

"Fedrunek V8" 21-22.09.2019r - Manewry 24h

* Organizator jest tylko inicjatorem (proponuje miejsce, czas i formę spotkania) - każdy przyjeżdża na swoją odpowiedzialność

*** Zapisujesz się na pełne 24h** od 9.00 do 9.00 i jak prawdziwy twardziel - w tym czasie musisz zadbać sam o siebie. Osoby, które uciekną przed czasem trafią na Ban-listę

* W czasie całej gry obowiązuje hierarchia dowodzenia, rozkazy, drużynowe i grupowe wykonywanie zadań. Wszyscy grają jako drużyna a nie sami sobie.

Hotel Tenis, Opolska 15, 46-053 Chrzastowice

<https://goo.gl/maps/uRzrL3aYMUKJjxyB7>

21-22.09.2019r (sobota/ niedziela)

sobota

* 6.00-7.45 – rejestracja

* 8.00 - odprawa + rozprowadzenie

* 9.00 – start gry

niedziela

* 9.00 – koniec gry

* 10.00 – podliczenie punktów + podsumowanie + **odprawa końcowa (obecność obowiązkowa - będzie lista do podpisu)**

Limity i ograniczenia

* Gra tylko dla osób pełnoletnich

* Wymagane czerwone szmaty a w nocy dodatkowo czerwone pulsacyjne światło

* **Wymagany "name patch"** czyli naszywka z ksywą, w widocznym miejscu - Kłata, ramię, nakrycie głowy. Naszywka będzie sprawdzana przy rejestracji i przy końcowym podliczeniu stanu.

* Full kontakt

* **Zakaz PIRO**

* Limit ammo/magazyneków - brak

Broń boczna 1,14J 350fps	Full auto 1,88J 450fps
Only singiel 2,81J 550fps	4-takty 3,93J 650fps

* Limit, pomiar FPS i ograniczenia mocy replik:

- **Podane limity sa limitami na kulkach docelowych!**

- Wszystkie używane w grze repliki muszą być przemierzone i oznaczone (repliki z konwersjami gazowymi dodatkowo zaplombowane)
- Sprawdzanie mocy replik odbędzie się przy rejestracji i wrywkowo w czasie trwania gry.
- Pomiar na rejestracji na kulkach 0.32g i docelowo ustawionym HU
- W snajperkach i DMR z konwersjami gazowymi w razie niejasności pomiar na kulkach docelowych.
- Uczestnik przyłapany z nieoznakowaną w trakcie rejestracji repliką, zostanie zdjęty z gry. Zakaz wwożenia na teren gry kulek metalowych, szklanych i ceramicznych. Znalezienie lub uzasadnione podejrzenie używania równoznaczne będzie z natychmiastowym usunięciem z terenu zlotu. Użycie w trakcie gry skutkować będzie banem na wszystkie imprezy organizowane przez team SHIELD i zaprzyjaźnionych ekip oraz upublicznieniem danych (ksywa, team, miasto) do wiadomości ogólnej

- Pomiar FPS będzie przeliczany na joule wg. tabeli:

<https://drive.google.com/file/d/1969iJFiv6F1BEIwrKAjVdPrYh8H3mQX4/view?usp=sharing>

- **Broń boczna** – maksymalnie 350 fps (pistolet, pistolet maszynowy)
- **Full auto** – do 450 fps
- **Single fire** – do 550 fps (każdy gracz musi obowiązkowo posiadać broń boczną)
- **Broń snajperska 4-taktowa** – do 650 fps (Każdy snajper musi obowiązkowo posiadać broń boczną)

Zasady rejestracji:

- a. Prosimy o rejestrację grupową. Rejestrować mogą się wyłącznie osoby 18+ (W szczególnych przypadkach przyjmujemy zgłoszenia od niepełnoletnich - w grze razem z nim uczestniczy prawny opiekun)
- b. W celu wpisania na listę rejestracyjną należy wypełnić formularz zapisów
- c. Pieniądze wpłacamy na konto podane w mailu potwierdzającym wypełnienie formularza. Maile wysyłamy raz dziennie (w godzinach nocnych).
- d. Składka rejestracyjna wynosi **65zł od osoby**
- e. Składkę rejestracyjną należy przesłać najpóźniej 5 dni po otrzymaniu potwierdzenia mailowego z numerem konta. **W przypadku niewpłynięcia składki w wymaganym terminie osoba jest skreślana z listy.**
- f. W przypadku jeśli osoba zarejestrowana zrezygnuje z udziału w imprezie składka rejestracyjna nie podlega zwrotowi. Miejsce można odsprzedać.
ZAKAZANA JEST ODSPRZEDAŻ WEJŚCIÓWEK PO CENIE WYŻSZEJ NIŻ
POCZĄTKOWA!
- g. Organizator ma prawo odmówić uczestnictwa dowolnemu zgłaszającemu bez podania przyczyny odmowy.
- h. Aktualizowana lista osób zgłoszonych i zarejestrowanych będzie ukazywać się pod odpowiednim linkiem w grupie /temacie/ na stronie shield (upubliczniane są tylko dane: ksywa / team / potwierdzenie wpłynięcia składki na konto).
- i. Zakup biletu jest równoznaczny z akceptacją regulaminu i mechaniki gry.
- j. W dniu gry wymagane jest stawienie się w określonym miejscu i czasie, odpowiednio wcześniej żeby się zarejestrować i przechronować repliki.
- g. W trakcie rejestracji, każdy musi przynieść wszystkie swoje repliki do chronowania.

Inne

- Samochody zostają na parkingu. Całkowity zakaz poruszania się samochodami po terenie gry i "podrzucania gratów" czy innych wymysłów.
- ***Zapisujecie się na pełne 24h. Osoby, które uciekną prędzej - trafią na banlistę i nie pograją na kolejnych grach organizowanych przez team Shield i zaprzyjaźnione ekipy***
- KAŻDY ma obowiązek mieć przy sobie do oznaczania trupów:
 - * w dzień - czerwona szmata
 - * w nocy - migające (pulsujące) czerwone światło
- Okulary nosimy zawsze i wszędzie w czasie gry (zakładamy o 9.00 i zdejmujemy po zakończeniu gry)
- sprawy sporne rozwiązujemy na miejscu
 - * Nie śmiejemy!
 - * Zakaz wchodzenia na pola uprawne
 - * Zakaz wchodzenia do młodników (miejsc zalesione młodymi drzewami niższymi od człowieka)

*Na terenie gry nie znajdziecie typowej strefy OFFGAME, jedynie RESP przy własnej bazie to strefa, w której można wypocząć i przygotować się do dalszej walki, (pamiętamy o obowiązku posiadania okularów zawsze i wszędzie przez 24h).

Zarówno bazy jak i respy główne - są osłonięte od deszczu.

*** Pytania i problemy w trakcie gry - kierować do dowódcy strony.**

*** W trakcie gry przemieszczamy się tylko pieszo - zakaz używania pojazdów mechanicznych (w tym rowerów itp)**

*** Z racji tego że, została naginana zasada “Co nie jest zabronione to można robić”** apeluje o zdrowe i sensowne podejście do tematu. Organizatorzy będą reagować na wszelkie przejawy cwaniactwa i chamstwa. Zastrzegam sobie prawo do ingerencji w regulamin gry jeśli zajdzie taka potrzeba.

Ingerencja nie będzie wpływała na wyniki i warunki zwycięstwa.

Krótko o grze:

“Fedrunek V8

* To manewry drużynowe trwające nieprzerwanie przez 24h

* To słuchanie i wykonywanie rozkazów (zadań) na kilku szczeblach dowodzenia (sztab, pluton, drużyna fire-team)

* To duży zróżnicowany, wymagający teren leśny

* To 25 zdań (większych i mniejszych, cyklicznych i wielowątkowych) do wykonania

* To stała kontrola punktów strategicznych, punktów wydobywania, obrona własnej bazy i szturm na wroga. Wszystko po to aby zdobyć przewagę punktową.

* To z jednej strony działania dywersyjne na tyłach wroga i z drugiej strony, frontalne ataki na miejsca strategiczne

* To brak zaplecza sanitarnego, brak dostępu do prądu, brak stoisk z kiełbaskami i wata cukrową.

* To brak (alb minimum) snu, bo to nie czas na luksusy i przyjemności.”

Kontakt do nas: asg.shield@gmail.com

Strona internetowa www.asgshield.video.blog

Team Shield na FB <https://web.facebook.com/asgshield/>