

# BALKAN CRISIS

## Season I : Battle of Kosovo

### KARIAUJANČIOS PUSĖS:

#### BLUEFOR (40%):

- Pilna camo apranga, ekipuotė, maskavimo priemonės, mėlynos spalvos juostos. (Max 80 pax)

#### REDFOR (40%):

- Pilna camo apranga, ekipuotė, maskavimo priemonės, raudonos spalvos juostos. (Max 80 pax)

#### INDEFOR (20%):

- Civiliai rūbai, ekipuotė, galvos apdangalas - kepuraitė su snapeliu. (Max 20pax)

#### APRIBOJIMAI:

- Renginys skirtas tik komandoms bei jų junginiams. LSK žaidėjai privalo gauti komandos sutikimą prisijungti.

### ISTORIJA:

---

#### 2035 METŲ KONFLIKTAS: PASAULIS ŠALTOJO KARO GILUMOJE

Iki 2035 metų pasaulis vėl paniro į šaltojo karo būseną, tačiau šįkart konfliktai ir įtampos tapo dar labiau radikalizuoti. Daugiau nei dešimtmetį trunkantys kariniai susirėmimai įvairiuose pasaulio regionuose suskaldė valstybes į dvi nesutaikomas stovyklas: **BLUE Force** ir **RED Force**.

Abi pusės ne tik varžosi dėl įtakos, bet ir aktyviai manipuliuoja geopolitine situacija, siekdamos į savo pusę palenkti kuo daugiau nepriklausomų valstybių. Tos šalys, kurios atsisako prisijungti prie vienos ar kitos pusės, be diskusijų laikomos separatistinėmis ir tampa agresyvių karinių bei politinių veiksmų taikiniais. Jėgos struktūros – tiek slaptosios, tiek atviros karinės – pasitelkiamos siekiant užvaldyti strategiškai svarbias teritorijas ir sunaikinti bet kokią pasipriešinimą.

#### PASAULINĖS JĖGŲ PUSĖS

**BLUEFOR** – dominuojama Vakarų valstybių, šį aljansą sudaro NATO pagrindu suformuota jėga, išsiplėtusi už Atlanto ir Europos ribų. Ji deklaruoja siekį išsaugoti demokratines vertybes, tačiau realybėje vis dažniau griebiasi agresyvios ekspansijos ir slaptų operacijų.

**REDFOR** – autoritarinių režimų, tokių kaip naujai susiformavęs Eurazijos blokas, didžiosios Azijos šalys ir jų sąjungininkai, sukurta grupuotė, kurios tikslas – sustabdyti Vakarų ekspansiją ir įtvirtinti savo geopolitinę galią. REDFOR pajėgos garsėja griežta karine kontrole, technologiniais kibernetiniais išpuoliais ir strateginėmis invazijomis.

Nepaisant to, kad tiesioginiai kariniai susirėmimai tarp BLUEFOR ir REDFOR šiuo metu aprimę, pasaulyje vyksta aršūs koviniai veiksmai tarp nepriklausomų/separatistinių pajėgų, kurios bando išsaugoti savo laisvę. Viena iš tokių įtampos taškų tapo **Kosovas**.

---

## KOSOVAS: PASAULINĖ KONFLIKTO SANKIRTA

Kosovas, nedidelė šalis Balkanų regione, tapo mikrolygmeniu vykstančio pasaulinio karo atspindžiu. Šalyje dominuoja dvi skirtingos karinės pajėgos:

- **BLUEFOR kontroliuojama teritorija** – strategiškai svarbios vietovės, iš kurių aljansas siekia išplėsti savo įtaką visame Balkanų regione.
- **REDFOR okupuotos zonos** – teritorijos, kuriose įtvirtinta griežta kontrolė, vykdoma aktyvi mobilizacija ir stiprinamos gynybinės linijos.

Tarp šių dviejų stovyklų įsiterpusi siaura juosta nepriklausomų kovotojų bei mažas lopinėlis neužimtos teritorijos. Šioje srityje tvyro įtampa – tiek BLUEFOR, tiek REDFOR pajėgos negali atvirai peržengti demarkacinės linijos, tačiau abiejų stovyklų specialiosios pajėgos aktyviai veikia šešėlyje. Slapti išpuoliai, sabotažas ir hibridinės operacijos tapo kasdienybe, o vietos gyventojai gyvena nuolatinės grėsmės akivaizdoje.

Kosovo regiono sudėtingumas neapsiriboja tik karine padėtimi. Šalies viduje veikia įvairios grupuotės, turinčios skirtingus tikslus: kai kurie siekia visiškos nepriklausomybės, kiti – prisijungimo prie vienos ar kitos pasaulinės jėgos. Ši situacija leidžia manyti, kad konfliktas gali bet kurią akimirką įsipliekti iš naujo, o tada į kovą gali įsitraukti ir pačios didžiosios pasaulio galybės.

---

## ARTIMIAUSIOS PERSPEKTYVOS

Pasaulis atsidūrė ant naujojo globalinio karo slenksčio. Kosove vis dažniau pasitaikantys karinių pajėgų susidūrimai rodo, kad situacija gali tapti nekontroliuojama. Abu blokai aktyviai ruošiasi galimam atviram konfliktui, modernizuoja savo karines technologijas ir stiprina žvalgybos operacijas.

Nors oficialiai didžiosios valstybės deklaruoja taikos palaikymo siekius, jų veiksmai rodo priešingai. Kosovo klausimas – tai ne tik Balkanų regiono problema, bet ir globalios geopolitinės krizės dalis, galinti lemti viso pasaulio ateitį.

---

## **OPERACIJOS MECHANIKA:**

### **Operacijos valdymas:**

- Operaciją moderuoja organizatorių paskirti nežaidybiniai GameMasters, kurie vykdo patariamąją funkciją bei esant reikalui koreguoja įvykius siekiant lygiateisiškumo ir arba vienodo pajėgų paskirstymo.
- Pusės vadai ir pusių HQ sudaromi iš užsiregistravusių šratasvydžio žaidėjų. Savanoriškai arba bus parinkta iš užsiregistravusių.
- HQ personalas gali keistis, jei atsiranda savanorių tai atlikti.
- Operacijos valdymo grandinė: Operacijos tikslai (Organizatoriai) -> Pusių HQ -> Skyrių vadai -> Skyrių vienetai.
- Visa operacija valdoma balsu bei naudojant radio ryšį.
- Visi dalyviai be išimties privalo turėti radio ryšio stoteles. Be jų operacijos dalyviai nebus įleisti į operacijos regioną. (Bus galimybė įsigyti vietoje)

### **Operacijos dalyviai:**

- Operacijoje registruotis gali TIK komandos ir jų junginiai ne mažesni nei 5 asm.
- Komandos didesnės nei 10 asmenų suformuoja skyrių.
- Iš komandų mažesnių nei 10 asmenų formuojami junginiai (jei nebuvo nurodyta registracijos metu), kurie sudarys 10 - 15 asmenų skyrius.
- Pavieniai žaidėjai į operaciją gali registruotis ir bus patvirtinta jų registracija tik tuo atveju jei registracijos metu yra nurodoma moderuojanti komanda ir jos kontaktinio asmens slapyvardis.
- Organizatorius pasilieka teisę pakeisti registracijos pusę, jei pusės registracijos metu yra nevienodos.
- INDEFOR pusėje registruojantys asmenys, registracijos metu privalo nurodyti į kurią pusę labiau norėtų būti prijungti. Į šią pusę gali registruotis tiek pavieniai žaidėjai, tiek komandos.

### **Aprangos kodai:**

- Renginio metu galioja griežti aprangos kodų reikalavimai galioja tik INDEFOR pajėgoms. BLUEFOR ir REDFOR pajėgos bus žymimos atitinkamos spalvos juostomis ant rankų.
- Identifikaciniai žaidėjų numeriai bus klijuojami ant žaidybinės juostos, vienos rankos.
- Operacijos dalyviai, nesilaikantys aprangos kodo bus nepriimti į žaidimą, o pastebėjus žaidime, bus nutrauktas kontraktas be galimybės grįžti į šį bei kitus šios serijos žaidimus.
- Pilną Gillie suit naudojantiems dalyviams. Juostos bus klijuojamos ant blauzdos.

### **Užduotys ir jų vykdymas:**

- Užduotis skyriams paskiria pusės HQ atstovas (pusės vadas)
- Skyrių tikslas - vykdyti paskirtas užduotis.
- Operacijos dalyviai besąlygiškai įsipareigoja vykdyti HQ paskirtas užduotis tiek laiko kiek nurodo pusės vadas.
- Užduočių teisingumą bei dinamiką prižiūri GM. GM gali bet kuriuo metu pakeisti / nutraukti skyriaus/-ių užduotis.
- Skyriai, kurie improvizuoja / prisikuria savo užduočių ar palieka užduoties rajoną negavus tam nurodymo, užsitarnauja ne mažiau 2 val. Bazės perimetro patrulio.

### **Operacijos pagrindinė mechanika:**

- Operacijoje vertingiausias vienetas - resursai.
- Resursas tai žaidybinis žetonas (unikalus, išduodamas organizatorių) prilygstantis 1RP
- Resursai gaunami:
  - Kontroliuojant ir įrengiant kontrolinius taškus
  - Vykdam papildomas užduotis teritorijose.
  - Randant slaptos informacijos nukautose INDEFOR pajėgose ir jas perduodant HQ.
- Resursai kaupiami neribotą kiekį, elektroniniu būdu bet Wi-Fi stoteles.
- Resursus išduoda organizatorius, centralizuotai į pusių HQ.
- Resursus naudoja HQ siekiant turėti efektyviausią kovinę pusę.
- Resursai gali būti panaudoti:
  - Inžinerinių statinių gavimui:
    - Priklausomai nuo inžinerinio statinio
  - Medicinos priemonėms.
    - Medicinos krepšys 15RP
  - Amunicijai (Pildytis amunicija galima tik gavus HQ leidimą)
    - Dėtuvė 1, 2 kl. ginklui: 1RP
    - Dėtuvė 3 - 5 kl. ginklui: 3RP
    - Dėtuvė 6 kl. ginklui: 4RP
  - Transporto priemonėms bei juose naudojamai amunicijai.
    - Transporto priemonė su pilna amunicija: 25RP
  - Žmogiškojo resurso papildymui (paleidimui iš Mirties vietos)
    - 1 pax - 5 RP
- Resursų tikslios vertės skirsis pagal žaidybines puses. Tikslios vertės bus perduotos HQ.
- Resursai negalioja **INDEFOR** pajėgoms. Taikomas 3 mid-cap dėtuvių apribojimas ir galimybė pildyti tik mirties vietoje. Maksimalus vienu metu nešamo šratų kiekis 450 bbs / pax. 3 klasės ginklams taikoma tuščios dėtuvės taisyklė, tai reiškia, kad pildyti galima tik tuo atveju, kai yra visiškai tuščia dėtuvė. 1, 4-5, 6 klasės ginklams apribojimai netaikomi.
- **REDFOR** ir **BLUEFOR** pajėgų amuniciniai apribojimai:
  - Renginys pradedamas su:
    - 2 klasės ginklams 4 mid-cap pilnai užpildytomis dėtuvėmis arba ne daugiau nei 600 bbs/pax.

- 3 klasės ginklams taikoma 1 dėtuvės apribojimas. Papildomas šratus (nupirktus už resursus) galima nešti tik papildomoje dėtuvėje.
- 1 klasės ginklams dėtuvų apribojimas netaikomas, jei dėtuvė yra originaliai pritaikyta ginklui. Jei dėtuvė yra modifikuota yra taikomas 1 dėtuvės apribojimas.
- 4-5 klasės ginklams taikomas 3 mid-cap dėtuvų apribojimas, ne daugiau nei 450 bbs / pax.
- 6 klasės ginklams dėtuvų apribojimas netaikomas, jei dėtuvės yra originaliai pritaikytos ginklui. Jei dėtuvė modifikuota taikomas 2 dėtuvų apribojimas.

#### **Nukovimas, mirties vieta ir atgijimas:**

- Nukauti ir neturint galimybės prikelti, operacijos dalyviai keliauja į:
  - Kontroliuojamą kontrolinį tašką, kuris turi įrengtas kareivines:
    - Iš kontroliuojamo taško pagiję žaidėjai išeina kas valandą palei laikrodžio rodyklę, jei kontroliuojamame taške yra resursų.
    - Jei kontroliuojamame taške nėra resursų ar jie pasibaigę laukimo metu, nukauti žaidėjai keliauja į pusės bazę.
  - Į pusės bazę:
    - Grįžę pavieniai žaidėjai, laukia neutralioje mirties vietoje, kol susirenka visas skyrius.
    - Susirinkus visam skyriui ir gavus HQ leidimą, skyrius gali grįžti į operacijos regioną tęsti arba pradėti naują užduotį.
    - Privalomas laukimas negalioja Skyriaus vadui. Skyriaus vadas privalo turimą informaciją apie savo skyriaus būklę perduoti HQ ir gavus leidimą pasirūpinti viso skyriaus parengimu operacijai.
- Žaidėjai atgyja su tuo turimu inventoriu / amunicijos kiekiu, su kuriuo ir buvo nukauti.
- Amunicijos bei inventoriaus pildymas galimas tik su HQ leidimu naudojant resursus.
- INDEFOR atgyja kas 30min. (pagal laikrodžio rodyklę), bet kuriame neužkariautame kontroliniame taške. Jų nelikus centralizuotai saugioje nežaidybinėje teritorijoje.

#### **Naktinė fazė:**

- Operacijoje nėra numatyta taktinė pauzė, renginys vyksta nepertraukiamai.
- Naktinė fazė laikomas laikas, kuomet matymo atstumas sumažėja bent 30% ir yra sunkiai įžiūrima toliau nei 50m.
- Apie naktinės fazės pradžią ir pabaigą papildomai informuos GM.
- Operacijoje nėra apribojimų kiek naktinių (naktinio matymo žiūronai, termovizoriai ir pan.) matymo prietaisų gali naudoti skyriai.
- Naktinės fazės apribojimai:
  - Asmenų judėjimas rekomenduotinas tik teritorijoje esančiais keliais.
  - TP naudojimas naktį yra draudžiamas.
    - Išimtis iki naktinės fazės TP yra kontroliniame punkte ir naudojamas kaip paramos vienetas.
    - Privaloma šviesti trumposiomis, esant poreikiui įjungti ilgąsias.

- TP kulkosvaidininkas gali šaudyti tik TP lempų švietimo sektoriuje pilnai įsitikinus, kad yra išlaikomas saugus atstumas.
- Naktinėje fazėje galima naudoti tik I, II ir III kl. ginklus.
- Galima naudoti tik pavienį šaudymo režimą.
  - Netaikoma III kl. Ginklams.
  - Naudojant III kl. Ginklą privaloma šaudyti serijomis po max 5 šratus išlaikant 1 s. Pertrauką tarp serijų.
- Visiems dalyviams rekomenduojama naudoti Tracerinius slopintuvus ar kitą Tracerių įrangą.
- Neturint Tracerių įrangos bus išduotos fosforo juostelės tvirtinamos ant ginklo vamzdžio.
- Naktinės fazės metu draudžiami bet kokie laisvi pasišaudymai.
- Judėjimas limituotas, puolimui gali būti pasitelktas tik vienas skyrius.
  - Išimtis grįžtantiems nukautiems asmenims, ribojimas netaikomas.
- Kontrolinių punktų gynybos pozicijos privalo būti koncentruotos ne toliau nei siekia kontrolinių taškų perimetras arba ne toliau nei 30m., nuo vėliavos stovo.
- Papildomi ekipuotės reikalavimai Naktinėje fazėje:
  - REDFOR - be pakitimų, išlaikomi šalmai.
  - BLUEFOR - jei naktinių prietaisų naudojimui yra privalomas šalmas, BLUEFOR pajėgos ant šalmo papildomai privalo užsidėti papildomą "shemagh".
  - INDEFOR - jei bus naudojamas šalmas, papildomų reikalavimų nėra taikoma.
  - VISIEMS - privaloma turėti šviesos šaltinį (žibintuvėlis arba raudonos spalvos lemputė ant liemenės). Jei naudojamas žibintuvėlis, nukovimo metu draudžiama šviesti nuo savęs. Privaloma šviesti į liemenę signalizuojant nukovimo faktą. Raudonos spalvos lemputės naudojamos be apribojimų.

## MEDICINA, MEDIKAI IR FUNKCIJOS:

### Kiekvienam dalyviui:

- Kiekvienas operacijos dalyvis, atvykęs į teritoriją gauna nukovimo paketą.
- Nukovimo paketą sudaro:
  - 5 laminuotos sužeidimų kortelės.
  - Nepermatomas ziplock maišelis.
- Dalyvis nukovimo paketą turi visuomet turėti su savimi.
- Nukovimo paketas turi būti įdėtas į ekipuotę, lengvai pasiekiamoje vietoje.
- Nukovimo paketą iš ekipuotės gali išimti tik Dedikuotas medikas.

### Nukovimas:

- Visiems operacijos dalyviams galioja vienodos nukovimo taisyklės.
- Pirmas pataikymas:
  - Užsidedama oranžinė liemenė ant galvos.
  - Gulama ant žemės (negalioja, jei grindinys yra šlapias / molingas)
  - Žaidėjas traktuojamas sužeistu.

- Kviečiamasi mediko 15min.
- Toliau tęsti žaidimą galima tik medikui atlikus gydymą.
- Jei per 15min. Žaidėjas nėra pagydomas, jis laikomas nukautu ir galioja Antro pataikymo taisyklė.
- Antras pataikymas:
  - Užsidedama oranžinė liemenė ant kūno.
  - Gulama ant žemės.
  - Žaidėjas traktuojamas nukautu.
  - Laukiama 5min.
  - Grįžtama į mirties vietą (kontroliuojamas taškas arba HQ)
- Kančios užbaigimas:
  - TIK priešiškos pajėgos gali užbaigti priešininko kančias.
  - Žaidėjas norėdamas užbaigti priešininko kančias gali atlikti šiuos du veiksmus:
    - Peilio imitacija priliesti petį.
    - 1kl. Ginklu, išlaikydamas saugų atstumą atlikti kontrolinį šūvį į saugią ekipuotės dalį (šarvinė liemenė, amucijos krepšiuokas ir t.t.). Jei žaidėjas neturi tokios saugios dalies, vadovaujasi peilio imitacijos taisykle.
  - Žaidėjas, kuriam užbaigiama kančia vadovaujasi Antro pataikymo taisykle.
- Nukauti žaidėjai eidami į mirties vietą privalo aiškiai užsidėti liemenę (apsivilkti ar pan.), kad neklaidintu kitų žaidėjų.
- Nukautiems žaidėjams draudžiama bet kokia komunikacija, kol nėra pasiekta mirties vieta (plepėjimas einančių mirusiųjų tarpe - galimas).
- Pirmą kartą pašautus žaidėjus galima perkelti tik fiziniu būdu tempiant / pernešant su minimalia pašauto žaidėjo pagalba.

#### **Medikai:**

- Kiekvienas skyrius turi bent vieną dedikuotą mediką.
- Dedikuotas medikas tai žaidėjas turintis GM išduotą gydymo paketą.
- Gydymo paketas negali būti perduotas kitam žaidėjui operacijos metu.
- Paketas gali būti perduodamas tik bazėje, HQ leidus.
- Medikai gali dalintis savo turimomis medicinos priemonėmis

#### **Mediko veiksmai gydant pašautą žaidėją:**

- Medikas norintis pagydyti pašautą žaidėją turi atlikti šiuos veiksmus:
  - Sureaguoti į sužeidimą ne vėliau nei per 15min. (Gydymo laikas į šį laiką nesiskaičiuoja)
  - Susirasti pašauto žaidėjo sužeidimų paketą ir ištraukti vieną sužeidimo kortelę (1vnt).
  - Ant kortelės užrašyti laiką ir savo nicką.
  - Uždėti turniketą kortelėje nurodytoje vietoje.
  - Atlikti visus kortelėje numatytus veiksmus, numatytose vietose.
  - Nuimti turniketą ir grąžinti kortelę pagydytam asmeniui.
- Pagydytas dalyvis toliau tęsia žaidimą iki antrojo pataikymo.
  - Po antrojo pataikymo vadovaujasi mirties taisykle ir grįžta į mirties vietą.

- Mirties vietoje leidžiama nusiimti gydymo priemones, jas tinkamai išmesti.
- Sužeidimo kortelė nuvaloma ir grąžinama į nukovimo paketą.
- Tiek medikas tiek gydomasis dalyvis yra visiškai atsakingi už suteiktas mediko paslaugas.
- Atlikus procedūrą neteisingai, ne iki galo, žaidėjas laikomas nukautu ir privalo grįžti į HQ.
- Vieną žaidėją gali gydyti daugiau nei vienas medikas.
- Medikui ištraukus kortelę, tačiau neturint reikiamų gydymo priemonių, laikoma, kad žaidėjas negali būti pagydytas ir vadovaujamasi antrojo pataikymo taisykle.

## **TRANSPORTO, SPEC. PRIEMONĖS IR TAISYKLĖS:**

- Operacijoje naudojamų TP tipai:
  - Antžeminis transportas.
  - Vandens transportas.
  - GM transportas
- Antžeminis transportas:
  - Tai žaidėjų transporto priemonės pritaikytos renginiui.
  - Antžeminės transporto priemonės yra pilnai žaidybinės - į jas bei iš jų galima šaudyti.
  - Transporto priemonėse privalo būti įrengtas šaudymo bokštelis.
  - Šaudymo bokštelis apsaugo tiek, kiek geba sulaikyti šratus. Jei šratas perskrido kiaurai bokštelį ir pataikė į operatorių - traktuojamas pataikymas.
  - Bokšteliai gali būti ir pilnai uždari, tačiau pilnai uždaras bokštelis nesuteikia privilegijos neskaityti pataikymo, jei šratas pramuša bokštelį ar pataiko per įrengto ginklo tarpus.
  - Transporto priemonėms leidžiama judėti tik keliais, kurie yra aiškiai matomi ir galima identifikuoti, kad tai yra kelias.
- Antžeminio transporto stabdymas:
  - Transportas stabdomas naudojant mėlynus arba raudonus dūmus.
  - Vairuotojas pamatęs dūmus jo važiavimo trajektorijoje, turi iš lėto mažinti greitį ir sustoti prie dūmų šaltinio.
  - Tuomet galima bandyti judėti atgaline eiga.
  - Jei dūmai yra numetami iš abiejų pusių, TP judėti draudžiama.
- Antžeminio transporto naikinimas:
  - Airsoftinėmis minomis, pagal Minų taisykles.
  - Užvažiavus ant minos vairuotojas laikomas sužeistu.
  - Painball dažų rutuliukais šaudančiais granatsvaidžiais. Rutuliukas privalo pataikyti į priekinius (Priekinis, Priekinis keleivio, Priekinis vairuotojo) stiklus. Jei rutuliukas pataiko į kitą korpuso dalį ir pataikymo faktą matė bent vienas ekipažo narys, privaloma priimti pataikymą.
  - Pataikius iš granatsvaidžio nefiksuojami sužeidimai, tačiau naudotis įrengtu kulkosvaidžiu bei TP draudžiama.
- Antžeminio transporto remontas:
  - Antžeminis transportas gali būti remontuojamas 1 kartą.

- Remontui būtinas Inžinierius.
- Vairuotojas atidaro variklio dangtį.
- Inžinierius uždeda ranką ir laiko 10min. Inžinierių kiekis tiesiogiai proporcingas taisymo greičiui. Pvz. Du inžinieriai - 5min., Trys inžinieriai - 3min.
- Pasibaigus laikui, vairuotojas uždaro dangtį ir gali toliau tęsti judėjimą.
- Pataikius antrą kartą, laikoma, kad TP yra sunaikintas, įjungiamos avarinės šviesos ir grįžtama į pusės HQ
- Vandens transportas:
  - Dėl poligone esančių vandens telkinių gali būti naudojamas vandens transportas.
  - Vandens transporte vienu metu gali keltis ne daugiau nei 4 asmenys.
  - Persikavimo metu privaloma užsidėti gelbėjimosi liemenes (laikomos valtyje)
  - Į persikeliančius šaudyti galima.
  - Bet koku atveju valtis plaukia į vieną pusę. Jei plaukimo metu valtyje esantys asmenys nukaunami, jie baigia plaukimą ir išsilaipina. Tuomet vadovaujamasi nukovimo taisykle.
  - Baigus plaukimą privaloma nusiimti liemenes ir jas saugiai palikti valtyje.
- GM Transportas:
  - GM transportas yra paženklintas geltona liemene ir visuomet įjungtomis avarinės šviesos.
  - Į GM transportą šaudyti draudžiama.
- Operacijoje galima naudoti specialiuosius įrenginius (SI):
  - Žvalgybinius dronus.
  - Dronus kamikazes.
- Visais atvejais drono valdytojas pilnai atsakingas už privalomų leidimų naudotis dronais turėjimą, atsargumo priemones bei patį droną kaip įrenginį.
- Žvalgybiniai dronai:
  - Tai dronai kurie yra keliami tik iš HQ.
  - Žvalgybinis dronas gali skraidyti tiek, kiek turi užtenka baterijos.
  - Žvalgybinis dronas skraido ne žemesniu nei 50m. Atstumu nuo žemės.
  - Nusileidus žvalgybiniam dronui, dronas yra papildomai užsakomas per HQ naudojantis RP.
- Dronai Kamikazės:
  - Tai dronai, kurie gali atlikti naikino funkciją.
  - Tokį droną galima pasiimti iš bazės tik tuo atveju jei HQ yra išskyręs atitinkamą kiekį RP.
  - Išėjus iš pusės bazės valdytojas droną gali naudoti tik vieną kartą.
  - Drono naikino taisyklė:
    - Dronui kamikadzei privalomai turi būti pritvirtinta ryškiai raudonai mirksinti lemputė.
    - Drono valdytojas pakabina droną virš norimų taikinių 2m. Aukštyje nuo taikinio aukščiausios vietos (pvz. galva), bet ne žemiau nei 4m. Nuo žemės.
    - Dronas virš taikinių kaba iki 1min., tam, kad visi esantys mirties zonoje pastebėtų droną.

- Dronas efektyvus 5 metrų spinduliu nuo kabojimo vietos. T.y. 5 m. spinduliu visi yra sunaikinti ir grįžta į pasirinktą mirties vietą.
- Dronas gali sunaikinti neribotą kiekį asmenų, kurie patenka į 5m. spindulį.
- Po 1min. Kabojimo, dronas grįžta į paleidimo vietą.
- Rekomenduojama pranešti GM apie planuojamą kamikazės drono panaudojimą siekiant užtikrinti pilną efektyvumą.

## **INŽINERIJA, LOGISTIKA IR APRŪPINIMAS:**

### **Inžinierius:**

- Kiekvienas skyrius turi bent vieną inžinierių.
- Inžinierius tai žaidėjas turintis GM išduotą inžinieriaus paketą.
- Inžinierių paketai negali būti perduoti kitiems žaidėjams operacijos metu.
- Paketas gali būti perduodamas tik bazėje, HQ leidus.

### **Inžineriniai statiniai:**

- Inžinieriai statiniai statomi inžinierių bet kurioje poligono vietoje.
- Statiniai ypatingai vertingi sukuriant papildomą apsaugą kontrolės punktam bei fronto linijos formavimui.
- Spygliuota tvora:
  - Įrengimas:
    - Į žemę įsmeigti baltos spalvos kuoliukai kas ~10m.
    - Tarp kuoliukų, viršuje ir 10 cm. Nuo žemės yra ištiesiama STOP linija (draudžiamos kirsti organizatorių bei žaidybinės linijos skirsis, bus informuota per briefingą) , bent vieną kartą persukant per kuoliuką.
    - Spygliuotos tvoros ilgis nėra apribotas.
    - Kirsti spygliuotą vielą draudžiama, tačiau šaudyti per - galima.
    - Spygliuota tvora neapsaugo nuo pataikymo.
  - Naikinimas:
    - Inžinierius perkerpa abi juostas per centrą tarp kuoliukų
    - Perkipus juostas, inžinierius, visas laisvas juostas privalo užsukti prie artimiausių kuoliukų.
    - Tarpas, kurį sukūrė inžinierius tampa pilnai praeinamas.
  - Taisymas:
    - Inžinierius įrengimo principu sutvarko spygliuotą tvorą ištiesdamas naujas STOP linijas.
- Barikados:
  - Įrengimas:
    - Standartinė Euro paletė pastatoma 90 laipsnių kampų.
    - Dvi medienos lentelės įremiamos į paletę ir į žemę.
    - Jei reikia konstrukcija tvirtinama papildomai įkasant į žemę ar pan.
    - Įtvirtinta barikada tampa neperšaukama priedanga (šratas praskriejęs tarp lentų traktuojamas kaip nepataikymas). Žaidėjas gali šaudyti virš ir iš šonų.

- Barikados gali būti jungiamos neribotą kiekį.
- Naikinimas:
  - Inžinierius ištraukia atramos lenteles.
  - Nuverčia pastatytą panelę.
  - Ant jos uždeda atramos lenteles.
  - Apvynioja lipnia juosta.
  - Tokiu būdu supakuota barikada laikoma pilnai surinkta. Ją galima transportuoti.
  - Taip sunaikintą barikadą galima iš naujo pastatyti kitoje vietoje.
- Taisymas:
  - Esant dalinam sunaikinimui Inžinierius pagal įrengimo principą sutvarko barikadą.
- Įtvirtinimas smėlio maišais
  - Įrengimas:
    - Inžinierius į reikiamą vietą pristato tuščius smėlio maišus.
    - Kartu su smėlio maišais pristatomi ir du kastuvai.
    - Žaidėjai pripildo smėlio maišus.
    - Inžinierius užriša smėlio maišus.
    - Inžinierius nurodo vietą kur turi būti sukrauti smėlio maišai.
    - Smėlio maišai laikomi neperšaunama priedanga.
  - Naikinimas:
    - Inžinieriai atriša smėlio maišus ir sugriauna įtvirtinimą. Tokiu būdu įtvirtinimas laikomas dalinai sunaikintu.
    - Kiti žaidėjai gali laisvai išpilti maišus. Tokiu būdu įtvirtinimas laikomas pilnai sunaikintu. Tušti maišai perduodami inžinieriui, kuris gali bet kurioje vietoje juos panaudoti.
  - Taisymas:
    - Daliniam sunaikinimui, inžinierius užriša maišus ir žaidėjų pagalba grąžina maišus į vietą.
    - Pilnas sunaikinimas netaisomas.

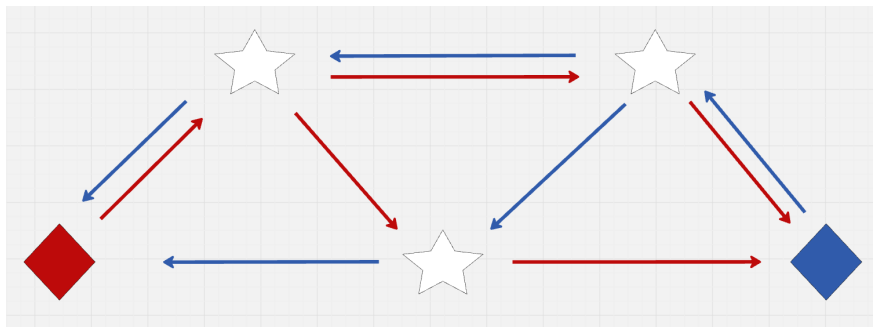
#### **Bendrieji statiniai:**

- Bendruosius statinius gali statyti bet kuris gyvas renginio dalyvis.
- Bendrieji statiniai nėra sunaikinami ar remontuojami tai įtvirtintos gynybinės linijos.
- Bendrieji statiniai apsaugo tiek kiek atsimuša šratas. Jei peršaunama kiaurai, fiksuojamas pataikymas.
- Apkasai:
  - Fiziniu būdu iškastos duobės ir kitokio pobūdžio įtvirtinimo linijos.
  - Apkasuose būtina suformuoti bortelius iš abiejų pusių.
- Konstrukcijos iš parankinių priemonių:
  - Šaudymo pozicijos formuojamos iš aplinkoje rastų akmenų, stambios medienos ir kitų padargų.

#### **KONTROLĖS PUNKTAI IR MECHANIKA:**

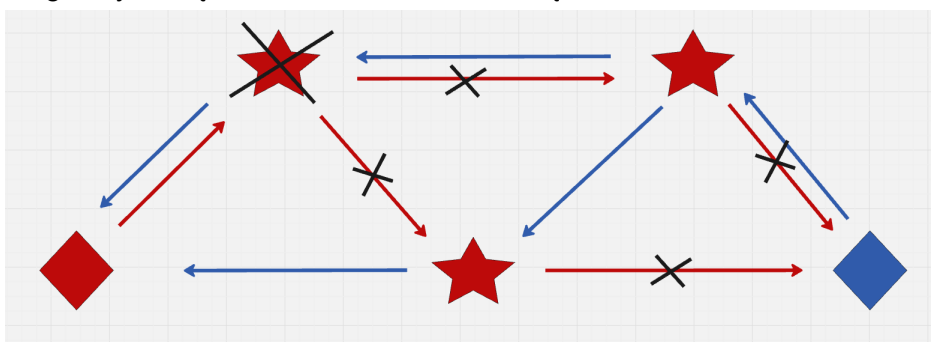
- Kontrolės punktai - svarbiausi ir vertingiausi žaidybiniai objektai.

- BLUEFOR ir REDFOR žaidybinės pusės kontrolės punktus gali pulti ir užimti nuosekliai pagal GM pateiktą operacijos žemėlapij.



(Nuoseklaus puolimo pavyzdys)

- Tik užėmus ir įrengus radio anteną galima koordinuotai pulti kitą kontrolinį tašką.
- INDEFOR pusė gali sabotuoti / užpulti bet kurį kontrolės punktą.
- Praradus kontrolinį tašką, prarandama ir likusių kontrolinių taškų kontrolė. Už juos nėra gaunami resursai, nėra galimybės naudoti statiniais (kareivinės, sandėlys ir t.t.). Taip pat nebėra galimybės tęsti koordinuotus veiksmus į kitus kontrolinius taškus.



(prarastos kontrolės pavyzdys)

- Kontrolės punktuose statinius gali įrengti tik inžinierius gavęs iš HQ reikiamą įrangą bei rekvizitą.
- Įrangą ir rekvizitą yra fiziškai perkeliamas į kontrolės tašką.
- Kontrolės punktuose įrengiami statiniai ir jų vertės:
  - Iškelta pusės vėliava. Užimtas kontrolinis punktas (20 RP /val.)
  - Radio antena. Galimybė užimti sekančius taškus pagal operacijos planą (+20 RP/val.)
  - Kareivinės. Galimybė atgyti kontroliniame taške. (+10 RP/val.)
  - Amunicijos sandėlys. Galimybė pildyti dėtuves. (+10 RP/val.)
  - Medicinos punktas. Galimybė nusiimti medicinos priemones. (+5 RP/val.)
- Pusių HQ taip pat yra laikomi kontroliniais taškais, kurie gali būti užimti.
- Pusių HQ kontroliniuose taškuose yra jau įrengti visi statiniai ir papildomai jų įrenginėti nereikia.
- Pusių HQ nėra įrengti papildomos apsaugos priemonės (tvora, barikados) juos reikia įrengti.