

URNIK DOGODKOV

Airsoft dogodek Operacija PEKRE 2008 bo potekala od **petka 22.2.2008 do sobote 23.2.2008**. Za vse udeležence bo na voljo prostor za kampiranje, tako da prinesite lastno opremo za taborjenje. Na voljo bodo tudi WC-ji in pitna voda.

V petek zvečer organiziramo spoznavni večer! Na voljo bodo jedi z žara in pijača.

22.2.2008

17:00 ⇨ Do jutranjih ur	Prihod, spoznavni večer
-------------------------	-------------------------

23.2.2008

08:00 – 10:00	Prihod preostalih igralcev, registracija ter kronometer
10:30 - 11:00	Začetek scenarij igre
17:00 - 18:00	Konec scenarij igre
18:00 - 20:00	Vojaška večerja ter druženje

PRIJAVNINA:

V prijavnino, ki znaša 15€ je všteto sledeče:

- Prostor za kampiranje na kraju dogodka
- Majica T-shirt PEKRE 2008
- Mapa terena
- Sobotna vojaška večerja
- Čaj/kava pri registraciji
- Pitna voda v bazah

Prijavnina ne krije sledečih stvari:

- Prevoz oziroma potne stroške do in iz prizorišča
- Kamp opremo (šotor, spalne vreče, ...)
- Hrano/pijačo med spopadom samim
- Na prireditvi bo generalni sponzor SWAT AIRSOFT SHOP in bo mogoče kupiti BB-je, potisni plin ter CO2 bombice
- Nezgodno zavarovanje, vsak udeleženec mora sam poskrbeti za svoje nezgodno zavarovanje

Registracija udeležencev bo v soboto zjutraj, zamujanja pri registraciji igralcev ni!

PRAVILA:

SPLOŠNA:

Če med spopadom srečamo osebo, ki ne sodeluje v igri TAKOJ opozorimo ostale igralce in ustavimo igro. Replik ne razkazujemo in preklopimo selektor ognja na »SAFE«
V spopadu ne uničujemo narave in VEDNO pospravljamo za seboj.
Med igro ni nikakršnih fizičnih ali verbalnih spopadov (razen če to narekuje scenarij).
Ne streljamo preko vogalov na slepo (vedno je pogled usmerjen v smeri replike).
Repliko se vedno drži v pravilni poziciji in se jo ne obrača okoli njene osi med streljanjem.
Pred in po spopadu imamo nabojnik odstranjen iz replike in spraznjeno cev, selektor ognja pa v »SAFE« položaju.

PIROTEHNIKA:

Vsa pirotehnika, razen dimnih granat, JE PREPOVEDANA!!!

ZADETKI:

Zadeti igralec glasno zakriči »ZADET« in se takoj uleže na tla in pokliče bolničarja, ki ga lahko ozdravi 2x. Po dvakratnem oživljanju se igralec umakne iz igre in se brez pogovarjanja odide na točko oživljanja(bolnica). Če je soborec le ranjen (prvi in drugi zadetek) se ga lahko odvleče na varno, vendar med tem časom ne smeta ne ranjeni in tisti, ki ga vleče, streljati ali teči. Če 5 minut po zadetku bolničar ne nudi pomoči zadeti igralec umre in se vrne v bolnico.

Kot zadetek se šteje:

- zadetek v katerikoli del telesa ali opreme je zadetek(replika ne šteje).

Zadetek ne šteje:

- če nasprotnik ne prizna zadetka, čeprav si mnenja, da je bil zadet
- če se BB pred zadetkom odbije

Pravilo »SILENT KILL«

Silent kill ali izločitev brez strela se uporabi v primeru, ko smo v neposredni bližini nasprotnika (<1m) in smatramo, da bi ga lahko z le-tem poškodovali. Pri tem nas nasprotnik seveda **ne sme** opaziti. Če se z nasprotnikom na nevarni razdalji srečamo iz oči v oči sta zaradi varnosti izločena oba naenkrat. Pri tem se izločeni igralec tiho in brez krika umakne na točko oživitve.

VLOGA BOLNIČARJA:

Bolničar mora na svoji desni ali levi roki nositi trak z rdečim ali belim križem, ki je jasno viden. Pri sebi nosi tudi bele trakove, s katerimi zdravi ranjene soborce. Ranjenega soborca mora zdraviti 30 sekund in med tem časom ne sme streljati. Če to stori ali se umakne od ranjenca se čas 30 sekund začne ponovno šteti.