

REGULAMIN - SKAMANDER 5

"Czarny Krab"

Zabrzański klub FAT ma zaszczyt zaprosić na kolejną w naszym wykonaniu grę ASG w klimatach Skamander . Jest to gra drużynowa w realiach czasów obecnych ze szczyptą fabuły ;) . Macie przejść wyznaczoną trasę pomiędzy kolejnymi punktami nawigacyjnymi i powrócić mimo przeciwności.

"jesteście drużyną dalekiego rozpoznania, lądujecie na wrogim terenie, nawiązujecie kontakt z informatorem, przejmujecie obiekt, wycofujecie się do miejsca podjęcia"

Termin:

21-05-2023 niedziela

Miejsce: okolice Zabrze +- 15 km

Przebieg:

wszystko bardzo przybliżone zależne od warunków

8 00 Rejestracja uczestników

9 00 odprawa i wyjście na pozycje start drużyn co ok 5 minut

14-15 Zakończenie ale może być wcześniej z powodu wyczerpania materiału

ilość uczestników:

ok 4-12 drużyn zapisy przez formularz (minimum 4 drużyny)

Wiek: (Każdy podpisze się na oświadczeniu że wie co mu grozi)

18+ dowód

16+ pisemna zgoda rodziców

Koszt: 150 zł drużyna (4-8 osób), płatne na miejscu imprezy

lub blikiem 798 835 764

z podaniem **składka Skamander + nazwa drużyny**

Ograniczenia amunicji: brak, dowolne magazynki

Ograniczenia FPS: (max 666)

do 450 FPS auto

powyżej singiel oraz dystans minimalny 30m

wolałbym bez HPA czy RAM

Zasady trafień:

- każde trafienie kulką zabija, nawet od swoich, nawet w plecak,
- każde trafienie w replikę zabija chyba że masz zapasową replikę
- każde trafienie bezpieczną bronią białą zabija (warto zabrać)
- pojazdy są nieśmiertelne (nie strzelać jakby kto nie pojął aluzji)
- obsługa na punktach jest nieśmiertelna i w każdym momencie może odmówić współpracy

Respy:

W samodzielnie oznaczonym miejscu min 100 m wstecz od kierunku działań całą drużyną przy stratach powyżej 60 % stanu
czas respienia 10 minut,
przejście wroga przez resp resetuje czas (odliczacie 10 min od nowa)
w razie niekorzystnego umieszczenia respa w każdym momencie można go przenieść w dowolne miejsce (wstecz) oczywiście czas odliczacie od nowa.
każdego może jeden raz uleczyć inny żywy przez obwiązanie nogi bandażem
bandaże na respie wracają do puli

Pirotechnika: zakaz**Wymagamy:**

- atestowana ochrona oczu + czerwona szmata
- posiadanie przyrządów do nawigacji kompas, kątomierz, linijka cyrkiel
- aplikacja w telefonie czytająca kody QR
- przydatne może być również posiadanie w telefonie aplikacji ułatwiających nawigowanie
- zabezpieczenia ciała odpowiedniego do imprez ASG
- IM - identyfikator medyczny
- wpisu na liście uczestników
- przestrzegania regulaminu i zasad fair play
- jeśli komuś bardzo zależy może zabrać ze sobą również replikę ASG

Strony i stylizacja:

- Zakładamy udział 4 - 12 drużyn wrogich względem siebie, nie będzie taśmowania i nie jest wymagana stylizacja
- W każdej drużynie powinien być określony DOWÓDCA, MEDYK, NAWIGATOR, RADIOOPERATOR, od 4 do 8 osób
- Drużyna przemieszcza się razem
- jest możliwe połączenie przed grą kilku małych grup w jedną drużynę

ZADANIA:

Każda drużyna jest w stanie przejść całą trasę i zrealizować wszystkie zadania. O ile oczywiście wystarczy Wam czasu, umiejętności, łaskowości przeciwnika i szczęścia.

- tytuł jest podpowiedzią jakiej fabuły się spodziewać
- celem jest dotarcie drużyny do ostatniego zadania, każde kolejne zaliczone zadanie jest wyżej punktowane
- liniowo dla drużyny tzn wykonanie jednego zadania daje możliwość wykonania kolejnego
- zadanie będą polegać na użyciu pozyskanej informacji do wykonania kolejnego kroku i zdobycia kolejnego punktu nawigacyjnego

- czasami trzeba będzie kilkakrotnie odwiedzić niektóre punkty nawigacyjne
- przeszkadzanie przeciwnikowi, drużyny są wzajemnie wrogie wobec siebie, może się okazać, że już po starcie waszym tropem wyruszy pościg w postaci innej drużyny
- z doświadczenia poprzedniej edycji najważniejsza jest szybkość i parcie do kolejnych punktów lub "tropienie" innej drużyny
- jesteście ograniczeni czasem, po przekroczeniu limitu tracisz wszystko.
- niektóre miejsca generują negatywne skutki dla drużyny, należy je natychmiast wprowadzić w życie

CZAS GRY:

limit główny macie aż 30 min na każdy 1 km zakładanej trasy + jeszcze 30 min do całości
limit dodatkowy (karny) każde rozpoczęte 10 min przekroczenia limitu głównego odejmuje 1 punkt klasyfikacyjny (ale tylko 120 min) (ta zmiana na wniosek graczy z poprzednich edycji)

poza limitem - jeśli przekroczycie czas limitu głównego + limit dodatkowy, wasza drużyna zostaje uznana za straconą i wtedy nie zdobywacie punktów w klasyfikacji

czyli np dla trasy ok 6 km czas będzie wynosił $6 \cdot 30 + 30 = 210$ min

oraz 120 min czasu karnego => razem 330 min - przekroczenie tego czasu = strata punktów

PUNKTACJA:

Nie jest najważniejsza ale może nada dodatkowego dreszczyku rywalizacji im dalej znajdziecie tym więcej zgromadzicie punktów dla drużyny.

Zawsze możecie wrócić do bazy ze swoim dorobkiem.

na każdym punkcie na trasie będzie wizerunek „karty do gry”

spisując poprawnie kod do swojej „karty drużyny” automatycznie otrzymujecie tyle punktów przeliczeniowych

+ Karty od dwójki do dziesiątki mają wartość równą numerowi karty.

+ Walet, Dama i Król mają wartość równą 10 punktów. (spotykane po drodze postacie)

+ As ma wartość równą 15 (zadania główne)

+ Joker 20 (!!)

– 1 pkt (minus) za każde rozpoczęte 10 min czasu powyżej głównego limitu

wyniki rywalizacji zostaną podane na stronie wydarzenia niezwłocznie po obliczeniu.

TEREN:

Teren będzie spory ukształtowanie leśny, lekko podmokły, urozmaicony jarami, ograniczony drogami i ciekami wodnymi, bliskość zabudowań, prawdopodobni cywile.

ZAKAZ:

- wchodzenia na tereny uprawne
- wchodzenia i strzelania na posesje prywatne
- strzelanie do cywilów
- strzelanie do zwierząt
- strzelania "na araba" - bez patrzenia do kogo
- strzelanie w kierunku ulic i parkingów poza terenem gry
- afiszowania się replikami na terenie parkingu lub na granicach planszy