentem sieci DOMINIUM lub pożywić się w inny sposób w zakresie własnym. Podłączając czajniki, krojąc chleb i przygotowując zupki chińskie pamiętajcie, aby zostawić po sobie porządek!

## Skąd czerpać bieżące informacje?

- Tablice informacyjne przy akredytacji
- Punkt informacyjny na akredytacji
- OrgRoom
- Drzwi do sal

W tych miejscach znajdziecie najbardziej aktualne informacje organizacyjne i programowe.

Na terenie konwentu będzie również można spotkać koordynatorów - u nich również możecie szukać informacji.

NIE WYPYTUJCIE SIĘ GŹDACZY! (czyli osób w niebieskich T-shirtach). To uczestnicy tak samo jak Wy, podobnie jak Wy, nieco z pewnością zagubieni a już na pewno nie informowani o wszystkim. Prawdopodobnie nie będą w stanie wam pomóc.

## Używaj informatora i zawartych w nim map

To Twoje podstawowe źródło informacji o atrakcjach, lokalizacji punktów programu, sal sypialnych sal turniejowych itp. Bardzo często zadajecie koordynatorom pytania na które gotową odpowiedź macie w broszurce informacyjnej. Oczywiście zawsze chętnie wam pomożemy, ale mamy nadzieję, że przedstawiony tu materiał doinformuje Was na tyle aby poziom początkowego zagubienia na Avangardzie 6 był w miarę niewielki.

## KWESTIE TOWARZYSKIE

Wszyscy jesteśmy fanami, czy starsi czy młodszy, czy jesteśmy po raz pierwszy na konwencie czy jesteśmy weteranami fandomu. Jesteśmy tu po to, żeby się poznawać i wspólnie świetnie się bawić. Dlatego jeśli kogoś nie znacie, nie obawiajcie się podając z nim rozmowy, zadawać pytań prelegentom, brać udziału w konkursach, sesjach RPG i LARPach. Nikt Was za to nie będzie ganił czy krzywo się patrzył, nie po to tu jesteśmy. Jedną bardzo ważną fandomową tradycją mówi też, że wszyscy mówimy sobie na Ty. Na konwencie nie ma Panów i Pań (może z wyjątkiem niektórych nie związanych z fandomem gości). Jesteś Ty, ja, oni, my. Mówimy sobie po imieniu lub po ksywce niezależnie od wieku. Młodzi fantaści są tak samo ważni jak ci starsi i na odwrót. To naprawdę umiła życie i zbliża ludzi.







# SOBOTA

LIT 1		LIT 2		P1	P2	P3	P4	Treksfera	Park Naukowy	Portal	nWoD	Star Wars	iSW	Konkursowa 1	LARP1	LARP2	LARP3	LARP4	Karcianki 1a	Karcianki 1b	Karcianki 2	Karcianki 3	Karcianki 4	Games Room	Boisko	Patio	
10:00	Gość: Jacek Komuda spotkanie autorskie gorim1	Gość: OD GRUNWALDU PO KORONALDU	Berserkerzy: Fikcyjne maski i prawdziwe twarze Radzik	Dziedzictwo Imperium – prezentacja systemu Jakub Zapata	Savage Worlds: prezentacja Piotr Korys Tomasz Majkowski	Obrona przed napaściami z nozem NIZAR	Space Movies. Evolucja gatunku kinowego Q__					Co gryzie fandom? Voo Yu	Otwarcie wystawy iSW	konkurs: Konkurs Stargate'owy Wiewka	Warsztaty Aktorskie Noreen Jakub Cwiek												
11:00	Gość: Ewa Białolecka spotkanie autorskie magda2m	Dariusz Domagalski	Quenya - z czym to się je? Nólanis		Jak poprowadzić czarny kryminał? rincewind bpm	konkurs: LOST Dragon Warrior Tokjo	Gość: METAMORFOZY Jarosław Nowosad	DIY - Rakiety wodne Marcin Perkoz	Monastyr 2.0 Portal			Arystokraci odległej Galaktyki Khali	Zaczynamy kolejny etap turnieju w TFU iSW						Nauka gry The Spoils 4 SimFury	Turniej Yu-Gi-Oh! - Zapisy SimFury					Turniej Talisman: Magia i Miecz Część 2 Nemomon		
12:00	Gość: Milena Wójtowicz spotkanie autorskie Merula	Gość: Fantastyczni Mistrzowie i Grafomani PRL Tomasz Bochiński	Tolkien - bazar, czy kronikarz? Túrín Dagnir	Fantastyczny Świat: Religie TOR quad	Sesje Play By Forum Klebern	Szlachcic i jego Koń Jacek Komuda	Gość: Pomiędzy SF, marketingiem, a nauką? Czy jest nadzieja dla marzycieli? Adam Cebula			Turniej Zombiaki 2: Atak na Moskwę Portal		Koktajl wybuchowy, czyli rzecz o cross-overach Qendi	Akademia Mocy iSW	konkurs: Konkurs improwizacyjny Bothari												Otwarty turniej fechtunku bronią LARPOwą NIZAR	
13:00	Gość: Literacki krajobraz PRL-u Andrzej Zmiatak	Gość: Cyborgizacja 2010 Aleksandra Janusz	Magia w Śródziemiu, magia w kulturze Nifrodel	Gość: Spotkanie z Tomaszem Kołodziejczakiem		Starożytny Egipt w dobie XVIII dynastii Eliathe						Sithintern: kulty i sekty Mocy insertywane Zakonem Sith Gorthuar	Spotkanie z Jackiem Drewnowskim – Star Wars kontra Star Trek iSW	konkurs: Good old PC games icativo13 Virgo C.	LARP: Klub Propaganda Shaman	LARP Trójca RPG - Turniej technomagiczny Gertrud	Rozmowa Kontrolowana – Jeeptorm Fingrin	LARP: Dwie małe apokalipsy Plusz WitchDoctor							Turniej Prawa Dzunglei Mag		
14:00	Gość: Rafał Kosik spotkanie autorskie Foka	Gość: Włóczędzy, nędzarze i żebracy - jak historia staje się literaturą Anna Brzezińska	Tengwar for dummies: warsztaty dla początkujących Nólanis	Dziwne Zwierzęta Dragon Warrior Ktulu	Mroczne nie mroczne – warsztaty dla MG Jakub Zapata		Gość: Lem i komunizm Wojciech Orliński			Prezentacja gry Stronghold: Undead Portal			Spotkanie z Jackiem Drewnowskim – Star Wars kontra Star Trek iSW	konkurs: Good old PC games icativo13 Virgo C.													
15:00	Gość: Andrzej Zimniak Żerań	Gość: SZTUKA WOJENNA ŚREDNIO-WIECZA		Projektowanie Gier cz. 2 Avril Michał Mochocki	Mitologie narodowe a RPG Epegis	Błedy historyczne w literaturze Jacek Komuda				O prowadzeniu Monastynu Portal		Wykłeci powstańcy użycownicy Mocy Cathia	Szkolenie żołnierzy Klonów iSW	konkurs: Śmiech Mrocznych Bogów, - konkurs Warhammer Leon							Turniej Warhammer: Invasion Błażej Kubacki						
16:00	Gość: Marcin Przybytek spotkanie autorskie Merula	Dariusz Domagalski Rafał Dębski	Konkurs Tolkienowski Wiewka	Koń jako Bohater Niezależny Ogrę Anna Nahurna	Evernight: Noc bohaterów Piotr Korys Tomasz Majkowski	A czy reaktor wybucha? Bothari	Emilcin 32 lata później Michał Kuśnierz Piotr Cielebias Adrian Zwoliński			LARP: LARP Neuroshima Portal	Sesja nWoD 2 Kastor Krieg	Zdjęcia ze zdjęciami z podpisami aktorów Maska Voo Yu	Strzelnica Imperialna iSW	konkurs: Konkurs wiedzy o mitach Cthulhu Shogun						Turniej The Spoils Constructed SimFury				Turniej karcianej gry kolekcjonerskiej Dark Eden-cz.1 Stawik	OTWARTY TURNIEJ VETO Smoczart		
17:00	Gość: Po co książkom potrzebny jest redaktor? Anna Brzezińska Karolina Pawlik	Gość: Marcin Wolski spotkanie autorskie gorim1		A po co nam niefantastyczne LARPy? Fingrin	Gość: Psychologia genetyczna: nowa inspiracja naukowa w literaturze science-fiction Andrzej Zakrzewicz	Religia Echnatona Eliathe						Historia komiksów Star Wars w Polsce Mistrz Seller	Oprowadzanie po wystawie i opowieści z filmu iSW	konkurs: Ty też jesteś Bogiem - uświadom to sobie! Lathea Alfar	LARP: Zieleń, Drzewo, Ogień, Noc Nólanis	LARP: Good bye, Lenin! Plusz Złoto				Turniej Yu-Gi-Oh! SimFury				Turniej Doom Trooper Pako	Turniej Munchkin nutii Magda Roehr		
18:00		Gala nagrody Nautilus Rafał Dębski	Jak adaptować Tolkiena Elek Bregalad	Walka w filmach, fikołki czy reżnia NIZAR	Sztuczki Mistrzów Gry Epegis	Warsztaty dla mistrzów gry o komunikacji między postaciami a światem gry. Puszkini Emilia Kaleta				Prezentacja gry Rzeczpospolita Odrodzona Portal		Gość: Spotkanie z redakcją Star Wars Komiks Jacek Drewnowski	Pokaz grupy Nizar. Jedi vs Sith na miecze świetlne iSW	konkurs: Mega-konkurs muzyczny SONY													
19:00	Gość: Facet też wiedźma Milena Wójtowicz	Prezentacja Triconu Foka Pewuc Misiek	Perełki z I Festiwalu Amatorskich Filmów Elek Bregalad	Prezentacja Konwentu TOPORIADA Jankos			LARP Star Trek: Stacja Korr'Lank Sill Czarek Nyanlara Kociotek			Zapomniane patenty z gier RPG Portal	Konkurs wiedzy o Świecie Mroku Katarzyna Waś	Gość: ALAN RUSCOE aktor JEDI MASTER PLO KOON														Warsztaty z władania bronią dalekowschodnią NIZAR	
20:00	Gość: Czy fantastyka służy klasie robotniczej? Marek Baraniecki	Również za brak tej prelekcji winę ponosi Kaczor Donald	Fantastycznych i Horrorów Elek Bregalad	"Szpiedrzy, zarazki, maszyny" - historia wywiadowcza zimnej wojny. Ezechiel	Bóg Zabija Kotka: Klimat TOR quad	Gracz a postać - problem wewnętrznego konfliktu Cieniu				Prezentacja gry The Shadows of Yesterday Portal	LARP: Le Circus de Grotesque Kamil Waś	SW w grafice 3D Maska		konkurs: Mega-konkurs wiedzy miński Ziemek Sarbian	LARP: Pogodna 44 Zvir Ervil		LARP 10 kart Middenheimskiego Tarota Eliathe Alluin							Turniej Talisman: Magia i Miecz Finał Nemomon	LARP: Wroniec Ada Biela Fingrin		
21:00	Prawdopodobnie najlepsza sesja na świecie Fairveven	Cory Doctorow czyli Literatura Dla Mas. Avril			Co warto wiedzieć o pokerze by zacząć. Co jeszcze warto wiedzieć? Frey	Niech żyje bal Bothari				Mistrzostwa Zastranych Stanów w silowaniu się na rękę Portal		Kalambury SW Ewelina Prosiwicz														Pokaz Fireshow NIZAR	
22:00																											turniej: Turniej pokerowy Frey