

# ASGARD SIEGE - ZASADY GRY

## I. REPLIKI:

		fps limit @ 0.20g.		meters		ASGARD
inside building 	CQB	350 fps	0	single		
from/to building & outside building 	CQB	350 fps	0	auto		
	assault	450 fps	10	auto		
	support	500 fps	15	auto		
	sniper (semi-automatic)	550 fps	20	single		
sniper (bolt-action)	600 fps	30	single	side weapon obligatory		

- wejście na teren gry tylko ze schronowaną i oznaczoną przy rejestracji repliką;
- repliki z możliwością "szybkiej" zmiany prędkości wylotowej będą dodatkowo plombowane, dotyczy to wszystkich replik zasilanych zewnątrz sprężonym powietrzem (modyfikacje HP), AEG z systemem szybkiej zmiany sprężyny lub gearboxa (w tym PTW/CIW/ICS), oraz wszystkie karabiny snajperskie;
- DMR to: max 550fps, tylko single (auto zablokowane mechanicznie), długość karabinu taka by zmieścić lufę wewnętrzną minimum 505mm (może mieć włożoną krótszą), luneta minimum 6x, dla rodziny M4 obowiązkowy dwójnóg.

## II. MAGAZYNKI:

- broń CQB, szturmowa i snajperska = max 130 kulek (real/low/mid);
- broń wsparcia = hi-cap/box;
- brak limitu liczby magazynków przy sobie;
- ładowanie magazynków wyłącznie na terenie bazy, w respach i w wyznaczonych terenowych punktach doładowania (Ammo Point), własnymi kulkami;
- terenowy punkt ładowania nie może być zniszczony, ale można w nim prowadzić walkę;
- zakaz używania kulek metalowych, szklanych, ceramicznych;
- obowiązek używania kulek biodegradowalnych na całym terenie gry.

## III. TRAFIENIE:

- pierwsze trafienie = ranny (ręka w górę i głośne HIT);
- drugie trafienie (w odstępie czasu) = zabity (kamizelka lub czerwone pulsacyjne światło);
- wyłącznie w wypadku zabicia - kamizelka odbłaskowa lub czerwone pulsacyjne światło;
- rykoszety nie ranią;
- od otrzymania postrzału max 10 minut na opatrzenie przez drugą osobę, inaczej trup;
- cicha śmierć - dwie ręce na ramiona i powiedzenie cicho 'knifekill';
- zabijają jedynie granaty rozpryskowe po trafieniu odłamkiem (kulka);
- gdy przeciwnik jest zbyt blisko by strzelić i uda się go zaskoczyć można zadeklarować strzał mówiąc 'bang bang' - w tym momencie przeciwnik ma prawo poprosić o oddanie strzału kontrolnego w ziemię, jeśli strzał się nie uda strzelający gracz udaje się na respa;
- trafienie w replikę wyłącza ją z gry do czasu wizyty w bazie, respie lub punkcie ładowania;
- friendly fire zabija;
- ranny może jedynie wzywać pomoc;
- trafiony gracz musi jak najszybciej upaść w miejscu, w którym został postrzelony;
- osoba trafiona może odczołgać się maksymalnie 1m w poszukiwaniu osłony;
- osoba trafiona, za którą chowają się inne osoby, musi liczyć się z ogniem przeciwnika.

#### IV. RANY:

- w grze nie ma medyków;
- nie wolno bandażować się samemu;
- po opatrzeniu, drugie trafienie zabija;
- wymagane dokładne bandażowanie trafionej części ciała.

#### V. RESP:

- respawny oddzielne dla obu stron, zlokalizowane na terenie bazy off game i wyznaczone na stałe w terenie;
- obowiązkowe zgłoszenie śmierci poprzez wpisanie do księgi na respie;
- wyłączenie z gry na 30 minut od wpisania do księgi;
- respawnu nie można blokować, zniszczyć ani przejąć;
- zakaz ostrzeliwania graczy wychodzących bezpośrednio z respa;
- respawn terenowy oznaczony odpowiednim znakiem, a w nocy czerwonym pulsacyjnym światłem;
- gracz schodzący do respa nie może rozmawiać z żywymi, rozpoznawać i oświetlać pozycji przeciwnika.

#### VI. WYPOSAŻENIE TAKTYCZNE:

- posiadanie płyty balistycznej i helmu nie daje żadnych korzyści;
- jedyna dopuszczona ruchoma zasłona to tarcze balistycznie dostarczone przez organizatora - po 4 sztuki na stronę;
- jedyne dopuszczone drabiny szturmowe zostaną dostarczone przez organizatora - po 3 sztuki na stronę
- osoba zabita pozostawia tarczę lub drabinę w miejscu śmierci;
- można przejmować tarcze balistyczne oraz drabiny od wyeliminowanego przeciwnika;
- w przypadku posiadania wszystkich tarcz lub drabin przez jedną z stron przez długi czas organizator może zażądać zwrotu zdobytych tarcz i drabin;
- infrastrukturę gry należy używać wyłącznie z jej przeznaczeniem, zabrania się jej niszczenia, demontażu lub modyfikowania;
- zakaz strzelania do dronów.

#### VII. POJAZDY:

- oznakowanie pojazdów jest opcjonalne - poprzez kolorowe filtry na przednich światłach oraz naklejone flagi;
- osoba celowo blokująca drogę pojazdowi może uznać się za trupa - zostaje przejechana;
- eliminacja przez trafienie kulą wystrzeloną z markera paintballowego w przednią szybę;
- kolejny strzał z markera może nastąpić dopiero po 15 sekundach (czas przeladowania);
- strzał oddany przed upływem 15 sekund od poprzedniego wystrzelenia nie jest liczony;
- markery paintballowe oraz kulki dostarczone przez organizatora;
- eliminacja przez rzucenie pod pojazd świecy dymnej dostarczonej przez organizatora - świeca musi rozpaść się pod obrysem pojazdu;
- pojazd wyeliminowany zapala światła awaryjne;
- desant wyeliminowanego pojazdu zostaje ranny;
- pojazd zniszczony może zabrać na pokład tylko trupy;
- respawn pojazdów tylko w bazie, 30 min od wpisania do księgi;
- zakaz strzelania z pojazdów przez otwory do tego nie dedykowane (np. uchylone szyby, szpary);
- zakaz strzelania z bliskiej odległości przez otwory do wnętrza pojazdu;
- pojazdy organizatora będą jeździć na włączonych światłach awaryjnych;
- maksymalna prędkość pojazdu na polu gry to 30 km/h;
- poza terenem miasta pojazdy mogą jeździć tylko po drogach i zjeżdżać max 2 m od niej;
- na terenie miasta pojazdy mogą poruszać się wszędzie;
- nie wolno strzelać markerem z pojazdu.

## VIII. PIROTECHNIKA:

- zakazana w sytuacji zagrożenia pożarowego - ogłoszone na apelu rozpoczęcia;
- dopuszczone wyłącznie produkty atestowane i niemodyfikowane (również poprzez dodanie ładunku miotającego);
- ranią jedynie granaty rozpryskowe;
- granaty rozpryskowe - dopuszczone jedynie granaty B&G GR-2 oraz TGI R2Bs EVO;
- granaty dymne - zakaz używania granatów dymnych wewnątrz budynków/tuneli;
- granaty dymne - dopuszczone do użytku zewnętrznego wszelkie atestowane produkty np. GD-10, ED-60 i inne;
- granaty hukowe - zezwala się na użycie w budynkach i poza nimi granatów hukowych o mocy K204 oraz B&G GH-2;
- granaty stroboskopowe, świetlne - dopuszczone wszystkie atestowane produkty do użytku w budynkach oraz na zewnątrz;
- miny - dopuszczone do użytku: B&G MN-1, rani osobę, która nadepnęła na minę;
- granaty TGI (Paladin, Archangel, Pecker) wyrzeliwane z granatnika są zabronione.

## IX. BUDYNKI:

- obowiązek używania hełmów podczas gry w budynkach;
- w budynkach zaleca się pełną osłonę twarzy oraz słuchu;
- na terenie gry istnieją budynki i obszary z zakazem gry i wejścia - będą oznakowane;
- obowiązuje całkowity zakaz wchodzenia na dachy budynków (za wyjątkiem budynku 418);
- zabrania się niszczenia infrastruktury poligonu i dewastacji wewnątrz budynków;
- wyposażenie budynków może być stosowane do budowy umocnień pod warunkiem nieniszczenia tych elementów;
- zabrania się strzelania z otworów częściowo przysłoniętych miękkimi materiałami (koce, folie, itp.).

## X. KOMUNIKACJA:

- OSTRAVIA - kanały PMR 1, 2, 3;
- ERIMOR - kanały PMR 6, 7, 8;
- zakaz nadawania i zagłuszania na kanałach strony przeciwnej.

## XI. STRONY KONFLIKTU:

- rozróżnienie graczy poprzez ID zawieszane na szyi i naszywki stron;
- noszenie naszywki nie jest obowiązkowe;
- zakaz posługiwania się naszywkami strony przeciwnej lub ich imitacjami;
- gracz musi nosić ID - swoje lub cywilne gdy jest agentem (ID otrzymane od sztabu);
- w niektórych budynkach mogą być wyznaczone strefy offgame dostępne tylko dla cywili - zakaz wejścia dla wojska oraz agentów;
- żołnierze mogą "okraść" rannego lub zabitego cywila (za wyjątkiem rzeczy kluczowych dla dalszego scenariusza);
- kradzież następuje przez wypowiedzenie słowa „ograbiam” - wtedy okradany musi wydać przedmioty fabularne.

## XII. CYWILE I AGENCI:

- wypowiedzenie przez cywila słowa bezpieczeństwa: "BASTA" oznacza natychmiastową konieczność przerwania mającej miejsce interakcji fabularnej;
- w trakcie rozgrywki obowiązuje zasada "no pain" - dopuszczalny jest wyłącznie dotyk, który nie wywołuje dyskomfortu u drugiego gracza;
- zabronione jest stosowanie jakichkolwiek form przemocy fizycznej i psychicznej, przymusu bezpośredniego lub ograniczania swobody ruchów, jeżeli gracz nie udzielił na to wyraźnej zgody;
- zgoda ta może zostać w dowolnym momencie cofnięta przez wypowiedzenie słowa bezpieczeństwa;
- cywile i agenci mogą być zranieni bądź zabici na takich samych zasadach co wojsko;

- przedmioty fabularne, których używają cywile są oznaczone naklejką przez organizatora;
- zakaz podszywania się pod cywili (przebierania się) nie będąc wyznaczonym przez sztab agentem.

### **Przeszukanie:**

- dopuszczone są 2 metody przeszukiwania, które są wybierane przez cywila podczas kontroli:
  - a) przeszukanie pseudo-osobiste z wyłączeniem stref intymnych, jeśli cywil ma dość takiego przeszukania mówi "BASTA" i zobowiązany jest pokazać wszystkie przedmioty fabularne;
  - b) cywil nie zezwala na przeszukanie osobiste i od razu pokazuje wszystkie przedmioty fabularne;
- pojazdy można przeszukiwać tylko w miejscach do których jest możliwy dostęp bezużycia narzędzi oraz bez uszkodzenia jego elementów (np. cięcie tapicerki);
- nie ma obowiązku okazania rzeczy fabularnych przewożonych w pojeździe;
- posiadanie przez cywila elementów wyposażenia wojskowego (radio, broń, sprzęt obserwacyjny etc.) może spowodować zatrzymanie cywila przez wojsko celem wyjaśnienia;
- znaleziony podczas przeszukania sprzęt wojskowy może zostać umownie zniszczony poprzez deklaracją słowną - właściciel tego sprzętu pozostaje w jego posiadaniu, ale fabularnie nie może go już użyć.

### **Procedura kontroli cywili:**

- cywila należy wezwać do określonego zachowania lub przerwania wykonywanej czynności; gdy cywil nie zastosuje się, należy wezwać powtórnie i można oddać strzał ostrzegawczy; gdy cywil nadal się nie stosuje można dokonać zatrzymania;
- w stronę cywila można otworzyć ogień tylko w sytuacji zagrożenia, które dany cywil stwarza żołnierzom lub osobom postronnym;
- postrzelony cywil powinien być natychmiast opatrzony;
- ranny cywil dopiero po opatrzaniu może zostać zatrzymany.

### **Zatrzymanie:**

- wojsko oznajmia cywilowi, że zostaje zatrzymany;
- zatrzymany cywil zobowiązany jest złączyć ręce z tyłu lub z przodu symulując skucie kajdankami;
- cywil może próbować ucieczki, musi być jednak świadomy możliwych konsekwencji;
- czas zatrzymania cywila to maksymalnie 30 minut, liczone od deklaracji zatrzymania;
- po upływie czasu zatrzymania cywil musi zostać zwolniony;
- zatrzymanego można przetrzymywać w wyznaczonym przez siebie miejscu, jednak cywile nie mogą być wywożeni przez stronę wojskową poza miasto;
- zatrzymany cywil może zostać poddany przesłuchaniu.

### **Przesłuchanie:**

- przesłuchanie musi się odbyć i zakończyć w czasie zatrzymania (30 min.);
- przesłuchanie musi być dokonane przez co najmniej dowódcę lub zastępcę d-cy plutonu;
- dopuszczone są 2 metody przesłuchania, które są wybierane przez cywila przed rozpoczęciem przesłuchania:
  - a) przesłuchanie fabularne - trwa normalna dyskusja, odgrywanie roli przez przesłuchiwanego cywila; jeśli przesłuchiwany ma dość tej formy może powiedzieć "BASTA" i przejść do formy przesłuchania zamkniętego;
  - b) przesłuchanie zamknięte - przesłuchujący zadaje 3 zamknięte pytania, na które przesłuchiwany może odpowiedzieć tylko „tak” lub „nie”; przesłuchiwany na co najmniej 2 z nich musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą;
- przesłuchujący musi zakończyć przesłuchanie jedną z poniższych decyzji:
  - a) przesłuchiwany jest uznany za cywila i wypuszczony;
  - b) przesłuchiwany jest uznany za cywila, ale zostaje odesłany do aresztu (cywil sam schodzi do Ratusza);
  - c) przesłuchiwany jest uznany za agenta co jest jednoznaczne z jego umowną egzekucją (gracz schodzi do HQ i zgłasza dowódcy fakt egzekucji).

### **Nastroje:**

- jeśli żołnierze będą zbyt często i nachalnie przeszukiwać cywili to zostanie to uznane jako nękanie i odbije się na spadku zaufania cywili;
- zatrzymanie cywila musi być uzasadnione - bez powodu wpływa negatywnie na postrzeganie strony;
- pomoc cywilom w ich zadaniach zostanie odnotowana i wpłynie na przychylność mieszkańców.

### **XIII. AGENCI:**

- agentem zostaje żołnierz, który otrzymał od HQ cywilne ID;
- agent, by dobrze wmieścić się w tłum, musi jak najbardziej wyglądem i zachowaniem przypominać cywila;
- agenta obowiązują te same zasady, co cywili;
- agent może rozmawiać z cywilami, zdobywać ich względy oczekując pomocy w zamian;
- agent nie może fabularnie używać telefonu komórkowego (posiada go tylko do potrzeb alarmowych);
- agent przez cały czas pozostaje pod rozkazami swego dowódcy;
- gdy w trakcie przesłuchania agent zostaje zdemaskowany i stracony, agent musi zgłosić fakt umownej egzekucji w HQ oraz oddać cywilne ID;
- gracz, który był agentem i został zdemaskowany/stracony nie może kolejny raz zostać agentem;
- agent, który zginął nie może już przekazywać informacji, których się dowiedział;
- sposoby dostarczenia agentowi do miasta sprzętu wojskowego i broni spoczywa na HQ.

### **XIV. SĘDZIOWIE:**

- sędziowie terenowi będą czuwać nad przebiegiem rozgrywki;
- mogą prowadzić wyrywkowe kontrole prędkości wylotowej kulek;
- nie muszą nosić widocznych oznaczeń;
- mogą przemieszczać się razem z graczami;
- ich decyzja w sporach jest ostateczna.