



NAMSTOCK: Hue'68 - Regulamin



Limit wieku

Impreza 16+, zgłoszenia będą rozpatrywane indywidualnie. Osoby niepełnoletnie będą musiały dostarczyć [zgody rodzica lub opiekuna prawnego](#). Ponadto są one wykluczone z udziału w walkach w budynkach.

Limity broni i amunicji, granaty

Stosować można tylko repliki o prędkości wylotowej **do 450 fps włącznie**.

Ilości magazynków:

- Drum - 1 szt.
- Hi-Cap - 2 szt.
- Mid-Cap - 6 szt.
- Real/Low-Caps, granatniki - bez ograniczeń.

Limity obowiązują na 1 życie, wyleczony ranny walczy dalej z tą ilością amunicji, jaką dysponował przed postrzałem. Amunicję będzie można uzupełniać we własnym sztabie (HQ), respie lub przeznaczonym do tego celu obiekcie specjalnym.

Walka w budynkach (bunkry) - prowadzona z użyciem replik **do 400 fps włącznie**. Wszystkie repliki powyżej 350 fps muszą działać w trybie pojedynczym (SINGLE). Sugerowana jest broń przyboczna oraz chusty zasłaniające twarz. Osoby niepełnoletnie są wykluczone z udziału w walkach w budynkach.

Pirotechnika - tylko i wyłącznie dostarczona lub zaakceptowana przez organizatorów.

Stylizacja

Wymagane minimum stylizacyjne dotyczy nakryć głowy (sugerowane jest skorzystanie z [Poradnika Stylizacyjnego](#)) oraz łączności radiowej (zastosowanie radiowców - RTOs, wykluczenie zestawów słuchawkowych) i jest przedstawione w sekcji **Łączność radiowa**. Ponadto sugerowane jest, aby repliki spoza epoki (tj. Nam Ery) były zamaskowane.

Należy wziąć pod uwagę, iż osoby niespełniające warunków stylizacyjnych mogą zostać przydzielone do dowolnej strony według uznania organizatora, a w skrajnym przypadku mogą nie zostać dopuszczone do udziału w imprezie.

Trafienia, eliminacja i powrót do rozgrywki (respawn)

Każda osoba zobowiązana jest do przestrzegania **9 ZASAD** dla uczestników spotkań organizowanych przez NAM. Zasady dotyczące trafień, eliminowania i powrotu wyeliminowanych uprzednio uczestników do rozgrywki są następujące:

- trafienie sygnalizuje się w standardowy sposób przyjęty w Środowisku; w przypadku braku czerwonego materiału, osoba trafiona musi mieć ręce uniesione nad głowę, trzymając w nich replikę,
- trafiony może wzywać (radiowiec - RTO także przez radio) medyka,
- trafiona osoba pozostawia w miejscu postrzału posiadane przez siebie rekwizyty,
- rannym można być dwukrotnie; **3. postrzał oznacza śmierć, a tym samym eliminację z rozgrywki** oraz konieczność powrotu do niej na określonych poniżej zasadach,
- pirotechnika eliminuje wszystkie osoby w danym pomieszczeniu,
- w walce w bliskim kontakcie, można eliminować przeciwników za pomocą klepnięcia, a w przypadku pojedynczych osób za pomocą polecenia (tj. wezwania do poddania),
- **powrót wyeliminowanych uczestników** do rozgrywki możliwy jest tylko w respie; polega on na włączeniu się do rozgrywki **tylko i wyłącznie pełnej piątki** (5 os.) uczestników,
- osoba, która weszła do respa z powodów technicznych (usterka, brak amunicji) wraca do rozgrywki na zasadach dotyczących osób wyeliminowanych.



NAMSTOCK: Hue'68 - Regulamin



Dowódcy

Podstawowe uprawnienia dowódców:

- mianują w sztabie / bazie (HQ) radiowców (RTOs) i medyków,
- przekazują funkcje medyków i radiowców na innych żołnierzy,
- przekazują rozkazy (zadania) poszczególnym oddziałom (Task Forces, TFs).

Medycy

Zasady obowiązujące medyków są następujące:

- medycy muszą być stosownie oznakowani,
- nadanie lub zmiana funkcji medyka może nastąpić tylko w HQ danej strony, przy czym dotyczy ona tylko żywych żołnierzy,
- medyk opatruje rannych za pomocą opatrunków (tzn. taśm lub bandaży),
- trafiony medyk może zostać uleczony tylko i wyłącznie przez innego medyka,
- ilość medyków będzie proporcjonalna do ilości uczestników.

Postaci, oddziały i obiekty specjalne

W czasie rozgrywki mogą pojawić się obiekty, postaci i oddziały specjalne, które mogą operować na odmiennych zasadach niż pozostali uczestnicy. Szczegółowe zasady dotyczące tych elementów scenariusza zostaną przedstawione w czasie odprawy lub w stosownych rozkazach.

Łączność radiowa

Radio stosowane jest tylko przez organizatorów, naczelnych dowódców obu stron, postaci specjalne oraz radiowców (RTOs).

Zestawy słuchawkowe są wykluczone. Należy mieć na uwadze, iż zestawy radiowe na których będzie zorganizowana łączność radiowa organizatorów będzie oparta na standardzie PMR.

Zasady obowiązujące radiowców (*Radio Telephone Operators*, RTOs):

- na 1 oddział (TF) może przypadać co najwyżej 1 RTO,
- nadanie lub zmiana funkcji RTO może nastąpić tylko w HQ danej strony, przy czym dotyczy ona tylko żywych żołnierzy.

Każdy uczestnik zobowiązany jest do

- przestrzegania zapisów prawnych obowiązujących na terenie RP (w szczególności Kodeksu Karnego),
- przestrzegania przepisów porządkowych dotyczących obiektu, na którym toczy się rozgrywka,
- przestrzegania zwyczajowego Prawa ASG,
- respektowania postanowień niniejszego Regulaminu,
- wzięcia odpowiedzialności za własne czyny
- stosować się do poleceń organizatora oraz odpowiednich służb porządkowych, o ile te zostaną przez niego powołane,
- utrzymywać czystość w trakcie spotkania oraz po jego zakończeniu - uczestnicy są zobowiązani wyrzucać śmieci do śmietników, przygotowanych przez organizatora w wyznaczonych do tego celu miejscach. Wywóz odpadów jest po stronie organizatora.

Jednocześnie każdy uczestnik musi mieć świadomość

- zagrożeń występujących na terenie rozgrywki, przy czym już samo wkroczenie na ww. teren może wiązać się z odniesieniem kontuzji lub innych obrażeń,
- organizator może wstrzymać lub zakończyć rozgrywkę oraz wysłać wskazanego uczestnika do respa bez podania przyczyny,
- w przypadku zadziałania tzw. Siły Wyższej, spotkanie może zostać odwołane, przerwane i / lub przeniesione na inny termin a nawet inną lokalizację,
- spotkanie będzie rejestrowane za pomocą sprzętu foto/video, w związku z czym należy liczyć się z możliwością wykorzystania własnego wizerunku w materiałach informacyjnych NAM oraz zaproszonych mediów.