



**Witam,**

poniżej zamieszczam regulamin GMV2. Proszę o zapoznanie się i pytania w przypadku niejasności. Zasady trochę zmodyfikowane, jednak w znacznej mierze podobne do tych z GMV, jak pamiętam uczestnikom podobały się, więc zakładam z przyswojeniem nie powinno być kłopotów. Spotkanie nie jest imprezą w rozumieniu formalnoprawnym.

## **REGULAMIN imprezy airsoftowej GMV2**

### **Wymagania wiekowe i inne wobec uczestników:**

W imprezie GMV2 mogą brać udział uczestnicy w wieku od 16 lat wzwyż. Gracze poniżej 18 roku życia muszą przedstawić podpisane oświadczenia, których wzór dołączamy poniżej. 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 imprezy GMV2.

Zgoda dla nieletnich: <http://antol.za.pl/zgoda.pdf>

### **Wpisowe:**

odpłatność za udział w imprezie wynosi **40 zł** od osoby. Opłatę tę można wnieść zespołowo lub osobiście przelewem na poniższe konto do dnia 24.06.2009 (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: **GMV2, ksywa i nr z listy lub w przypadku zespołu nazwa zespołu i mailem zestawienie za kogo jest płatność na adres [zalmen@dzikusy.com.pl](mailto:zalmen@dzikusy.com.pl)**

### **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,
- Dozwolone jest użycie pułapek dźwiękowych. Ginie osoba, która uruchomiła detonator. Jeżeli jest wątpliwość kto uruchomił detonator - giną wszyscy w promieniu 10 kroków od miny. Minę należy następnie zdemontować i oddać organizatorowi. Prosimy o oznakowanie pułapek dźwiękowych logiem drużyny.

### **Limity amunicji i magazynki, doładowania:**

przyjmuje się następujące limity amunicji:

- broń krótka – 90 szt.
- karabin szturmowy – 300 szt.
- karabin snajperski – 100 szt.
- karabiny maszynowe – 1200 szt.

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

e-mail: [zalmen@dzikusy.com.pl](mailto:zalmen@dzikusy.com.pl)



magazyńki typu drum nie zmieniają przeznaczenia karabinów typu AK czy rodziny emek i G36 – w tym przypadku obowiązuje limit jak dla karabinów szturmowych. Dopuszcza się stosowanie wszystkich typów magazynków, przy czym w przypadku hi-capów nie uwzględnia się konieczności posiadania minimalnej ilości kulek. Doładowanie tylko w bazach stron, lud przy amunicyjnych (opisane dalej). Uczestnicy gry mogą się wymieniać amunicją.

#### **Oznakowanie i umundurowanie stron:**

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

#### **Punktacja:**

wszystkie zadania są punktowane w ilości od 50 do 200 pkt. Zadania otrzymają 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. Punktowaniu podlegają też trafienia, które są odnotowywane w indywidualnej karcie trafień będącej przy każdym uczestniku. Liczba trafień na koniec imprezy jest podliczana. Zgubiona karta trafień obciąża gracza 10 pkt. karnymi. Jeżeli któregoś gracz opuścił wcześniej teren gry, przekazuje swoją kartę dowódcy teamu, a ten później rozlicza się z tych kart. Suma punktów jednej strony przypisywana jest drużynie przeciwnej. Suma punktów za wykonanie zadań oraz trafienia wyłoni zwycięzcę rozgrywki.

#### **Środki łączności:**

W celu zachowania klimatu nie będzie można używać osobistych odbiorników radiowych. Będą wyznaczeni 3 łącznościowcy po jednym na pluton i głównie dowodzący koordynujący działania wojska. Warto zabrać swoje radia bo nie dysponujemy takowym sprzętem do wypożyczenia dla łącznościowców.

#### **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, 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 3 medyków, zmiana medyków może nastąpić tylko w macierzystym obozie i może to zrobić tylko dowódca lub wyznaczony przez niego zastępca, jeżeli  
www: <http://dzikusy.com.pl>  
e-mail: [zalmen@dzikusy.com.pl](mailto:zalmen@dzikusy.com.pl)



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 imprezy. 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 respu gdzie przebywa tak długo dopóki nie zbierze się grupa minimum 5 "kuracjuszy" lub 15 minutach w przypadku braku 5 zabitych. Po zebraniu się w respie grupy minimum 5 graczy personel medyczny odnotowuje w ich kartach trafień trafienie literką „R” i grupa udaje się do dowódcy po rozkazy. Jeżeli nie zbierze się grupa 5 kuracjuszy, uleczenie następuje po 15 minutowym pobycie w respie. Strona USA po respawnie udaje się na wyznaczone lądowiska helikopterów grupami co najmniej 5 osobowymi i dopiero z stamtąd mogą wejść do akcji lub udać się po nowe rozkazy. Strona Wietnamska udaje się do bazy głównej.

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 odnotowuje trafienie w karcie trafień literką „M” i ten fakt uznaje się za skutkujący wyleczeniem.

e) karta trafień - każdy gracz będzie posiadał dokumenty identyfikacyjne z zawartą w nich kartą trafień w postaci tabelki. Medyk lub personel respu ma obowiązek postawić w tabelce znak „R” dla respu i „M” dla medyka potwierdzający trafienie przy każdej swojej interwencji. Trafienia będą zliczone na koniec imprezy i dodane do ogólnych wyników każdej drużyny. Brak dokumentów (np. zgubienie) skutkuje naliczeniem 10 pkt kary (to tak, jakby nie posiadający dokumentów był 10 razy trafiony). Jeżeli któryś z graczy opuści teren rozgrywki przed jej końcem to dokument zdaje swojemu dowódcy i ten na końcu rozlicza się z jego trafień. „przykład dokumentu identyfikacyjnego i jednocześnie karty trafień (może się troszkę różnić w wersji ostatecznej)” Podczas akcji w terenie medyk może raz uleczyć trafionego członka swojej grupy. Leczenie polega na dotknięciu „rannego” oraz wpisanie „M” przez medyka do jego „karty trafień”. Drugie trafienie oznacza powrót do respu w bazie macierzystej gdzie trafiony udaje się niezwłocznie możliwie najkrótszą drogą. Resp zorganizowany jest w bazie (lub jej pobliżu). W respie trafiony przebywa tak długo, dopóki nie zbierze się grupa 5 trafionych, w momencie dotarcia piątego trafionego grupę uważa się za wyleconą i gotową do dalszej akcji. Każde wyjście z respu nie może odbyć się bez odznaczenia „R” na „karcie trafień” każdego wychodzącego z respu. Zaatakowanie przez przeciwnika obozu powoduje, że na czas ataku resp jest nieczynny!! Trafienie w jakąkolwiek część ciała, munduru czy kamuflażu jest równoznaczne z wyeliminowaniem z danej rozgrywki. Trafienie w broń wyeliminuje tylko broń (broń można "naprawić" u amunicyjnego lub w respie)!

### **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
- 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”

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

e-mail: [zalmen@dzikusy.com.pl](mailto:zalmen@dzikusy.com.pl)



- 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.

#### **Podział stron:**

Każda strona konfliktu zostanie podzielona na 3 plutony, a plutona na 2 lub 3 drużyny (w zależności od ostatecznej liczby uczestników). Na pluton przypada 1 dowódca, 1 zastępca, 1 medyk, 1 amunicyjny i 1 łącznościowiec z radiem bez zestawu słuchawkowego do kontaktu ze sztabem. Dodatkowo każda strona będzie miała sztab który będzie koordynował działania plutonów.

#### **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:**

Dostarczona przez organizatorów lub zakupiona w profesjonalnych sklepach (poniżej lista dopuszczonych ładunków komercyjnych)

- GR-2
- GD-10
- GH-2
- GD-60

#### **Inne:**

Organizator zastrzega sobie prawo do robienia i publikowania zdjęć z wizerunkiem uczestników i zamieszczania ich na materiałach dokumentujących imprezę, oraz promujących inne imprezy robione przez dzikusy.

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

e-mail: [zalmen@dzikusy.com.pl](mailto:zalmen@dzikusy.com.pl)