

Regulamin i zasady gier Red Code

Ostatnia aktualizacja w dniu: **29.11.2024r.**

1. Wymogi formalne i obowiązkowe wyposażenie indywidualne każdego uczestnika. Rola organizatorów z grupy DEADLINE.

- trzeźwość (alkohol i substancje psychoaktywne) - Żadnych piwek na parkingu do czasu zakończenia rozgrywki
- uczestnicy muszą być pełnoletni (wyjątkiem jest bezpośrednia obecność aktywnie grającego opiekuna prawnego)
- czerwona szmata/odblaskowa kamizelka
- bandaż (minimum jedna sztuka na jedną osobę)
- atestowane okulary ochronne
- zegarek
- protektory ciała
- zakaz stosowania pirotechniki innej niż granaty dymne
- zakaz używania pojazdów w trakcie gry
- zakaz niszczenia terenu leśnego i deptania sadzonek drzew
- zakaz śmiecenia (dotyczy również wyrzucania papieru np. notatek, rozkazów, map)

Rola organizatorów sprowadza się do zaproponowania inicjatywy łączącej pasjonatów airsoftu, przygotowania mechaniki zabawy i dbaniu o jej przebieg. Wszyscy Uczestnicy przyjeżdżają i biorą udział w grze tylko i wyłącznie na własną odpowiedzialność. Osoby związane z organizacją gry nie biorą pośredniej i bezpośredniej odpowiedzialności za osoby w grze uczestniczące.

Zrzutka na rzecz organizacji imprezy: wystarczy 10PLN od osoby na pokrycie przede wszystkim kosztów dojazdu, wydruków, mediów, energii i czasu na przygotowanie/posprzątanie po grze. Zrzutka płatna na odprawie na mszalną tacę.

2. Sugerowane wyposażenie każdego zespołu:

- mapa terenu - bardzo ważna w scenariuszu, każdy powinien mieć własną. Dowódcom organizator mapy zapewni w liczbie przynajmniej 3.
- krótkofalówka - kto może, niech weźmie długą antenę
- zestaw do notowania
- urządzenie do fotografowania (smartfon też się nada)
- saperka (minimum jedna na zespół)
- aplikacja do nawigacji w terenie - Geoportal, Locus, Hawk Map lub pokrewne

3. Mapa terenu

Link do mapy podany jest w wydarzeniu na FB - w opisie głównym imprezy.

4. Limity FPS, ograniczenia trybu ognia, sprzęt niedozwolony

Obowiązujące limity FPS podano w poniższej tabeli:

RODZAJE REPLIK I LIMITY Tabela dzięki uprzejmości 		
Typ repliki	Limit mocy repliki*	Limit amunicji
Repliki do walki na krótkim dystansie/CQB 	1,15J	1,5x real
Repliki szturmowe 	1,9J	1,5x real
Repliki strzelające ogniem pojedynczym (DMR) 	2,8J	1,5x real
Repliki bolt action lub pump action 	3,4J	1,5x real
Broń wsparcia 	1,9J	1'000 per box

LIMITY AMUNICJI TO SUGEROWANE WARTOŚCI. NIE REGULUJĘ TEJ KWESTII OBLIGATORYJNIE.

Rodzaje replik i obowiązujące limity mocy odpowiadają realnym modelom. DMR to nie M4 z lunetą, a replika karabinu wyborowego. Tak samo postrzegać należy karabiny wsparcia.

Ograniczenia związane z CQB (jeśli gra organizowana w terenie "Raszówka"):

- W grze biorą udział wszystkie piętra/poziomy budynków - można się poruszać i poszukiwać kodów.
- Strzelanie z budynku na zewnątrz (obrona) może być prowadzone tylko z parteru.
- Za walkę na **bliski dystans** uważa się granicę 7 metrów. Dotyczy to szczególnie osób, które walczą w budynku, atakując z zewnątrz osoby w budynku, bądź odpierają ten atak.
- Walka na **bliski dystans** wymusza używanie replik o mocy nieprzekraczającej 1,15J. Gracz bez takiej repliki nie walczy w warunkach bliskiego dystansu. W momencie zaskoczenia wewnątrz budynku ukrywa się lub poddaje i realizuje procedurę "trup" (patrz pkt. 6)

5. Scenariusz

- Dzielimy się na 3-9 zespołów (po 5-10 osób). Podział w zależności od liczby uczestników i ich przynależności do teamów - na pewno w miarę tylko możliwości sprawiedliwy i wyrównany liczebnie.
- Na terenie gry rozłożonych będzie kilkanaście punktów z kartkami z kodami (cyfrowymi lub literowymi). Zadaniem teamów będzie odnajdywanie punktów i spisywanie z nich kodów. Kody cyfrowe liczą się za 2 punkty, a kody literowe za 1 punkt, ale drużyna po jego odnalezieniu zrywa kartkę i zabiera kod ze sobą, uniemożliwiając innym drużynom jego przejście. Kod zerwany i zabrany, nie może być już odczytany przez żadną inną drużynę i należy na zawsze do drużyny, która go przejęła. Celem gry jest uzyskanie jak największej punktów.
- Przybliżone lokalizacje punktów zostaną przekazane uczestnikom na odprawie i będą odnosić się do sektorów na mapie. Zostaną podane także mylne lokalizacje ślepe (w bardzo niewielkiej liczbie), w których nie będzie żadnego kodu. Każda drużyna na starcie gry będzie знаła tylko część lokalizacji punktów, nowe będzie poznawać odnajdując dotąd znane.
- Uczestnicy oznaczeni czerwonymi szmatami/kamizelki = off-game udają się na miejsce startu i po dotarciu na owe miejsce wysyłają do organizatora SMSa z nazwą zespołu i gotowością do rozpoczęcia gry. W odpowiedzi zwrotnej, po zgromadzeniu wszystkich SMSów od grup, organizator przesyła godzinę startu. Powyższe wynika z faktu, że grupy na swój przyporządkowany punkt startu mają zróżnicowany dystans.
- **Po zakończeniu rozgrywki dowódca przekazuje na parking organizatorowi protokół z wynotowanymi kodami - nie dopuszczam sytuacji nieuzasadnionego zakończenia rozgrywki wcześniej. Sytuacje losowe przecież nie dotyczą całego oddziału. Po utracie części stanu osobowego grupa nadal zachowuje zdolność do działania. Jeśli grupa nie jest w stanie operować przez 5 godzin, niech nie pojawia się na imprezie w ogóle.**
- Każda grupa powinna także opublikować raport z działań na stronie wydarzenia (długość raportu według własnego uznania). Wielu uczestników je czyta i zależy im na poznaniu losów pozostałych drużyn.

6. Rany, leczenie

- Każdy gracz po trafieniu pada na glebę, okrywa się czerwoną szmatą. Nie może nic powiedzieć poza okrzykiem "MEDYK". Od momentu trafienia pozostali członkowie teamu mają 10 minut na jego opatrzenie, przy pomocy bandaża rannego. Po upływie 10 minut ranny umiera, może wstać i przemieścić się bliżej swojego dowódcy. Jako martwy z czerwoną szmatą błąka się za teamem w ciszy, do momentu znalezienia się w punkcie respawn. Zabandażowany pacjent po trafieniu ponownym, umiera natychmiast i błąka się za teamem w ciszy, aż do odwiedzin punktu respawn. Dowódca ma możliwość zdecydowania o natychmiastowym uśmierceniu rannego członka teamu oczekującego na pomoc - ma to na celu jego szybsze przemieszczenie się do dowódcy = lepszą kontrolę nad integralnością zespołu.
- W sytuacjach znacznego przetrzebienia oddziału, np/ po śmierci dowódcy, zastępcy, nawigatora i innych ważnych osób funkcyjnych sugerowane są dwa scenariusze działań:
 - pozostali przy życiu operatorzy działają nadal aktywnie poszukując kodów i/lub prowadzą resztę oddziału do respawn (patrz pkt 8)
 - dowódca podejmuje decyzje o śmierci całego oddziału, wszyscy oznaczają się jako trupy i ruszają na punkt respawn
- Wszyscy martwi operatorzy mają za zadanie dotrzeć w pobliże swojego dowódcy (tak, by miał świadomość ich śmierci) i skupić się w ciasnym kręgu (szczególnie, gdy nadal trwa wymiana ognia). W momencie przemarszu martwi poruszają się w ciasnej grupie na końcu oddziału utrzymując racjonalny dystans. W momencie kontaktu ogniowego ponownie zalegają i oczekują na rozwój wydarzeń. Realizują tę procedurę do momentu osiągnięcia punktu respawn. Jeśli dowódca uzna to za zasadne, może odesłać martwych na wybrany przez siebie punkt respawn, by tam oczekiwali na resztę swojej drużyny.

7. Jak funkcjonują Fireteamy

- Członkowie drużyny nie mogą się rozdzielać na poziomie strategicznym = zawsze poruszają się razem na wyznaczony przez dowódcę punkt. Na poziomie taktycznym przy ataku/obronie naturalnie mogą manewrować poprzez flankowanie, zakładanie zasadzki itp.
- Na dowódcę spoczywa obowiązek pilnowania integralności zespołu oraz ewentualnych rannych, którzy nadal mogą oczekiwać na pomoc
- Dowódca może manewrować oddziałem, by dotrzeć do rannych, ale również może podjąć decyzję o uśmierceniu wszystkich oczekujących na pomoc jeśli zdecyduje się na zdecydowany odwrót celem oszczędności czasu i dalsze manewrowanie lub marsz w kierunku punktu respawn. Wówczas musi dopilnować powrotu martwych do oddziału, umiejscowieniu ich na końcu szyku i braku możliwości skorzystania z operatorów do momentu osiągnięcia punktu respawn. Jeśli dowódca uzna to za zasadne, może odesłać martwych na wybrany przez siebie punkt respawn, by tam oczekiwali na resztę swojej drużyny.

8. Punkty respawn

- Lokalizacje punktów respawn zostaną przekazane w pakietach startowych. Respawn jest grupowy = grupa w dowolnym momencie może uznać, że potrzebuje odrodzić swoich

operatorów i przejść do punktu respawn. Na punkt respawn wchodzi najpierw wszystkie osoby żywe, oznaczają się szmatami/kamizelkami, a dopiero później na punkt respawn wchodzi martwi. Ma to na celu wyeliminowanie kwasów wokół walk dookoła spawnu. Żywi gracze podchodzący do punktu respawn pozostają ciągle w grze, więc mogą w każdej chwili zostać trafieni. Wchodząc na spawn żywi zakładają czerwone szmaty, następnie dołączają do nich martwi. Po osiągnięciu punktu przez wszystkich członków zespołu, procedura respawn formalnie startuje i trwa 10 minut obowiązując WSZYSTKICH operatorów fireteamu, nawet tych, którzy trafili na niego żywi. Osoby z bandażami ściągają je z siebie i mogą ich ponownie używać.

- Jeśli na spawnie przebywa więcej niż jedna drużyna w tym samym czasie, jako pierwsza wychodzi grupa, która znalazła się na nim wcześniej, a kolejna do wyjścia rozpoczyna odliczanie 10 minut dopiero z opuszczeniem poprzedniej.