

REGULAMIN spotkania airsoftowego

Wojna Polsko Ruska vol. V

Wymagania wiekowe i inne wobec uczestników:

W spotkaniu Wojna Polsko Ruska vol. V 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 Wojna Polsko Ruska vol. V

Wpisowe:

Opłata za udział w spotkaniu wynosi **15 zł** od osoby. Opłatę tę można wnieść zespołowo lub osobiście przelewem na poniższe konto w nieprzekraczalnym terminie 09.11.2011 (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:

WPR vol. V, ksywa lub w przypadku zespołu nazwa zespołu i mailem zestawienie za kogo jest płatność na adres zalmen@dzikusy.com.pl

Dokonanie przelewu jest warunkiem wpisania na listę uczestników.

Broń:

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

Limity amunicji i magazynki, doładowania:

Limit 300 kulek

Dla karabinów wsparcia (tylko replik ostrych odpowiedników) limit 1000 kulek

Jeśli ktoś ma dwie repliki to druga dodaje 100 kulek to limitu. (trzecia już nie)

Pistolet/rewolwer + 50 kulek do limitu (nie kumulują się, nie są liczone jako druga, ani trzecia replika)

Amunicję można uzupełnić schodząc do respa, bądź za pośrednictwem amunicyjnego (trzech na stronę konfliktu), a także w składzie amunicji.

Limity FPS:

≤350 CQB - bez ograniczeń w budynkach

351-450 auto poza budynkami, zakaz strzelania w budynku

451-510 tylko semi, zalecany bocznik, strzelanie tylko na duże odległości (wg przelicznika [MED](#)),

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

e-mail: zalmen@dzikusy.com.pl

zakaz strzelania w budynku

Ze względu na charakter terenu zakaz używania replik >510 fps, gorąco zachęcamy także do zabrania replik CQB ze względu na atrakcyjność trój-piętrowej starej gorzelni.

Dodatkowo obowiązują zasady MED, a zwłaszcza zdrowy rozsądek - np. nie strzelamy na ślepo zza rogu.

Można używać replik >350 fps strzelając **z wnętrza budynku na dużą odległość**. Tak samo można strzelać do budynku z daleka, jednak szturmując na bliski dystans obowiązuje już limit CQB.

Wszystkie repliki będą sprawdzone przed wpuszczeniem na teren na chronometrach.

Powyższe kolory przy limitach fps obrazują kolory taśm (izolacyjnych) jakimi zostaną oznaczone repliki po schronowaniu. Każdy uczestnik może zostać wrywkowo poddany pomiarowi fps w trakcie rozgrywki. Oszustwo w kolorach taśm (np. samowolna zmiana koloru) będzie wiązała się z wydaleniem członka z terenu gry i zakazem wstępu na imprezy organizowane w przyszłości przez Dzikusy.

Oznakowanie i umundurowanie stron:

Dopuszcza się dowolne mundury, jedynym oznakowaniem identyfikującym strony będą kolorowe taśmy na obu ramionach.

Środki łączności:

W trakcie scenariusza używamy radijek PMR.

Kanał 1 jest zarezerwowany dla organizatora.

Kanały 3-5 przeznaczone są dla strony NATO

Kanały 6-8 przeznaczone są dla strony Rosyjskiej

Trafienia i respawn:

Trafienie w jakąkolwiek część ciała skutkuje wyłączeniem z dalszej akcji. Ewidentny rykoszet przy którym widzieliśmy iż kulka wcześniej się odbiła zmieniając znacznie trajektorię lotu nie jest uznawany za trafienie. 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 po pierwszym trafieniu od wyjścia z respa i może powrócić do gry tylko wtedy, gdy w rozsądnym czasie (około 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 wcześniejszym wyleczeniu przez medyka, lub gdy przy oddziale w danej akcji nie ma medyka. Gracz ze statusem „zabity” ożywiony może być wyłącznie w respie.

Zasady respawnu:

a) respawn - odrodzenie gracza może nastąpić w wyniku interwencji medyka lub leczenia w respie.

b) 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 charakterystyczny sposób przedstawiony na początku gry (rekwizyty dostarczone przez organizatora) i obowiązują go takie same zasady trafień jak resztę uczestników spotkania. Medyk nie może uleczyć się sam, może to zrobić tylko inny medyk.

c) leczenie w respie (status: zabity) - resp zlokalizowany jest w pobliżu bazy macierzystej każdej z

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

e-mail: zalmen@dzikusy.com.pl

stron i jest oznakowany biało-czerwoną taśmą. Wyleczenie następuje po upływie 10 minut od dotarcia do respa (dla każdego gracza z osobna), lub zebrania się **co najmniej 10** „zabitych” w respie (wówczas respują się wszyscy).

d) leczenie przez medyka (status: ranny) - jeżeli w oddziale jest medyk to trafiony gracz może zostać uleczony, ale tylko raz, drugie trafienie **po uleczeniu** eliminuje gracza z danej rozgrywki i powoduje jego marsz do respa w bazie. Leczenie przez medyka polega na dotarciu do "rannego" i przytrzymaniu przez **30 sekund ręki medyka na korpucie rannego, medyk wówczas nie może strzelać.**

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**)
- trafiony czeka na medyka jeżeli ma status „ranny” ale cały czas oznakowany jest „czerwoną szmatą”
- **osoba trafiona ma absolutny zakaz przemieszczania się oraz prowadzenia rozmów z „żywymi”.**
- „rannego” można przenosić – niedopuszczalne jest jednak spacerowanie z nim poruszającym się o własnych siłach.
- jeżeli medyk nie dotrze w okresie 5 min. lub w pobliżu nie ma medyka to należy wstać i nikomu nie przeszkadzając oddalić się do respu najkrótszą drogą.
- jeżeli inni strzelają się wokół to „zabity” czeka, aż ogień się przesunie by nie wchodzić komuś w linię ognia po czym udaje się na respa.
- „czerwona szmata” musi być zawsze na widoku.

Nie istnieje pojęcie strzału oddanego wcześniej. Przy jednoczesnym (w granicach dziesiątych sekundy), dwustronnym otwarciu ognia za trafionych uważa się obu graczy.

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:

Możliwość używania wyłącznie koncesjonowanej pirotechniki typu GR-2 GD-10 i GH-2

Absolutny ZAKAZ stosowania środków pirotechnicznych „domowej roboty”.

Siła rażenia granatu (poza dymnym) to promień 5m – osoby znajdujące się w tym obszarze od wybuchu granatu nie mające solidnej, sensownej osłony (tu odnosimy się do warunków realnych) uznaje się za trafione.

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. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody wyrządzone pojazdom uczestników podczas imprezy. Teren parkingu względem terenu rozgrywki jest ogólnie znany i gracze parkują tam na własne ryzyko.

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

e-mail: zalmen@dzikusy.com.pl

Uczestnicy akceptują fakt, że odpowiadają materialnie za zniszczenie mienia pozostawionego do ich dyspozycji.

Podczas trwania głównego scenariusza imprezy zabrania się spożywania alkoholu. Osoby będące pod wpływem alkoholu mogą zostać wydalone z terenu rozgrywki i ukarane zakazem wstępu na dzikusowe imprezy.

Po scenariuszu głównym - w części integracyjnej przy ognisku - obowiązuje zakaz poruszania się z replikami po terenie – prosimy o schowanie ich w samochodach dla ogólnego bezpieczeństwa.

Postanowienia końcowe:

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 Dzikusy. Ostateczną decyzję w kwestii interpretacji powyższego regulaminu podejmują członkowie teamu Dzikusy.