



GOOD MORNING VIETNAM VI

BUGAJ 27-29.06.2014

www.dzikusy.com.pl

SPONSORZY PATRONAT ORGANIZATOR

SPEC SHOP
www.specshop.pl

WMASG.PL
WARSZAWA MAMASZCZYŃSKA 100-100

airsoft photos
photos.net

mirwite

WARSZAWA MAMASZCZYŃSKA 100-100

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 Środki łączności
 - 5d 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 VI odnosi się on do Zlotu Good Morning Vietnam vol. 6 – Operacje “Nathan Hale” i “Henry Clay”

Termin: 27-29.06.2013r.

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
AIRSOFTPHOTOS.net

Uczestnicy:

W zlocie GMV VI 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.

Oplaty za uczestnictwo w zlocie:

Wpłata na konto Stowarzyszenia Dzikusy ASG Team kwoty **80 zł** do dnia **13.06.2014r.** (liczy się data wpływu na konto)

Gracz zostaje wpisany na listę uczestników po zaksięgowaniu wpłaty na koncie Stowarzyszenia.

Możliwe jest uiszczenie opłaty za grupę i przesłanie wiadomości e-mail na adres zalmen@dzikusy.com.pl z listą osobową.

Po dniu 13.06.2014r. nieopłacone rezerwacje na liście tracą ważność, możliwe jest wówczas otwarcie drugiej rejestracji na zasadach określonych przez organizatorów.

Osoby, które zdecydują się na odpłatność gotówką w dzień zlotu zobowiązane będą do uiszczenia kwoty 100zł i muszą liczyć się z brakiem gwarancji przyjęcia na zlot lub utratą możliwości wyboru strony konfliktu.

Pieniądze przekazane na konto Stowarzyszenia zostaną spożytkowane w celu pokrycia kosztów organizacji imprezy, oraz na cele statutowe Stowarzyszenia.

Plan zlotu GMV VI

Czwartek 26-06-2013

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

Piątek 27-06-2013

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

19:00 - dzikusowa integracja przy grillu

Sobota 28-06-2013

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

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 - dzikie ognisko integracyjne

23:00-07:00 - cisza nocna na terenie obozowiska

Niedziela 29-06-2013

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. Kanał PMR 1.0 będzie kanałem alarmowym pod którym należy zgłaszać zagrożenia i sporne kwestie i za pośrednictwem którego takowe informacje będą przekazywane przez organizatorów.

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.

Na terenie zlotu w trakcie trwania rozgrywki i konkursów z użyciem replik obowiązuje bezwzględny nakaz noszenia okularów ochronnych lub gogli.

Podczas rozgrywki ASG zabrania się jej uczestnikom spożywania alkoholu. Osoby stwarzające (w ocenie organizatorów) swym zachowaniem zagrożenie dla siebie i innych (np. ze względu na nietrzeźwość) nie zostaną dopuszczone do rozgrywki ASG.

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”.

W razie pilnej potrzeby kontaktu z organizatorem umotywowanej sytuacją alarmową proszę dzwonić po numer 669-666-198.

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 toalety i umywalki.

Na terenie pola namiotowego obowiązuje całkowity zakaz rozpalania ognisk i grillowania, a także używania kuchenek gazowych poza wyznaczonymi do tego celu miejscami.

Miejscem przyrządzania posiłków jest teren na wzniesieniu koło „chatki” w pobliżu ogniska, organizator udostępnia do użytku uczestników „klimatyczny” grill.

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 i kategorycznie zabrania się strzelania w pobliżu namiotów.

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za sprzęt pozostawiony na polu namiotowym/obozowisku, ponieważ w/w jest miejscem niestrzeżonym.

Uczestnicy proszeni są o zaopatrzenie się w dostateczny zapas baterii do replik, gdyż organizator nie zapewnia możliwości doładowania ich na miejscu.

Po godzinie 23:00 uprasza się o zachowanie ciszy w obrębie pola namiotowego.

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 ich 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/Sapera

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)

Kolor czarny i granatowy (np. t-shirt) zarezerwowany jest dla strony NVA/VC

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.

Wypożyczenie

W trakcie gry 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 dotyczy także kamizełek taktycznych niestosownych w okresie historycznym, w którym 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 lub oporządzenia skutkuje wyłączeniem z dalszej akcji. Przypadkowe trafienie przez sojusznika 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.

Eliminację słowną dopuszcza się w wypadku zaskoczenia jednego, maksymalnie dwóch graczy, w wypadku większej grupy zalecamy jednak strzelanie. (Ze względu na nikłe prawdopodobieństwo, iż strzelec zdąży trafić wszystkich na raz nim ci zareagują)

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 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)

Zabrania się samowolnego opuszczania respa – ideą rozgrywki jest trzymanie się razem w obrębie swoich oddziałów. Gracz może opuścić resp w obecności dowódcy swojego oddziału, który wrócił po niego z pola walki, lub z polecenia głównego dowódcy, jeśli ten przydzieli mu odrębne 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,

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.

Dozwolony wyłącznie ogień pojedynczy

(NIE np. AK, Gietka itp. z lunetą).

Snajper musi posiadać sprawną broń boczną.

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).

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 (moc repliki) – 330/10 = 10 m

Zakazuje się strzelania zza narożnika bez wychylenia się, podobny zakaz tyczy się podnoszenia replik w górę zza wzniesienia i znad okopu bez wystawienia własnej głowy – ma to na celu zwiększenie bezpieczeństwa poprzez wykluczenie sytuacji postrzału z przyłożenia do przeciwnika, który niespodziewanie podszedł bliżej niż oczekiwał strzelający.

Jeśli zostanie trafiona wyłącznie replika, to zostaje ona wyłączona z rozgrywki (nie zostaje wykluczony wówczas gracz) i traktuje się ją jako uszkodzoną. Zaleca się wówczas poinformowanie strzelca, iż trafił w replikę, aby uniknąć zbędnych podejrzeń o nieprzyznanie się do trafienia. Postrzeloną replikę można „naprawić” za pomocą technika/sapera lub prze klepięcie innego gracza, który został trafiony i nie zdążył jeszcze ruszyć się z miejsca trafienia – jest to odwzorowanie przejścia broni od poległego kompana. Klepięcie nie ma wpływu na funkcjonowanie repliki klepiętego.

Inną drogą przywrócenia repliki do gry jest powrót do punktu odrodzenia.

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 rozgrywki. 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

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.

W tunelach obowiązuje absolutny zakaz używania pirotechniki (także wrzucania do nich).

Zabrania się prowadzenia jedno osobowych akcji w instalacjach podziemnych!

5c Środki łączności

- Żołnierze na polu walki nie używają radia, ale korzystają z radiowców (RTOs), przy czym: .
- śmierć RTO oznacza zniszczenie radiostacji,
 - połączenia wykonuje RTO lub inny żołnierz w obecności RTO
 - 1 RTO przypada na 1 TF

Organizator zapewnia środki łączności w postaci radiostacji plecakowych

Zakaz wewnętrznej komunikacji za pośrednictwem prywatnych krótkofalówek (bez zestawów słuchawkowych) – posiadanie takowych jest zalecane wyłącznie dla odsłuchu kanału PMR 1.0, będącego kanałem alarmowym, na którym należy zgłaszać wszelkie zagrożenia i sporne kwestie.

5d Specjalizacje członków TF – zasady działania (medyk, technik/saper, dowódca, RTO)

Organizator przewiduje poruszanie się graczy w tzw. TF w skład, których wchodzi czterech gracze o wcześniej 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.

Prosimy jednocześnie o staranie się zachowania struktury oddziału i „opiekowanie się” towarzyszami broni. Oddział pozbawiony dowódcy w polu może przyłączyć się do innego oddziału lub działać na własną rękę, lecz priorytetem jest dążenie do skompletowania swojego oddziału.

Dowódca

Osoba odpowiedzialna za podejmowanie działań polowych, zarządza działaniami wszystkich członków TF. Przyjmuje rozkazy od Dowódcy Głównego, a w przypadku wystąpienia „rany ciężkiej” u kompana broni, podejmuje decyzję o sposobie ewakuacji rannego w porozumieniu z Medykiem i Dowódcą Głównym. (rany ciężkie – więcej informacji w podpunkcie **Medyk**)

Do kompetencji dowódcy należy także powrót po posiłki z bazy, gdyż pozostali żołnierze mogą opuścić ją tylko w jego obecności (za wyjątkiem sytuacji specjalnych).

Dowódca odpowiedzialny jest za całokształt funkcjonowania swoich podkomendnych (zwłaszcza za ich działanie fair play i przestrzeganie regulaminu) z czego może zostać rozliczony słowną pochwałą lub naganą ze strony organizatorów, co może mieć wpływ na kontynuację przez niego tej funkcji podczas dalszej rozgrywki, a także na kolejnych edycjach zlotu.

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 trażeń tj.: raną lekką lub raną ciężką. Opatrywanie rannego lekko 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, ”Instrukcja Medyczna”

RTO

Żołnierz zapewniający płynny kontakt z Głównym Dowódcą. Odbiera zadania i przekazuje je dowódcy, melduje o wykonanych misjach i potrzebach oddziału - to od niego zależy, czy TF nie będzie się nudził. RTO odpowiedzialny jest za orientację w terenie i nawigowanie, by precyzyjnie móc podać położenie TF’u Głównemu Dowódcy.

Naczelne dowództwo prosi, aby RTO nie zapominali o kontakcie z bazą, nawet jeśli baza przez pewien czas zapomni o nich. Uprasza się jednocześnie o nie blokowanie linii radiowej ciągłymi pytaniami, radiostacje służą do przekazu krótkich, konkretnych informacji.

Wypożyczenie RTO:

- radiostacja plecakowa RF-10

Technik/Saper

Osoba obsadzana z 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, 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, oraz pułapek.

Wypożyczenie Technika/Sapera:

-torba, detonator +kabel detonatora, ładunki wybuchowe, 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 chybienie 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. Zlot 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.

Gracze są proszeni o podpisanie znajomości regulaminu wg załączonego formularza (zaleca się wypełnienie go przed imprezą i dostarczenie organizatorom podczas rejestracji).

Ja, niżej podpisany (imię i nazwisko).....
oświadczam, że zapoznałem się z regulaminem zlotu Good Morning Vietnam vol. 6 –
Operacje “Nathan Hale” i “Henry Clay”, który otrzymałem osobiście podczas rejestracji w
dniu imprezy.

Podpis uczestnika zlotu

.....