

REGULAMIN zlotu airsoftowego

Good Morning Vietnam! Vol.4 Operacja "Masher/White Wing"

Informacje ogólne:

Gdziekolwiek w treści niniejszego regulaminu, przywołane zostanie zwrot GMV IV odnosi się on do zlotu „Good Morning Vietnam! Vol.4 Operacja "Masher/White Wing". Jeżeli w treści regulaminu używa się słowa broń, to jedyną jego interpretacją są repliki Air Soft Guns.

Miejsce i termin zlotu:

Trzydniowy zlot GOOD MORNING VIETNAM III - Operacja "Masher/White Wing" będzie miał miejsce w Bugaju w dniach 22 - 24 czerwca 2012 r.

Szczegóły dotyczące dojazdu dostępne pod adresem <http://www.zumi.pl/trasa.html?xs=16.957...736&v=true>

Wymagania wiekowe i inne wobec uczestników:

W zlocie GMV III mogą brać udział uczestnicy TYLKO w wieku powyżej 18 lat.

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.

Wymagania stylizacyjne :

Wprowadzamy OBOWIĄZKOWĄ stylizację dotyczącą nakryć głowy.

NVA/VC

- hełmy korkowe
- kapelusze jungle/boonie (kolor oliv lub czarne)
- kapelusze ryżowe – (łatwo dostępne na portalach aukcyjnych),
- arafatki,
- bez nakrycia głowy – (dopuszczalne dla wyraźnie wystylizowanych).

US/ARVN

- hełmy,
- kapelusze jungle/boonie (kolor oliv, tigerstripe)
- czapki patrolówki,
- czapki baseballówki,
- berety,
- bandany.

Stylizacja mundurowa.

NVA/VC

umundurowanie w następujących kamuflażach (kolorach):

TAN

Oliv

Dark Green

Czarny

Granatowy

US/ARVN

umundurowanie w następujących kamuflażach (kolorach):

Oliv

Tiger stripe

Woodland (ewentualnie DPM)

Uczestnicy, którzy nie będą wystylizowani w sposób pozwalający na jednoznaczną identyfikację strony konfliktu zostaną oznaczeni taśmami. Organizator zastrzega sobie również możliwość przydzielenia do sił US/VC wedle własnego uznania osób nie wystylizowanych w sposób pozwalający jednoznacznie określić ich przynależność do jakiegokolwiek ze stron.

Wyposażenie:

Preferujemy wszelkiej maści wyposażenie taktyczne "z epoki".

Nie dopuszczamy do użytkowania jakiegokolwiek współczesnego wyposażenia.

Prosimy zatem o nie zabieranie kolimatorów/laserów (patrz dział "repliki") i innych bajerów.

Także wszelkie nowoczesne kamizelki taktyczne będą musiały tym razem odpocząć w Waszych szafach.

Jedynym wyjątkiem jest zgoda na stosowanie wyposażenia zwiększającego bezpieczeństwo graczy niezależnie od jego „klimatu”.

Broń:

Nie stosujemy kolimatorów, lunet (wyjątek snajperki), laserów.

REPLIKI (ogólny limit dla replik ~ 450 FPS)

USA

M1, M2, M14, M16, Thompson, oraz wszelkie repliki „emkopodobne” (w „normalnych” wersjach)*

Vietnam

AK-47, AKM, AKMS, Type56, SVD, Stg44, MP40 (w „normalnych” wersjach)* lub repliki US (uznane za zdobywcze) w przypadku pełnej stylizacji

* „normalna” wersja czyli bez RIS, RAS itp.

Repliki broni wsparcia: (limit ~ 550 FPS)

LKM, KM, WKM, NKM

Repliki broni wsparcia muszą posiadać swoje „ostre” odpowiedniki i pozwalać na jednoznaczną identyfikację.

(NIE np. AK, Gietka itp. z podpiętym drumem lub highcapem)

Repliki broni snajperskich (limit ~ 700 FPS)

Repliki broni snajperskich muszą posiadać swoje „ostre” odpowiedniki i pozwalać na jednoznaczną identyfikację.

Snajper musi posiadać sprawną broń boczną.

(NIE np. AK, Gietka itp. z lunetą)

W trakcie rozgrywki obowiązuje oczywiście zdrowy rozsądek oraz MED.

Minimum Safe Engagement Distance (minimalna bezpieczna odległość strzału)

Na przykład dla repliki o mocy 430 FPS i kulek 0,20 g będzie to

430 (moc repliki) – 330/10 = 10 m

Repliki inne niż w/w - są dopuszczalne pod warunkiem chociaż minimalnego "zamaskowania"

(jakąś szmatką, chustą, szalem snajperskim itp. ale tak, żeby nie odznaczały się na pierwszy rzut oka że są nie z epoki).

PIROTECHNIKA:

Jedynie dopuszczalne środki pirotechniczne to atestowane typu GR-2, GH-2, GD-10.

Absolutny ZAKAZ stosowania środków pirotechnicznych „domowej roboty”. Ponadto Organizator może zabronić stosowania granatów dymnych GD (w przypadku, np. zbytniej suszy)

Limity amunicji i magazynki, doładowania:

Brak limitów Ammo.

Nie dopuszcza się używania, przenoszenia przy sobie w trakcie rozgrywki itp. magazynków typu high capacity. Uczestnik

przyłapany na tym procederze spędza 1 godzinę w respie. Do gry może powrócić po upływie tego czasu i pozostawieniu

magazynka(ów) w obozowisku. Ponowne przyłapanie jest jednoznaczne z relegowaniem z miejsca zlotu. Jedynym wyjątkiem pozostają repliki, do których nie są produkowane magazynki inne niż hi-cap (np. Thompson, Stg44 itp.)

Doładowywać magazynki można w każdym momencie rozgrywki.

Środki łączności:

Żołnierze na polu walki nie używają radia, ale korzystają z radiowców (RTOs), przy czym:

- RTO nosi chlebak imitujący radiostację,

- śmierć RTO oznacza zniszczenie radiostacji,

- połączenia wykonuje RTO lub inny żołnierz, jednak po wykonanej rozmowie PMR-ka trafia z powrotem do RTO (PMR stale doczepiona do chlebak RTO),
- 1 RTO przypada na 1 TF
- zestawy słuchawkowe wykluczone.

Trafienia i respawn:

Trafienie w jakąkolwiek część ciała skutkuje wyłączeniem z dalszej akcji. Przypadkowe trafienie przez sojusznika, rykoszet, lob powoduje taki sam skutek. Przewidujemy funkcję medyków oraz istnienie w bazie respu (szpitala polowego) oraz respów mobilnych. Medycy każdorazowo wyznaczani są przez dowódcę każdego TF poprzez przekazanie opaski medyka. Tylko w bazie Dowódca może wyznaczyć innego medyka poprzez odebranie opaski dotychczasowemu medykowi i przekazanie jej następnemu. Dysponentem opasek jest zawsze dowódca. Wprowadzamy dwa określenia trafionego: „ranny” i „zabity”. Gracz zostaje ranny tylko wtedy, gdy w rozsądnym czasie (do 5 min.) dotrze do niego medyk i zdoła go uleczyć (zasady leczenia poniżej). Natomiast zabity jest wówczas, gdy podczas tej samej akcji otrzyma postrzał po wyleczeniu przez medyka, lub przy oddziale w danej akcji nie ma medyka, lub czas oczekiwania na medyka minął. Gracz ze statusem „zabity” ożywiony może być wyłącznie w respie. Po stronie VC nie ma rannych, wszyscy postrzeleni giną.

Zasady respawnu:

- a) medycy (tylko US) - każdy Głównodowodzący może wyznaczyć określoną liczbę medyków przed startem scenariusza, zmiana medyków może nastąpić tylko w macierzystym obozie i może to zrobić tylko dowódca lub wyznaczony przez niego zastępca, jeżeli dowódca nie ma w bazie. W terenie nie ma takiej możliwości. Medyk musi być oznakowany w postaci naramiennej opaski z krzyżem i obowiązują go takie same zasady trafień jak resztę uczestników spotkania. Medyk nie może uleczyć się sam, może to zrobić tylko inny medyk.
- b) respawn - odrodzenie gracza może nastąpić w wyniku interwencji medyka lub leczenia w respie
- c) leczenie w respie (status: zabity) - resp zlokalizowany jest w pobliżu bazy macierzystej każdej ze stron i jest oznakowany czerwonym krzyżem. Jeżeli podczas akcji w terenie nie ma w pobliżu medyka, gracz udaje się do respa gdzie otrzymuje status rezerwy (siły posiłkowe dla dowództwa) przebywa tam tak długo dopóki nie zostaną wezwane przez dowództwo posiłki i przydzielone kolejne zadania.
- d) leczenie przez medyka (tylko US, status: ranny) - jeżeli w oddziale jest medyk to trafiony gracz może zostać uleczony (nie ma limitów leczenia, jest limit bandażu jaki może nosić medyk – 5 szt., zapas uzupełnia w respie lub w wyznaczonych do tego punktach). Leczenie przez medyka polega na dotarciu do "rannego" przez medyka, oraz "zabandażowanie" rany- ten fakt uznaje się za skutkujący wyleczeniem. Stosowne wyposażenie w postaci opatrunków oraz strzykawki z morfiną otrzyma każdy medyk wraz z przydziałowym chlebakiem.
- e) respy polowe (tylko VC) - martwi żołnierze VC mają możliwość respowania w punktach kluczowych zajętych przez VC (punkty oznaczone są kartą) - czyli w punktach z flagą VC, bez flagi US. Respowanie co 5 minut (czyli o 12:00, 12:05 itd.).

Flagi:

Każda ze stron posiada określoną przez organizatora liczbę flag.
 Flagi umieszcza się przy oznaczonych punktach kluczowych (ich położenie na początku zna strona VC).
 Można nosić tylko własne flagi, nie można kraść ich przeciwnikowi.
 Punkt z flagą VC, bez flagi US działa jako połowy resp VC (flagi US neutralizują działanie flag VC).

Zachowanie po trafieniu:

Jeśli uczestnik został trafiony to:

- mówi „dostałem” i zabezpiecza broń, może zasygnalizować ręką dla lepszego efektu
- sięga po „czerwoną szmatę” i się nią oznakowuje
 (szmata jest obowiązkowa dla wszystkich graczy i będzie sprawdzane przed wejściem na teren czy wszyscy ją posiadają – minimalny wymiar to 50 x 50 cm)
- jeśli inni strzelają się wokół to czeka, aż ogień się przesunie by nie wchodzić komuś w linię strzału lub czeka na medyka jeżeli ma status „ranny” ale cały czas oznakowany jest „czerwoną szmatą”
- jeżeli medyk nie dotrze w okresie 5 min. lub w pobliżu nie ma medyka to należy wstać i nikomu nie przeszkadzając oddalić się do właściwego respu najkrótszą drogą
- osoba trafiona nie może rozmawiać z „żywymi”.
- „czerwona szmata” musi być zawsze na widoku.
- w respie i po wyjściu z respu w dalszym ciągu ożywieni nie mogą przekazywać informacji natury taktycznej i wywiadowczej

Nie istnieje pojęcie strzału oddanego wcześniej. Przy jednoczesnym (w granicach dziesiątych sekundy), dwustronnym otwarciu ognia za trafionych uważa się obu graczy. Staramy się zachować realizm dlatego osoba która nie ma amunicji powinna po prostu się poddać jeśli zostanie np. otoczona przez żołnierzy wroga. W przypadku niejasnych sytuacji decyduje zasada fair play

Spory:

Wszelkie spory są rozstrzygane natychmiast w duchu wzajemnego poszanowania, zrozumienia i tolerancji. Jeżeli spór nie może być natychmiast zażegnany starają się to zrobić dowódcy ekip, których członkowie prowadzą spór. Jeżeli to nie pomoże wkraczają Rozjemcy, których decyzja musi być natychmiast wykonana i nie podlega odwołaniu. W skrajnym przypadku Rozjemca może usunąć zaangażowane w konflikt osoby z terenu rozgrywki. Jakiegokolwiek rękoczyn 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. 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. Zlot nie jest imprezą w rozumieniu formalnoprawnym. Uczestnicy akceptują fakt, że odpowiadają materialnie za zniszczenie mienia pozostawionego do ich dyspozycji.

Za niezastosowanie się do w/w regulaminu jak i za stwarzanie zagrożenia życia i zdrowia innych uczestników zlotu 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 Stowarzyszenie Dzikusy ASG Team.