

WYMAGANIA WIEKOWE I INNE

- W imprezie Madness mogą brać udział uczestnicy w wieku **powyżej 18 lat**.
- Limit graczy - **70 osób**.
- Stylizacja nieobowiązkowa, aczkolwiek mile widziana.
- Wszyscy uczestnicy zlotu są świadomi zasad obowiązujących w środowisku ASG i zobowiązują się do ich stosowania, jak i do stosowania się do szczegółowych zasad obowiązujących podczas zlotu, zarówno w trakcie rozgrywki jak i poza nią.

OPŁATA ZA UDZIAŁ W IMPREZIE

- Odpłatność za udział w spotkaniu wynosi **15 zł od osoby**.
- Opłatę tę można wnieść zespołowo lub za pojedynczego uczestnika wyłącznie przelewem w nieprzekraczalnym terminie **do 09.11.2011 r.** (liczy się data wpływu.)
- **dane do przelewu:**
 - **72 1090 1463 0000 0001 1853 1668**
Stowarzyszenie "Dzikusy ASG Team"
ul. Obornicka 7
62-001 Chludowo
tytuł przelewu:
MADNESS, NICK (lub nazwa zespołu + ilość osób np. 'Dzikusy 20 osób')
- W przypadku wpłaty zespołowej należy jednocześnie przesłać na adres zalmen@dzikusy.com.pl zestawienie za kogo jest płatność.
- Uczestnicy którzy dokonali wpłaty zostaną dopisani na listę.
- Brak możliwości zapisu bez uprzedniego dokonania wpłaty.
- Odpłatności można dokonać w dniu imprezy na miejscu, co jednak ze względu na ograniczoną ilość miejsc, nie gwarantuje przydziału do wybranej strony konfliktu

HARMONOGRAM

- 9:00 – zbiórka przy hangarze i rejestracja
- 9:45 – odprawa wspólna i rozejście się do respów
- 10:15 – początek rozgrywki
- Około 14:00 (w zależności od dynamiki rozgrywki) – koniec scenariusza

REPLIKI, AMUNICJA, PIROTECHNIKA

- Repliki ASG (sprężynowa, gazowa, elektryczna)
- Broń biała: zakaz używania, można nosić
- Walka wręcz: nie dopuszcza się takiej możliwości
- W trakcie rozgrywki wolno używać tylko i wyłącznie atestowane środki pirotechniczne typu GR-2, GH-2, GD-10,
- Amunicja: wyłącznie kulki BB o wadze od 0,12 do 0,44 g
- Zakaz używania kulek szklanych i metalowych
- Brak limitów amunicji

LIMITY FPS

- CQB - max. 350 fps (semi i auto)
- teren otwarty - max. 500 fps dla replik karabinów szturmowych (semi i auto)
- teren otwarty - max. 650 fps dla replik karabinów snajperskich (tylko semi)
- repliki powyżej 650 fps - wykluczone z rozgrywki

POMIAR PRĘDKOŚCI POCZĄTKOWEJ

- 1 Pomiar prędkości początkowej dokonywany jest na każdej replice:
 - której właściciel o to wystąpi,
 - która ma być przeznaczona do CQB,
 - będącej karabinem snajperskim
 - na żądanie organizatora
- 2 Pomiaru prędkości początkowej kulki dokonujemy na kulkach 0,2 g i z hop-upem skreconym na 0.
- 3 W karabinach snajperskich – pomiaru dokonujemy na hop-upie ustawionym optymalnie do strzelania.

ZASADY DOTYCZĄCE LIMITÓW FPS

- 1 CQB oznacza każdą wymianę ognia w pomieszczeniach oraz na odległościach poniżej 10m w terenie otwartym/leśnym.
- 2 Każda replika osiągająca prędkość powyżej 500 fps uznawana jest za karabin snajperski i może strzelać tylko ogniem pojedynczym.
- 3 Repliki z prędkością początkową max. 350 fps – znakowane są **zieloną taśmą**, a repliki z prędkością początkową 501-650 fps – znakowane są **czerwoną taśmą**.

- 4 Minimalna dopuszczalna odległość strzału w terenie otwartym oraz z i do budynków dla karabinów szturmowych (351-500 fps) to 10m. Dla karabinów snajperskich (501-650 fps) minimalna dopuszczalna odległość strzału to 20m.
- 5 Ze względów bezpieczeństwa zabrania się prowadzenie ognia zza narożnika bez wcześniejszego upewnienie się co znajduje się za owym narożnikiem. Aby oddać strzał trzeba się wychylić, nie można wystawiać samej repliki.

TRAFIENIA

- Gracz trafiony w jakąkolwiek część ciała staje się automatycznie ranny, każde kolejne trafienie oznacza wyłączenie z rozgrywki i powrót do respa.
- Nie istnieje pojęcie strzału oddanego wcześniej. Przy jednoczesnym (w granicach dziesiątych sekundy), dwustronnym otwarciu ognia i wzajemnym trafieniu się, za trafionych uważa się obu graczy.
- Sygnalizacja trafienia odbywa się poprzez okrzyk "dostałem" i uniesienie ręki.
- Ranny, któremu przed upływem 5 minut od trafienia medyk nie udzieli pomocy zostaje wyłączony z rozgrywki i wraca do respa.
- Ranny do czasu udzielenia pomocy lub do chwili śmierci pozostaje w miejscu trafienia i może nadal ostrzeliwać się.
- Przypadkowe trafienie przez sojusznika, rykoszet, lob powoduje taki sam skutek.
- Trafienie w broń eliminuje ją z gry do czasu respawnu gracza.
- Osoba wyłączona z rozgrywki oznacza się czerwoną szmatą/kamizelką, zabezpiecza replikę i schodzi do respa. Nie może komunikować się z innymi graczami biorącymi udział w grze do czasu zejścia do respa.
- Osoba nieoznakowana czerwoną szmatą musi liczyć się z możliwością ostrzelania.

MEDYK I ZASADY LECZENIA

- Medyk wyznaczany jest przez dowódcę frakcji od którego otrzymuje opatrunki i opaskę z czerwonym krzyżem, którą zakłada na ramię .
- Medyk podlega tym samym zasadom trafień, co pozostali gracze. Nie może sam się uleczyć - może to zrobić tylko inny medyk wykorzystując własne zapasy.
- W przypadku śmierci medyka opatrunki i opaskę może przejąć inny gracz do czasu zakończenia danej tury. Jednocześnie informuje o tym fakcie dowódcę frakcji poprzez radio.
- Leczenie polega na obwiązaniu opatrunkiem ramienia rannego gracza. Może to zrobić tylko i wyłącznie medyk.

STRONY KONFLIKTU

- **Mieszkańcy krypt** - podziemnych miast wysoko rozwiniętych technologicznie, pod dowództwem Głównodowodzącego Naukowca, któremu zawdzięczają życie.
- **Armia Prezydenta** - zjednoczona grupa bojowników wyznająca kult "Prezydenta" - samozwańczego władcy pragnącego zdobyć wszystko co znajduje się na "Jego" terenach.
- **(UWAGA: FRAKCJA, W KTÓREJ SKŁAD WCHODZĄ TYLKO ORGANIZATORZY)**
Zadymiarze - mieszanka dezertarów wyznających idee "I don't care, fuck off!". Typowi egoiści jeden sprzedałby drugiego za paczkę fajek, bądź butelkę taniej whisky. Kręcą się po terenie w poszukiwaniu jakiegoś zajęcia "zabijającego" nudę : gwałcą, piją, biją, ćpają. "Rock and Roll MOTHERFUCKERS!" (nie zostawiajcie żadnemu z nich dziecka pod opiekę).

FABULARNE

- Gracz przenoszący walutę fabularną może zostać ograbiony po trafieniu podczas oczekiwania na medyka, wówczas zobowiązany jest oddać całą posiadaną walutę i wszystkie przedmioty fabularne.
- W przypadku śmierci gracza pozostawia on posiadany przedmiot fabularny w miejscu zgonu na widocznym miejscu.
- „Zadymiarka”, czyli pojazd Zadzymiarzy jest niezniszczalny, a jego operator nieśmiertelny (o ile nie pojawi się w grze specjalnie do tego przeznaczony przedmiot). Nie przewiduje się także możliwości przejęcia pojazdu przez innych graczy.
- Dowódcy frakcji są jednocześnie organizatorami.
- NPC są nieśmiertelni.
- Miasto jest strefą zdemilitaryzowaną - obowiązuje zakaz strzelania w jego obrębie.
- W Mieście można uzyskać zadania dodatkowe, informacje korzystne dla drużyny, oraz handlować.

ZADANIE GŁÓWNE

- Głównym zadaniem każdej z drużyn jest skompletowanie wszystkich części G.E.C.Ka (Generator Ekosystemu Cudownej Krainy) - mitycznego urządzenia, które, jak głosi legenda - potrafi zmieniać nieurodzajne tereny Pustkowi w krainę mlekiem i miodem płynącą. Zgodnie z ową legendą, aby uzyskać dostęp do najważniejszego elementu tej cudownej maszyny, wymagane jest posiadanie ogromnej fortuny. To, w jaki sposób drużyny się wzbogacą zależy wyłącznie od nich...

SPORY

- W sytuacji spornej obie strony konfliktu schodzą na swoje respy lub udają się razem do organizatora.
- Organizator spotkania ma zawsze rację.
- Jakiegokolwiek rękoczynny są surowo zakazane i skutkują natychmiastowym usunięciem z terenu rozgrywki.

INNE

- Organizator zastrzega sobie prawo do robienia i publikowania materiałów audio – video, zdjęć itp. z wizerunkiem uczestników i zamieszczania ich na materiałach dokumentujących spotkanie, oraz promujących inne spotkania organizowane przez Dzikusy i Pingwiny.
- Uczestnik akceptuje fakt, iż organizatorzy działają jedynie w celu umożliwienia i sprawnego przeprowadzenia spotkania „Graczy ASG”. W szczególności zaś organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności cywilnoprawnej za zdarzenia wynikłe podczas trwania gry i bezpośrednio po jej zakończeniu.
- Uczestnicy akceptują fakt, że odpowiadają materialnie za zniszczenie mienia pozostawionego do ich dyspozycji.
- Za nagminne łamanie w/w zasad, a przede wszystkim za świadome stwarzanie zagrożenia dla życia i zdrowia innych uczestników zlotu oraz celowe niszczenie mienia Organizator zastrzega sobie prawo wydalenia uczestnika poza teren zlotu.
- Osobie relegowanej nie przysługuje prawo do ubiegania się o zwrot wpisowego jak i jakichkolwiek kosztów poniesionych w związku z udziałem w imprezie. Osoba taka traci także możliwość zapisywania się i brania udziału w trzech najbliższych imprezach organizowanych przez Dzikusy i Pingwiny.
- Spotkanie pasjonatów ASG nie jest imprezą w rozumieniu formalnoprawnym.