



REGULAMIN spotkania airsoftowego EURO 2012 VOL. 4

Wymagania wiekowe i inne wobec uczestników:

W spotkaniu EURO 2012 VOL. 4 mogą brać udział uczestnicy w wieku od 18 lat wzwyż. Wszyscy gracze są świadomi zasad obowiązujących w środowisku ASG i zobowiązują się do ich stosowania, jak i do stosowania się do szczegółowych zasad obowiązujących podczas spotkania EURO 2012 VOL. 4.

Wpisowe:

Opłata za udział w spotkaniu wynosi **10 zł** od osoby. Opłatę tę można wnieść zespołowo lub osobiście przelewem na poniższe konto do dnia 09.11.2010 (liczy się data wpływu.)

dane do przelewu:

35 1090 1737 0000 0001 0960 8515

Paweł Zalas

(w miejsce adresu wpisujemy kropki (.), a kod 00-000

tytuł przelewu: EURO 2012 VOL. 4, ksywa i nr z listy lub w przypadku zespołu nazwa zespołu i mailem zestawienie za kogo jest płatność na adres zalmen@dzikusy.com.pl

Wpłaty na miejscu w wysokości 25 PLN.

Broń:

- broń ASG (sprężynowa, gazowa, elektryczna)
- broń biała: zakaz używania, można nosić
- walka wręcz: nie dopuszcza się takiej możliwości
- amunicja: wyłącznie kulki BB o wadze od 0,12 do 0,44 g,

Limity amunicji i magazynki, doładowania:

Brak limitów Ammo.

Limity FPS:

- Pistolety, pistolety maszynowe, karabiny szturmowe i wsparcia limit **360FPS**
- Broń snajperska (musi mieć wygląd zbliżony do takiej broni) **450FPS** tryb ognia pojedynczy (tylko 4 takty i semi, broń ma przypominać snajperkę).

Wszystkie repliki będą sprawdzone przed wpuszczeniem na teren na chronometrach.

Limit Wiekowy:

18+

Oznakowanie i umundurowanie stron:

Dopuszcza się dowolne mundury, jedynym oznakowaniem identyfikującym strony będą taśmy (kolor niebieski i pomarańczowy) na obu ramionach.

www: <http://dzikusy.com.pl>

e-mail: zalmen@dzikusy.com.pl



Punktacja:

wszystkie zadania są punktowane w ilości od 50 do 200 pkt. Zadania otrzymają wyznaczeni przez organizatora dowódcy stron w trakcie trwania scenariusza na wyznaczonym kanale PMR, wykonanie zadania potwierdzają organizatorzy. Każda drużyna ma szansę uzyskać taką samą maksymalną liczbę punktów. Niektóre zadania wykluczają możliwość zdobycia punktów przez obie strony. Suma punktów za wykonanie zadań wyłoni zwycięzcę rozgrywki.

Środki łączności:

W trakcie scenariusza używamy radyjek PMR.

Trafienia i respawn:

trafienie w jakąkolwiek część ciała skutkuje wyłączeniem z dalszej akcji. Przypadkowe trafienie przez sojusznika, rykoszet, łob powoduje taki sam skutek. Przewidujemy funkcję medyków oraz istnienie w bazie respu (szpitala polowego). Limit medyków na każdą stronę to 3 osoby (może ulec zmianie jeśli organizator tak zarządzi), przy czym każdorazowo wyznaczani są oni przez dowódcę poprzez przekazanie opaski z czerwonym krzyżem. 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 (5 min.) dotrze do niego medyk i zdoła go uleczyć (zasady leczenia poniżej). Natomiast zabity jest wtedy, gdy podczas tej samej akcji otrzyma postrzał po wyleczeniu przez medyka, lub przy oddziale w danej akcji nie ma medyka. Gracz ze statusem „zabity” ożywiony może być wyłącznie w respie. Status nie ma znaczenia dla punktacji – każde trafienie to jeden punkt.

Zasady respawnu:

a) medycy - każdy dowódca 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 dowódcy nie ma w bazie, w terenie nie ma takiej możliwości. Medyk musi być oznakowany w postaci naramiennej opaski z czerwonym 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 (status: ranny) - jeżeli w oddziale jest medyk to trafiony gracz może zostać uleczony, ale tylko raz, drugie trafienie eliminuje gracza z danej rozgrywki i powoduje jego marsz do respu w bazie. Leczenie przez medyka polega na dotarciu do "rannego" medyk 30 sekund trzymając rękę na dowolnej części ciała rannego i ten fakt uznaje się za skutkujący wyleczeniem.

Zachowanie po trafieniu:

Jeśli uczestnik został trafiony to:

www: <http://dzikusy.com.pl>

e-mail: zalmen@dzikusy.com.pl



- 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**)
- jeśli inni strzelają się wokół to czeka, aż ogień się przesunie by nie wchodzić komuś w linię lub czeka na medyka jeżeli ma status „ranny” ale cały czas oznakowany jest „czerwoną szmatę”
- 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.

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. Jakikolwiek rękoczyn są surowo zakazane i skutkują natychmiastowym usunięciem z terenu rozgrywki.

Pirotechnika:

Zakaz używania chyba, że organizator dostarczy.

Inne:

Organizator zastrzega sobie prawo do robienia i publikowania zdjęć z wizerunkiem uczestników i zamieszczania ich na materiałach dokumentujących spotkanie, oraz promujących inne spotkania robione 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. Spotkanie nie jest imprezą w rozumieniu formalnoprawnym.