

# 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:

Odpłatność 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](mailto: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](mailto: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](mailto: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](mailto: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 zespołu Dzikusy.