



GOOD MORNING VIETNAM V

BUGAJ 28-30.06.2013

www.dzikusy.com.pl

SPONSORZY

PATRONAT

ORGANIZATOR

SPEC★SHOP
www.specshop.pl

 **mirwite**

WMASG.PL
WITAJ W ŚWIECIE MARIUSZA



Spis treści

1. Informacje ogólne
 - 1a Środki bezpieczeństwa
2. Zasady korzystania z obozowiska/pola namiotowego
3. Pirotechnika
4. Stylizacja
5. Zasady rozgrywki i Respawn
 - 5a Repliki, ammo i zasady bezpieczeństwa związane z ich użyciem
 - 5b Zasady walki w tunelach
 - 5c Pojazdy – zasady walki.
 - 5d Środki łączności
 - 5e Specjalizacje członków TF – zasady działania (medyk, technik/saper, dowódca)
6. Konkursy sponsorowane
7. Informacje pozostałe

1. Informacje ogólne

Gdziekolwiek w treści niniejszego regulaminu pojawi się zwrot GMV lub GMV V odnosi się on do Zlotu Good Morning Vietnam vol. 5 Operacja: „Lincoln”

Termin: 28-30.06.2013r.

Miejsce: Bugaj nad j. Kowalskim

Link z lokalizacją miejsca zlotu: [http://www.zumi.pl/trasa.html?xs=16.957 ... 736&v=true](http://www.zumi.pl/trasa.html?xs=16.957...736&v=true)

Sponsorzy:

Specshop	Dane adresowe: SpecShop.pl ul. Małe Garbary 2 61-756 Poznań
----------	--

Mirwit	Dane adresowe: Mirwit Sp. z o.o. ul. Obornicka 7 62-001 Chludowo
--------	---

Patronat medialny:

WMASG.PL

Uczestnicy:

W zlocie GMV V mogą brać udział TYLKO osoby w wieku powyżej 18 lat, które zarejestrowały się poprzez stronę internetową WWW.dzikusy.com.pl i wniosły opłatę za udział w imprezie. Jednocześnie wszyscy uczestnicy zlotu są traktowani jako osoby świadome 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.

Opłaty za uczestnictwo w zlocie:

Wpłata na **konto Stowarzyszenia Dzikusy ASG Team** kwoty 60 zł do dnia 20.06.2013r.

Osoby, które zdecydują się na odpłatność gotówką w dzień zlotu zobowiązane będą do uiszczenia kwoty 100zł. Pieniądze przekazane na konto Stowarzyszenia zostaną spożytkowane w celu pokrycia kosztów organizacji imprezy oraz na cele statutowe Stowarzyszenia.

Plan zlotu GMV V

Czwartek 27-06-2013

17:00-24:00 - Przyjmowanie pierwszych gości i końcowe prace terenowe

Piątek 28-06-2013

07:00-19:00 - ostatnie przygotowania do zlotu i przyjmowanie zlotowiczów

19:00-21:00 - Dzikusowa integracja przy grillu

Sobota 29-06-2013

08:00-09:30 - rejestracja uczestników, wydawanie identyfikatorów i kart trafień.

09:45-10:30 - zbiórka i odprawa

10:30-15:00 - scenariusz reżyserowany

15:00-16:30 - przerwa obiadowa

16:30-18:00 - konkursy z nagrodami od sponsorów

19:00-23:00 - Dzikie ognisko integracyjne

23:00-07:00 - cisza nocna

Niedziela 30-06-2013

08:00 - pobudka

09:45-10:00 - zbiórka i odprawa

10:00-15:00 - scenariusz reżyserowany

15:00-16:30 - przerwa obiadowa

16:30-17:00 - podsumowanie zlotu i pożegnanie uczestników

1a Środki bezpieczeństwa

Uczestników zlotu uprasza się o zabranie radia nadającego na częstotliwości PMR w celu zapewnienia bezpośredniej łączności z organizatorami w sytuacjach zagrożenia zdrowia lub życia graczy jak i osób postronnych.

Na terenie zlotu w trakcie trwania rozgrywki i konkursów z użyciem replik obowiązuje nakaz noszenia okularów ochronnych lub gogli. Fotografów i obserwatorów ponadto obowiązuje nakaz noszenia kamizelek odblaskowych. Jeżeli fotograf lub obserwator chce wejść na teren rozgrywki w czasie jej trwania musi uzyskać zgodę organizatora – jednego z moderatorów rozgrywki. Gracze walczący w instalacjach podziemnych powinni posiadać dodatkowo ochronę w postaci maski. Wszyscy gracze zobowiązani są do posiadania „czerwonej szmaty” służącej do sygnalizowania trafienia, organizator dopuszcza stosowanie do tego celu kamizelki odblaskowej.

Wypadki

Wszelkie wypadki lub sytuacje związane z naruszeniem zasad bezpieczeństwa należy zgłaszać organizatorowi na kanale 1 lub poinformować o zdarzeniu gracza lub obserwatora z identyfikatorem „Organizator”.

Kwestie sporne

Wszelkie kwestie sporne rozstrzygane są na bieżąco przez organizatora. Wszelkie kwestie sporne należy zgłaszać graczom lub obserwatorom z identyfikatorem „Organizator”, bądź na częstotliwości PMR na kanale 1.

Pirotechnika

Pirotechnika używana przez graczy może być stosowana wyłącznie w warunkach pełnej widoczności miejsca detonacji. Zabrania się używania materiałów pirotechnicznych, kiedy ich odpalenie może mieć wpływ na bezpieczeństwo pozostałych graczy. (więcej informacji na temat

pirotechniki znajduje się w punkcie 3 niniejszego regulaminu) W ramach zlotu obowiązuje absolutny ZAKAZ stosowania środków pirotechnicznych „domowej roboty”.

2. Zasady korzystania z obozowiska/pola namiotowego

Organizator zapewnia uczestnikom zlotu możliwość korzystania z obozowiska/pola namiotowego. Pole namiotowe wyposażone będzie w sanitariaty, na terenie pola namiotowego obowiązuje całkowity zakaz rozpalania ognisk, grillowania poza wyznaczonymi do tego celu miejscami. W namiotach rozbitych na polu namiotowym obowiązuje całkowity zakaz palenia oraz przechowywania materiałów pirotechnicznych. Na terenie pola namiotowego/ obozowiska obowiązuje zakaz poruszania się z załadowaną repliką. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za sprzęt pozostawiony na polu namiotowym/obozowisku ponieważ w/w jest miejscem niestrzeżonym.

3. Pirotechnika

Organizator zapewnia materiały pirotechniczne we własnym zakresie. Innymi materiałami pirotechnicznymi dopuszczonymi przez organizatora są certyfikowane „Granaty ASG” typu: GR-2, GH-2, GD-10, ED-60. Jeżeli uczestnik zlotu chce używać własnej pirotechniki z w/w grupy o fakcie takim musi poinformować organizatora w dniu zlotu i uzyskać jego zgodę. Organizator zastrzega sobie prawo do wycofania z rozgrywki w/w pirotechniki, jeżeli względy bezpieczeństwa nie będą pozwalały na bezpieczne jej stosowanie. Zasady używania i stosowania materiałów pirotechnicznych zostaną omówione w czasie odprawy przed rozpoczęciem rozgrywki, natomiast gracze którym organizator przekaze materiały pirotechniczne przejdą krótkie szkolenie z zakresu bezpiecznego jej używania .

Pirotechnika sceniczna

Organizator informuje, że w terenie rozgrywki będzie umieszczona i oznakowana pirotechnika sceniczna, zabrania się uczestnikom zlotu manipulacji przy w/w pirotechnice, jak i przestawiania, demontowania, niszczenia oznaczeń terenowych. Wszelka ingerencja uczestników zlotu w/w elementy będzie skutkowałą wykluczeniem z dalszej rozgrywki i wydaleniem ze zlotu.

Pirotechnika do dyspozycji graczy - Technika/Saper

Gracze o funkcji Technik/Saper otrzymają od organizatorów materiały pirotechniczne, są oni wyłącznymi dysponentami tych materiałów. Zabrania się przekazywania materiałów pirotechnicznych graczom o innych funkcjach lub graczom bez funkcji. Zmiany na stanowisku Technik/Saper wprowadza wyłącznie organizator. Więcej informacji na temat funkcji Technik/Saper znajduje się w dziale **5e Specjalizacje członków TF – zasady działania (medyk, technik/saper, dowódca, ROT)**

4. Stylizacja

Stylizacja podstawowa

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, Tigerstripe, 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

W trakcie zlotu preferowane jest wszelkiej maści wyposażenie taktyczne "z epoki".

Nie dopuszczamy do użytkowania współczesnego wyposażenia.

Prosimy zatem o nie zabieranie kolimatorów/laserów (patrz dział 5a „Repliki, ammo i zasady bezpieczeństwa związane z ich użyciem”) i innych części współczesnego wyposażenia. Zastrzeżenie tyczy się także kamizelek taktycznych niestosownych do realiów w których osadzono scenariusz. Jedynym wyjątkiem jest zgoda na stosowanie wyposażenia zwiększającego bezpieczeństwo graczy niezależnie od jego „klimatu” (maski, siatki na twarz itp.).

5. Zasady rozgrywki

Trafienie w jakąkolwiek część ciała skutkuje wyłączeniem z dalszej akcji. Przypadkowe trafienie przez sojusznika, rykoszet, łob powoduje taki sam skutek.

Dopuszcza się słowne poinformowanie gracza, że został trafiony o ile ma się wymierzoną w niego replikę, a dystans nie przekracza kilku metrów. Należy pamiętać, że zasada słownego „zabicia” jest dżentelmeńskim gestem a nie metodą na pewne fragi. Przy czym gracz trafiany ma prawo zażyczyć sobie aby mierzący w niego oddał kontrolny strzał (w bok lub w górę) dla sprawdzenia czy ma sprawną replikę i pełny magazynek.

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. Wprowadza się 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. Natomiast zabity jest wówczas, gdy podczas tej samej akcji otrzyma postrzał po uprzednim 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.

Gracze zobowiązani są do posiadania i korzystania z czerwonego materiału (tzw. „czerwona szmata”) będącego wyróżnikiem trafienia. Zabrania się trafionym graczom komunikowania się z aktywnymi graczami, a zwłaszcza przekazywania informacji natury taktycznej do czasu respawnu lub wyleczenia. Graczom o statusie ranny zezwala się na nawoływanie medyka. Gracz o statusie ranny nie może także przemieszczać się z miejsca trafienia (np. podczołgiwać się do medyka), można go jednak przenosić pod warunkiem bierności rannego.

respawn - odrodzenie gracza może nastąpić w wyniku interwencji medyka lub leczenia w respie
leczenie w respie (status: zabity) - resp zlokalizowany jest w pobliżu bazy macierzystej każdej ze stron. Jeżeli podczas akcji w terenie nie ma w pobliżu medyka, gracz udaje się do respa gdzie otrzymuje status rezerwy (siły posiłkowe dla dowództwa) Respawn odbywa się co 10 min (np. 12:00,12:10,12:20 itd.) po upływie czasu gracz kieruje się do Bazy gdzie przydzielone zostaje mu zadanie.

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.

5a Repliki, ammo i zasady bezpieczeństwa związane z ich użyciem

Repliki broni szturmowych i PM (limit prędkości wylotowej na kulkach 0,2g ~ 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 zdobyczne) 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.

(NIE np. AK, Gietka itp. z lunetą).

Snajper musi posiadać sprawną broń boczną.

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:

$430 \text{ (moc repliki)} - 330/10 = 10 \text{ m}$

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).

Repliki broni białej

Dopuszcza się stosowanie gumowych replik ćwiczebnych broni białej.

Pomiar mocy repliki

Wszelkie wątpliwości co do limitów FPS należy kierować do Organizatorów - moderatorów rozgrywek. W przypadku podejrzenia załamania limitów będą oni prowadzić pomiary prędkości wylotowej replik

w czasie rozgrywki. Jeżeli któryś z graczy ma wątpliwości co do prędkości wylotowej swojej repliki, przed rozpoczęciem rozgrywki będzie mógł dokonać pomiaru na sprzęcie zapewnionym przez Organizatora.

5b Zasady walki w tunelach

Zabrania się eksploracji tunelów z trzymaną w gotowości repliką broni o ogniu ciągłym. Kategorycznie zabronione jest strzelanie w tunelu z repliki o ogniu ciągłym i/lub prędkości wylotowej większej niż 350 FPS.

W tunelach można korzystać jedynie z ognia pojedynczego o mocy nie większej niż 350 FPS.

Organizator prosi o zabieranie do walk w tunelach replik o napędzie sprężynowym lub gumowych replik broni białej.

Osoba decydująca się na wejście do tunelu proszona jest o szczególne zadbanie o ochronę wrażliwych części ciała (sugerowane maski i siatki na twarz), gdyż musi się ona liczyć z ryzykiem postrzału z bliskiej odległości.

Zabrania się prowadzenia jedno osobowych akcji w instalacjach podziemnych!

5c Pojazdy – zasady walki

M113 – Transporter

Pusty transporter może zająć technik każdej ze stron przez spędzenie w jego wnętrzu 1 minuty, po upływie tego czasu na bocznych zewnętrznych ścianach przylepia flagę strony, którą reprezentuje.

Po oznakowaniu do transportera może wejść pozostała część załogi w ilości nie większej niż 6 osób.

Transporter może poruszać się po całym terenie rozgrywki, jak i po drogach wokół terenu rozgrywki.

Jeżeli transporter znajduje się poza terenem rozgrywki zabrania się prowadzenia ognia z jego pokładu oraz desantu załogi. Desant załogi jest możliwy tylko po powrocie M113 na teren rozgrywki.

Niszczenie pojazdu – unieszkodliwić pojazd można tylko na terenie rozgrywki, poprzez umieszczenie i wysadzenie ładunku na jednej ze ścian pojazdu lub oddanie strzału do transportera z broni przeciwpancernej (VC). Unieszkodliwienie pojazdu jest jednoznaczne z wyeliminowaniem jego załogi, w takiej sytuacji załoga opuszcza pojazd i zachowują się w taki sam sposób jak przy trafieniu.

5d 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.

Organizator zapewni środki łączności w postaci kablowych telefonów polowych, których obsługą mogą zajmować się wszyscy członkowie TF. Zabrania się przecinania kabli i rozłączania elementów instalacji telefonicznej.

5e Specjalizacje członków TF – zasady działania (medyk, technik/saper, dowódca, ROT)

Organizator przewiduje poruszanie się graczy w tzw. TF w skład, których wchodzi czterech graczy o funkcje nadanych funkcjach tj.: Dowódca TF, Medyk, RTO, Technik/Saper. Rotacja funkcji na pierwszych trzech stanowiskach mogą być dokonywane wyłącznie w bazie jednej ze stron, wśród graczy posiadających status „żywy”. Rotacją na stanowisku Technik/Saper zarządza organizator – moderator danej ze stron.

Dowódca

Osoba odpowiedzialna za podejmowanie działań polowych, zarządza działaniami wszystkich członków TF. Przyjmuje rozkazy od Modu, w przypadku wystąpienia „rany ciężkiej” podejmuje

decyzję o sposobie ewakuacji rannego w porozumieniu z Medykiem i Moderatorem. (rany ciężkie – więcej informacji w podpunkcie **Medyk**)

Medyk

Osoba odpowiedzialna za podejmowanie działań mających na celu przywrócenie mobilności gracza oraz zapewnienie sobie opatrunków do działań medycznych. W trakcie rozgrywki medyk może spotkać się z dwoma rodzajami trafień tj.: raną lekką lub raną ciężką. Opatrzenie ranny lekkiej skutkuje natychmiastowym przywróceniem mobilności gracza. Rana ciężka wymaga opatrzenia gracza i ewakuacji do szpitala polowego/bazy.

Szczegóły dotyczące opatrywania ran oraz sposób ich kwalifikacji opisane zostały w „Instrukcji Medycznej”, która wchodzi w skład wyposażenia medyka.

Wyposażenie Medyka:

-torba medyczna, opatrunki, kroplówka, karty trafień, podręcznik pierwszej pomocy;

ROT

Opis funkcji i sposoby działania opisane w punkcie **5e Środki łączności**

Wyposażenie ROT:

-torba PMR, (opcjonalnie radiostacja, telefon kablowy, kabel PKL)

Technik/Saper

Osoba obsadzana s pośród graczy przez organizatora, od gracza na tym stanowisku wymaga się przejścia przez krótką odprawę w zakresie bezpiecznego odpalania ładunków pirotechnicznych. Organizatorzy proszą o wstępne wytypowanie dwóch osób z każdego TF do udziału w szkoleniu. Zadaniem Technika/Sapera jest umieszczanie i detonacja ładunków wybuchowych, przejmowanie pojazdów, naprawa uszkodzonego sprzętu (trafienie w replikę eliminuje ją z gry do momentu dotknięcia przez technika), niszczenie wrogich środków łączności (o ile zadanie przewiduje dywersję), wykrywanie i stawianie min i pułapek.

Wyposażenie Technika/Sapera

-torba, detonator +kabel detonatora, 4x ładunki wybuchowe, 4x zapalnik, podręcznik Technika/Sapera, wyposażenie opcjonalne w zależności od zadania.

6. Konkursy sponsorowane

Dziki pojedynek

Istotą konkursu jest pojedynek wzorowany na pojedynkach rewolwerowców. Uczestnicy wyposażeni w rewolwery załadowane po 3 kulki i umieszczone w kaburach, zostają odprowadzeni przez sędziów na pewien dystans. Po komendzie startu zbliżają się oni do siebie by oddać celny strzał w rywala. Jedyny możliwy ruch uczestnika to ruch w wyprostowanej pozycji w kierunku przeciwnika po prostej osi (zakaz odskakiwania w bok, a także kucania i padów). Uczestnik sam decyduje kiedy wyjąć rewolwer z kabury, jednak wyjęcie broni skutkuje unieruchomieniem uczestnika (musi on stać w miejscu). Ruch po wyjęciu broni skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją.

Na potrzeby konkursu uczestnikom zabiera się identyfikatory na podstawie których losuje się rywali. Spośród puli identyfikatorów wybiera się parę stającą do pojedynku. Uczestnik, który został trafiony (niepodważalna decyzja sędziego) zostaje eliminowany z dalszej rozgrywki. Identyfikator uczestnika, który wygrał pojedynek trafia do puli kolejnej rundy pojedynków. W sytuacji w której trafieni zostaną dwaj uczestnicy, dyskwalifikacji podlegają obydwaj, jeśli pojedynek nie przyniesie rozstrzygnięcia (brak trafienia), to identyfikatory obydwu uczestników trafiają z powrotem do puli tej samej rundy. W wypadku, gdy w puli pozostanie jeden identyfikator, wówczas trafia on automatycznie do kolejnej rundy jak Lucky Luke.

Strzelnica dynamiczna

Zadaniem uczestnika jest pokonanie w możliwie najkrótszym czasie toru strzelnicy dynamicznej z jednoczesnym trafieniem w metalowe tarcze, będąc wyposażonym w pistolet dostarczony przez

organizatora i ściśle określoną liczbę amunicji. Za każdą chybną tarczę uczestnikowi dolicza się dziesięć sekund karnego czasu.

Aby móc oddać strzał do tarczy należy zająć wyznaczoną pozycję nie przekraczając stopą wytyczonej linii. Na końcu toru zadaniem uczestnika jest oddanie 2 strzałów z broni długiej znajdującej się na stanowisku strzeleckim, zmiana magazynka i oddanie 2 kolejnych strzałów do tarczy punktowanej.

Połowa sumy uzyskanych punktów na tarczy punktowej jest odejmowana od czasowego wyniku uczestnika (1 punkt = 1 sekunda).

Z chwilą wypowiedzenia przez sędziego komendy start następuje uruchomienie stopera odmierzającego czas pokonania toru przez uczestnika. Stoper ulega zatrzymaniu dopiero po ponownym przekroczeniu linii startowej przez uczestnika.

Zwycięzcą konkursu zostanie uczestnik, który uzyska najniższy finalny czas w konkurencji (po dodaniu kar za chybienia i odjęciu punktów zdobytych na tarczy punktowej).

7. Informacje pozostałe

Organizator zastrzega sobie prawo do tworzenia 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. Złot nie jest imprezą w rozumieniu formalnoprawnym.

Uczestnicy akceptują fakt, że odpowiadają materialnie za zniszczenie mienia pozostawionego do ich dyspozycji. Organizator oświadcza, że informacje medyczne umieszczone przez graczy na wewnętrznej stronie ID nie będą w żaden sposób zbierane czy wykorzystywane w sposób inny, jak wyłącznie do informowania służb medycznych w razie nagłych wypadków.

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.