

Tło taktyczne

Medwedini jest niewielkim państwem na południowo-wschodnich krańcach Europy. Niepodległość uzyskał po 1990 r., od tego czasu toczył też wojnę z sąsiadującą Niskohorą. W 2006 r. podpisano zawieszenie broni i wprowadzono na tereny graniczne siły pokojowe ONZ składające się z obserwatorów armii Rosyjskiej. Na terenach pogranicza - po stronie Niskohory - znajduje się również misja humanitarna NATO, niosąca pomoc uchodźcom.

Medwedini nie nawiązał bliższej współpracy z USA i państwami zachodnimi. Rządzi tam żelazną ręką prezydent Marko Kozodoj, mający oparcie w wojsku i policji, składającej się głównie z rdzennych Medwedińców. Na terenach pogranicza działają jednak spore grupy partyzanckie, dążące do obalenia Kozodoja. Organizacja ta nazywa się "Medwediński Front Wyzwolenia" (MFW) i jest silnie antyzachodnia, powiązana z terroryzmem islamskim.

Wczoraj około godziny 23.00 amerykański samochód terenowy HMMWV przekroczył granicę pomiędzy Niskohorą a Medwedinem, przejechał przez strefę buforową i wjechał na teren Medwedinu w rejonie miasta Niżny Vrchol. Według oficjalnego stanowiska władz USA przyczyną tego był błąd załogi spowodowany pomyleniem dróg oraz trudnymi warunkami (gęsta mgła). W samochodzie znajdowali się: por. R, lekarz wojskowy oraz st. szer. K - kierowca. Samochód prawdopodobnie uległ wypadkowi, zaś kontakt z zaginionymi został zerwany.

Zaginieni znajdują się w poważnym niebezpieczeństwie. Prawdopodobnie będą starali się ich znaleźć:

- siły zbrojne Medwedinu - w celu osiągnięcia efektu propagandowego i udowodnienia agresywnych zamiarów USA, być może również osiągnięcia ustępstw w zamian za ich zwolnienie
- siły partyzanckie MFW - prawdopodobna jest natychmiastowa egzekucja porwanych, możliwe żądanie okupu lub ustępstw politycznych,
- grupa przestępcza "Brzytwy" - Staszko "Brzytwa" Kurak jest przywódcą jednej z najsilniejszych grup przestępczych pogranicza, zamieszanych w handel narkotykami, bronią i wymuszanie haraczy od miejscowej ludności; współpracuje z obiema stronami konfliktu, zależnie od tego, na czym może więcej zyskać; obie strony też tolerują jego działalność. W wypadku przejęcia zaginionych przez Brzytwę pewne jest ich późniejsze wystawienie na swoistą licytację,

Natychmiast po wypadku USA skierowały w rejon zespół sił specjalnych w nieznanym składzie, który prawdopodobnie rozpoczął operację SAR. W działania mające na celu uratowanie zaginionych włączyły się również siły rosyjskie, oraz agentura wywiadu sprzyjających USA państw, posiadających rezydentów w Medwedinie. Rozpoczęła się także akcja dyplomatyczna, skierowana do wszystkich rozgrywających w regionie.

ZASADY GRY

EFEKTY TRAFIENIA/PIERWSZA POMOC

1. Liczy się każde bezpośrednie trafienie (nie rykoszet)
2. Rozróżniamy trafienie w TORS (od pasa w górę) i trafienie w NOGI (od pasa w dół).
3. Każde miejsce na ciele się liczy. Hełmy i kamizelki nie chronią. Postrzał w plecak, wystającą ładownicę, karimatę itp. - jak postrzał w TORS.
4. Serie traktuje się jako jeden strzał.
5. Można eliminować całkowicie z gry lub zadawać rany bez używania broni:
ELIMINACJA, (tzw. Silent Kill) - kładąc rękę na ramieniu i powiedzeniu "NIE ŻYJESZ" [nie wymaga potwierdzenia ofiary].
ZADANIE RANY - kładąc rękę na ramieniu i powiedzeniu "RANNY" [nie wymaga potwierdzenia ofiary].

PIERWSZA POMOC / MEDYCY

1. Medyk nie może udzielić sobie sam pierwszej pomocy, może natomiast udzielać instrukcji innym nie-medynom jak mają to zrobić.
2. RANA LEKKA – NOGI to rana powstała w wyniku postrzału poniżej linii pasa. W takim wypadku ranny może opatrzyć się sam gdy zostanie postrzelony poniżej linii pasa, tzn. pierwsza kulka/część serii, jaką otrzymał trafiła poniżej linii pasa.
3. RANA CIĘŻKA - TORS to rana powstała w wyniku postrzału powyżej linii pasa. W takim wypadku ranny NIE MOŻE opatrzyć się sam. Musi to zrobić MEDYK zgodnie z procedurą.
4. Każdy zespół powinien posiadać wyznaczonego medyka w ilości jeden medyk na cztery osoby.

RANNI:

1. Osoba trafiona powinna:
 - a) paść na ziemię,
 - b) nie wolno się jej komunikować - musi krzyknąć „DOSTAŁEM”, a następnie jęczeć i wołać MEDYKA, aż do otrzymania pomocy lub ZGONU.
 - c) może odłożyć broń na bok (aby uniknąć dalszych trafień),
 - d) OZNACZA SIĘ - jeśli jest to rana kładzie/przewiązuje sobie przez ramię czerwona szmatę (NIE ZAKŁADA na głowę, kapelusz, czapkę!!! W nocy oznacza się CZERWONYM światłem chemicznym lub latarką z czerwonym filtrem (tylko na czas do udzielenia pomocy),
 - e) powinna leżeć na ziemi do dalszych czynności. Może poruszać się, czołgając do około 2 m (po to by np. nie leżeć w styczniu w jakiejś kałuży itp.). Trafieni nie ostrzegają, nie przeszkadzają.
2. Osoba trafiona zostaje ranna i wymaga pomocy MEDYKA. Musi być ona udzielona w ciągu 30 min, gdyż w przeciwnym wypadku powoduje to ZGON. Osoba ranna może się przemieszczać w promieniu max 2 m od miejsca trafienia, a dalej tylko z pomocą innych osób (np. nosze, pałatka, płachta brezentowa).
3. W przypadku nie udzielenia pomocy w ciągu 30 minut gracz ginie z powodu upływu krwi.
4. Gracz może samodzielnie się opatrzyć od pasa w dół, z zachowaniem zasad pierwszej pomocy, ale tylko wtedy kiedy otrzymał postrzał w NOGI (od pasa w dół).
5. Po trafieniu w TORS i udzieleniu pierwszej pomocy przez MEDYKA, GRACZ wraz z MEDYKEM otwierają KARTĘ TRAFIENIA GRACZA, na której znajduje się jedna z dwóch informacji:
GRACZ musi być niesiony, aż do momentu dotarcia do LEKARZA,
GRACZ może poruszać się samodzielnie,
6. Po udzieleniu pomocy SAMODZIELNIE lub przez MEDYKA GRACZ może powrócić do gry, stosując się do zaleceń z KARTY TRAFIENIA. Bandaż nosi się do momentu otrzymania pomocy LEKARZA lub wyeliminowania z gry (=Drugie Trafienie). Gracz po udzieleniu pomocy nie może przenosić i używać broni zespołowej lub snajperskiej. Nie może także przenosić plecaków ani innych ciężkich przedmiotów występujących w scenariuszu.
7. Gracz musi otrzymać pomoc LEKARZA w celu odzyskania pełnej mobilności i zdolności do walki (obsługa broni zespołowej itp.). GRACZ odzyskuje pełnię zdrowia po 5-godzinym pobycie w szpitalu (UWAGA - funkcja LEKARZ jest przydzielona do określonej grupy/strony konfliktu przez organizatora; uczestnicy nie mogą sami z siebie wyznaczyć w swojej drużynie LEKARZA). Lekarz wpisując na KARCIE TRAFIEN czas udzielenia pomocy, określa kiedy GRACZ odzyska pełnię zdrowia.

8. Jeżeli Gracza opatrzy LEKARZ dysponujący MORFINĄ może on powrócić do gry po 3-godzinnym pobycie w szpitalu (MORFINA wprowadzona jest do gry zgodnie ze scenariuszem przez organizatora).

9. Zasady Pierwszej pomocy

- a) Zlokalizować miejsce postrzału, a następnie zasypać ją środkiem antyseptycznym (np. sól kuchenna z torebki strunowej),
- b) Zastryk przeciwbólowy = rozpakować strzykawkę i zasymulować zastryk,
- c) Opatrzyć ranę opatrunkiem lub owinąć bandażem,
- d) Podłączyć kroplówkę - Przewód/wężyk+ worek od lodu wypełniony galaretką lub kisielcem, butelka z wodą 0,33L itp.
- e) Utrzymywać rannego z podłączoną kroplówką przez czas 30 minut (w tym czasie ranny może być transportowany na noszach
- f) Ranny opatrzony przez przeciwnika może wrócić do gry po 15 minutach od zakończenia udzielania pomocy,
- g) Ranny opatrzony przez przeciwnika może zostać przez niego:
 - wzięty do niewoli - wystarczy powiedzieć "Jeniec", po czym takowy musi się dostosować do reguł odnośnych wzięcia do niewoli,
 - pozostawiony samemu sobie,
- h) jeżeli do opatrzenia użyto środka "QuickClot" czas udzielania pomocy skraca się do 10 minut (środek "QuickClot" wprowadzony jest do gry zgodnie ze scenariuszem przez organizatora),

10. W przypadku, gdy gracz, który ma jeden bandaż zostanie powtórnie trafiony następuje jego ZGON.

11. Gracz, który został wyeliminowany trwale z gry, lub też z niej zrezygnował zobowiązany jest do widocznego oznaczenia swojej osoby:

- a) gracz, którego ZGON nastąpił za dnia zakłada NA GŁOWĘ czerwoną "szmatę"(czapka, arafatka, chusta lub jakikolwiek materiał koloru czerwonego tak aby był dobrze widoczny),
- b) gracz którego ZGON nastąpił niedługo przed zmierzchem, lub w nocy montuje w widocznym miejscu światło chemiczne (tzw. LIGHTSTICK) w kolorze ŻÓŁTYM, POMARAŃCZOWYM lub innym jasnym (NIE CZERWONYM!!!)

12. Gracz, u którego wystąpił zgon udaje się do NIEBA (miejsce wcześniej wyznaczone):

- a) Uczestnik, u którego wystąpił ZGON może udać się w miejsce wcześniejszego złożenia sprzętu, czy też do samej bazy macierzystej, o ile taka istnieje, pod warunkiem właściwego oznaczenia swojej osoby a także nie przeszkadzania w grze innym działającym jeszcze uczestnikom. Czas pobytu w ewentualnej BAZIE powinien być jak najkrótszy, niezbędny tylko do zabrania swoich rzeczy. Następnie bezzwłocznie powinien opuścić takie miejsce i udać się do NIEBA,
- b) za zgodą organizatora możliwe jest pozostanie takiego gracza w Bazie, o ile ma ona charakter stały a gracz wyraźnie oznaczy się i nie będzie się komunikował z pozostałymi graczami,
- c) Dopuszczalny jest powrót do domu, z tym iż uczestnik zobowiązany jest do zgłoszenia takiego faktu ORGANIZATOROWI,

ZAWARTOŚĆ TORBY MEDYCZNEJ (w grze)

1. TORBA MEDYKA:

- min. 2 bandaże (KAŻDY ŻOŁNIERZ POWINIEN POSIADAĆ 2 WŁASNE!!!!),
- min 3 gazy jałowe (każdy żołnierz powinien posiadać 2 własne),
- 6 strzykawk (Każdy żołnierz powinien mieć jedna własną!!!),
- min 3 kroplówki (butelki, worki z wodą 0.33 L) + wężyk,
- zestaw chirurgiczny,
- plaster,
- rękawiczki,

2. "Apteczka" Uczestnika:

- czerwona szmata/chusta/czapka itp.
- światło chemiczne: 1x czerwone; 1x żółty,
- min. 2 bandaże,
- min. 3 gazy jałowe,
- 1 strzykawka,
- oraz NORMALNĄ OSOBISTĄ APTECZKĘ PIERWSZEJ POMOCY, z informacjami wewnątrz o potencjalnych uczuleniach, chorobach, itd.

AMUNICJA:

1. Zakładamy, że na terenie operacji obie strony używają domyślnie broni o tym samym kalibrze, np.

- 5,56mm NATO pośrednia,
- 7,62mm NATO karabinowa do broni wsparcia (wyznaczeni uczestnicy),
- ~9mm pistoletowa / ~0.38 rewolwerowa,
- snajperzy indywidualne, w zależności od typu i przeznaczenia broni,

2. Przyjmujemy umownie, że domyślny przydział amunicji na członka zespołu wygląda następująco:

- a) karabinki automatyczne (np. M4/M16/AK/SLR) - 30szt x 10 mag = 300 kulek,
- b) pistolety maszynowe (np. UZI, INGRAM, SKORPION, MP-5, etc.) - 30szt x 10 mag = 300 kulek jako broń główna lub 30szt x 2 mag = 60 jako broń boczna,
- c) broń snajperska - 5-10szt x 10 mag = 50-100 kulek,
- d) broń wsparcia (np. M240 Mag, M249 SAW, PK/RPK, MG3, etc.) - 500 x 2 mag = 1000 kulek,
- e) pistolety - 15szt x 2 = 30 kulek,
- f) rewolwery 5-8 szt. x 3 = 15/24 kulek,
- g) granatniki/granatniki podlufowe/działa bezodrzutowe (np. M-203, GP-25, GP-30, RPG-7, LAW, etc.) - max3 ładunki, w zależności od pojemności głowicy miotającej,
- h) broń wsparcia zamontowana na pojazdach (np. M240 Mag, M249 SAW, PK/RPK, MG3, etc.) - 1500 x 3mag = 4500 kulek,

3. W czasie misji przyjmujemy realny poziom amunicji, który jest na wyposażeniu żołnierza. Umownie przyjmujemy ilościowo wartości podane w punkcie 2.

4. Aby uzupełnić wystrzeloną amunicję można:

- a) poprosić o amunicję kolegów z zespołu,
- b) przejąć amunicję od zabitych i przeszukanych wrogów (samą amunicję bez magazynków),
- c) uzupełnić zapas w punkcie uzupełnień, jeżeli takowy jest przewidziany w scenariuszu.

5. Nie powinno się wykorzystywać amunicji przypisanej do jednego typu (np. pistolet/karabin snajperski) do replik innych typów (np. karabinek automatyczny), jeżeli jest nielogiczne z punktu widzenia kalibru obu replik. Natomiast zmiana przeznaczenia z pistoletu np. BERETTA 92F 9mm na MP-5 jest jak najbardziej OK.

6. Namawiamy do stosowania magazynków typu Real-cap, które rozmyślnie ograniczają szybkostrzelność repliki, za to wprowadzają więcej realizmu związanego z wymianą magazynków, ograniczaniem serii itp. oraz do używania amunicji biodegradalnej.

7. Ilość broni snajperskiej w zespole zależy od rodzaju replik takiej broni. Równocześnie możemy za broń snajperską uznać replikę broni szturmowej o ile została ona przystosowana do używania jako broń snajperska:

- prędkość wylotowa jest większa niż 450fps,
- posiada zamontowaną lunetę o powiększeniu większym niż 4x.

POJAZDY:

Zasady ogólne:

1. O potencjalnej możliwości użycia pojazdów w grze informuje organizator.
2. Przemieszczanie się pojazdami w grze odbywa się wyłącznie na wyznaczonych drogach lub w określonej strefie (po drogach publicznych lub polnych).
3. Jeśli do danej gry nie ma wytycznych, co do dróg i obszarów, na którym mogą się poruszać pojazdy uczestników wtedy można się nimi poruszać po całym terenie, na drogach publicznych, oraz polnych. Na drogi leśne wjeżdżamy tylko wtedy, gdy mamy takową zgodę.
4. Pojazdy, które biorą udział w grze dzielimy na:
 - a) BOJOWE - to takie, które w pełni biorą udział w grze, można z nich strzelać jak również strzelać do nich. Oznaczone są dwoma CZERWONYMI chorągiewkami, z przodu pojazdu od strony kierowcy, oraz z tyłu/na dachu - najlepiej centralnie.
 - b) TRANSPORTOWE - to takie, które pełnią wyłącznie funkcje transportowe w grze, i NIE WOLNO DO NICH STRZELAĆ JAK RÓWNIEŻ PROWADZIĆ OGNIĄ Z NICH. Oznaczone są dwoma BIAŁYMI chorągiewkami, z przodu pojazdu od strony kierowcy, oraz z tyłu/na dachu - najlepiej centralnie.
5. Prowadzenie ognia z i do pojazdu:
 - a) BOJOWYCH - według zasad ogólnych,
 - b) TRANSPORTOWYCH - NIE STRZELA SIĘ Z POJAZDU TRANSPORTOWEGO jak również NIE STRZELA SIĘ DO POJAZDU TRANSPORTOWEGO,W sytuacji otwarcia ognia z pojazdu oznaczonego jako TRANSPORTOWY, ostrzelani mają prawo otworzyć ogień.
W NOCY NIE PROWADZIMY OGNIĄ DO POJAZDÓW z powodu możliwości omyłkowego ostrzelania samochodów osób postronnych.
POJAZDÓW nie wolno zatrzymywać, chyba że scenariusz określa inaczej.

JEŃCY:

Gracze, którzy zostali JEŃCAMI muszą wykonywać wszystkie polecenia i odpowiadać na wszystkie pytania zadane przez stronę, która ich pojmała. Pamiętać należy, że w warunkach realnego konfliktu, od JEŃCÓW można wymusić każdą informację i stosować każdy rodzaj tortur. Ponieważ jest to zabawa, strona która pojmała JEŃCA nie może używać żadnej przemocy fizycznej wobec JEŃCÓW. Dotyczy to również krępowania, odbierania wyposażenia i broni. JEŃCOWI można odebrać jedynie zapas amunicji. JENIEC może podejmować próbę ucieczki jedynie z BAZY strony, która go przetrzymuje i jedynie w nocy.

ŁĄCZNOŚĆ:

Dozwolone jest używanie wszystkich środków łączności. W pasmach CB, PMR i innych nie przewiduje się wydzielania zastrzeżonych częstotliwości i kanałów dla poszczególnych grup. Grupy zobowiązane są do szyfrowania i przestrzegania odpowiednich reżimów łączności we własnym zakresie.

ZASADY ORGANIZACYJNE:

Teren gry oznaczony jest na mapie linią w kolorze fioletowym. Na tym terenie grupy mogą bez ograniczeń działać, zakładać bazy, prowadzić rozpoznanie, atakować. Na tym terenie obowiązuje także przebywanie przez cały czas w okularach ochronnych.

Scenariusz może przewidywać wykonywanie zadań poza terenem gry, w tym także na terenie miasta Prudnik. Poza terenem gry ZABRONIONE JEST prowadzenie ognia i używanie innych środków walki (min, środków pozoracji pola walki, gazu). Tym samym poza terenem gry zezwala się na zdjęcie okularów ochronnych. Podczas wykonywania

zadań poza teren gry istnieje możliwość "SILENT KILL", jednakże ZABRONIONE jest używanie siły fizycznej (walki wręcz). Na terenie miasta Prudnik i jego okolicach zabronione jest posiadanie broni i oporządzenia, ze względu na możliwość budzenia niezdrowej sensacji i zwracania na siebie uwagi. O ile to możliwe zadania na terenie miasta należy wykonywać w ubiorach cywilnych.

Na terenie gry istnieje prawdopodobieństwo napotkania osób postronnych. W obecności osób postronnych ZABRANIA SIĘ prowadzenia ognia. W wypadku, gdyby osoby postronne pojawiły się w rejonie prowadzonej wymiany ognia, należy natychmiast przerwać ogień, wezwać wszystkich do przerywania ognia (KRZYKNAĆ PRZERWAĆ OGIEŃ!! CYWILE!!) i czekać na opuszczenie rejonu przez takie osoby. Nie można wykorzystywać zawieszania broni do pomocy rannym, ich ewakuacji, zmiany stanowisk - należy pozostać na swoich miejscach. Możliwe jest w tej sytuacji także rozejście się walczących bez strat (o ile ustalą między sobą takie rozwiązanie).

Organizator może wykluczyć z gry poszczególnych graczy lub zespoły, a w krytycznej sytuacji przerwać imprezę w razie rażącego naruszenia zasad bezpieczeństwa (np. strzelanie do osób postronnych, użycie broni w mieście, zatrzymywanie pojazdów nie biorących udziału w grze, używanie własnych pirotechnicznych środków pozoracji pola walki itp.).

Samochody można pozostawiać w Prudniku lub na parkingu leśnym oznaczonym na mapie literą „P” na niebieskim polu. Organizator nie ponosi za nie odpowiedzialności.

Chorągiewką z literami HQ oznaczono siedzibę kierownictwa manewrów. Teren ten jest oznaczony białą-czerwoną taśmą i wyłączony z manewrów - nie wolno prowadzić na nim działań. Parkują tam samochody organizatorów, znajduje się zaplecze logistyczne oraz NIEBO. W scenariuszu jest to także miejsce stacjonowania sił ONZ.

ZGŁOSZENIA

Zgłoszenia następują za pośrednictwem specjalnie stworzonego forum. Tam też przekazywane są dalsze informacje.