



Witam,

Poniżej zamieszczam regulamin „EURO 2012”. Proszę o zapoznanie się i pytania w przypadku niejasności.

REGULAMIN imprezy airsoftowej „EURO 2012”

Wymagania wiekowe i inne wobec uczestników:

w imprezie „EURO 2012” 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 „EURO 2012”.

Zgoda dla nieletnich:

Wpisowe:

odpłatność za udział w imprezie wynosi 15 zł od osoby.

Opłatę tę można wnieść zespołowo lub osobiście przelewem na poniższe konto do dnia 09.11.2009 (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: „**EURO 2012**”, nr z listy i dzień uczestnictwa lub w przypadku zespołu nazwa zespołu i mailem zestawienie za kogo jest płatność na adres 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,
- dopuszcza się używanie pułapek dźwiękowych

Pirotechnika:

Tylko dostarczona przez organizatorów.

Limity amunicji i magazynki, doładowania:

Brak limitów Amo.

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

<http://dzikusy.com.pl>



organizatorzy. Każda drużyna ma szansę uzyskać taką samą maksymalną liczbę punktów. Niektóre zadania wykluczają możliwość zdobycia punktów przez obie strony.

Środki łączności:

Dozwolone są wszelkie środki łączności, kanały podzielone w następujący sposób:

- kanał1 – organizator
- kanały 2 do 5 – Strona Polska
- kanały 6 do 9 – strona Rosyjska

Trafienia i respawn:

trafienie w jakąkolwiek część ciała skutkuje wyłączeniem z dalszej akcji. Przypadkowe trafienie przez sojusznika, rykoszet, lob 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 dowódca 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 respa gdzie przebywa tak długo dopóki nie zbierze się grupa minimum 5 "kuracjuszy". Po zebraniu się w respie grupy minimum 5 graczy, grupa udaje się do dowódcy po rozkazy. Jeżeli nie zbierze się grupa 5 kuracjuszy, uleczenie następuje po 15 minutowym pobycie w respie.
- 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 respa w bazie. Leczenie przez medyka polega na dotarciu do "rannego" medyk kładzie rękę na dowolnej kończynie rannego i odmierza na zegarku 30 sekund.
- e) atak na bazę główną - Zaatakowanie przez przeciwnika obozu powoduje, że na czas ataku resp jest nieczynny!!

Jeśli uczestnik został trafiony to:

- mówi „dostałem” i zabezpiecza broń, może zasygnalizować ręką dla lepszego efektu

<http://dzikusy.com.pl>



- sięga po „czerwoną szmatę” i się nią oznacza
- 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 respa 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 do czasu dotarcia do dowódcy.

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 (fotografowie i organizatorzy), których decyzja musi być natychmiast wykonana i nie podlega odwołaniu. W skrajnym przypadku Rozjemca może usunąć zaangażowane w konflikt osoby z terenu rozgrywki. Jakiegokolwiek rękoczyn są surowo zakazane i skutkują natychmiastowym usunięciem z terenu rozgrywki.

Oświadczenie dla nieletnich: