

## **BattleGround - Zakonki**

### **Ogólna koncepcja:**

Głównym celem BattleGround jest umożliwienie uczestnikom ciągłego prowadzenia walk z innymi uczestnikami na wyznaczonym obszarze przy użyciu repliki ASG i "broni" Otulinowej. Nie ma z góry ustalonego scenariusza, a sojusznicy są wedle uznania uczestników. Co jakiś czas na terenie odbywać się będą "Eventy" oraz zrzuty fantów.

### **Zasady uczestnictwa oraz walki na terenie BG-Z:**

#### **1) Zasady uczestnictwa:**

- a) Od uczestnika wymagane jest bezwzględne posiadanie środków ochrony oczu w postaci: okularów ochronnych, gogli lub maski paintball. Do rozgrywki nie zostaną dopuszczone gogle lub maski z siatką zamiast szybki.
- b) Każdy uczestnik zobowiązany jest posiadać kamizelkę odblaskową, która będzie wykorzystywana do oznaczenia uczestnika wykluczonego z dalszych walk.
- c) Uczestnik nie może być pod znacznym wpływem alkoholu lub środków odurzających, zaburzających jego zdolności poruszania się.
- d) Kategorycznie zakazuje się walki wręcz, z wyłączeniem "broni" otulinowej.
- e) Do rozgrywki dopuszczone są tylko i wyłącznie repliki ASG i "broń" otulinowa. Na terenie BG-Z zakazuje się używania łuków, proc oraz innych urządzeń i przedmiotów, które nie kwalifikują się do powyższych przywoleń.
- f) Brak repliki lub "broni" otulinowej nie wyklucza z uczestnictwa w rozgrywce na BG-Z.
- g) Repliki ASG i "broń" otulinowa będzie sprawdzana przed wejściem na teren rozgrywki, w celu eliminacji tych uszkodzonych oraz stwarzających zagrożenie elementów.

#### **2) Zasady walki:**

- a) Każdy uczestnik jest zobowiązany do przestrzegania zasad walki oraz uczestnictwa.
- b) Uczestnicy nieprzestrzegający zasad będą usuwani z rozgrywki. W przypadku notorycznego łamania zasad lub stwarzania zagrożenia dla zdrowia, uczestnik może zostać usunięty z konwentu "Zakonki 2019".
- c) Podczas rozgrywki dopuszczane są pancerze. Przez pancerz rozumiany jest każdy twardy, widoczny element, który jest większy od dłoni, będący częścią lub całością ubioru uczestnika. Maski Paintballowe, oraz twarde osłony twarzy (np maski stalker) także traktowane są jako pancerz.
- d) Za pancerz nie będą uznane kamizelki taktyczne lub kuloodporne bez widocznego wkładu (nie musi być prawdziwy, byle było widać, że kamizelka jest wypchana). Równocześnie okulary ochronne oraz gogle nie są uznawane za pancerz.
- e) Każde trafienie w pancerz, zarówno z otuliny jak i kulki z repliki ASG jest ignorowane.
- f) Każde trafienie z kulki repliki ASG lub otuliną poza pancerz powoduje przejście w stan "ranny".

- g) Każde trafienie kulki z repliki ASG lub otuliną inną replikę lub otulinę, eliminuje ją z dalszej rozgrywki.
- h) Ranny uczestnik nie może walczyć do momentu założenia opatrunku.
- i) Założenie opatrunku może dokonać każdy gracz, łącznie z rannym.
- j) Za opatrunek uznawany jest każdy kawałek materiału (w tym bandaże) w kolorze białym, który można obwiązać na ramieniu w widocznym miejscu.
- k) Dopuszczone jest tylko jedna opatrzona rana na graczu. W przypadku ponownego trafienia gracz jest eliminowany z dalszej rozgrywki i uznany jest za "Martwego" do czasu powrotu na wejście do BG-Z.
- l) Ranny gracz, aby zostać uleczony powinien udać się do wejścia na teren BG-Z i zameldować się u koordynatora.
- m) Martwy gracz ma obowiązek założenia kamizelki odblaskowej w taki sposób, aby inni uczestnicy widzieli, że jest on wyeliminowany z rozgrywki.
- n) Martwy gracz musi zostawić w miejscu eliminacji wszelkie rzeczy "fabularne" związane z BG-Z
- o) Martwy gracz nie może informować innych uczestników o lokalizacji przeciwnika lub miejscu z którego prawdopodobnie dostał. W prostych słowach "duchy nie gadają".
- p) Martwy gracz, aby ponownie wrócić do rozgrywki musi udać się do wejścia na teren BG-Z i zameldować się u koordynatora.
- q) Wszelkie nadużycia należy zgłaszać do koordynatora rozgrywki.

### **3) Zasady rzutów:**

- a) Podczas całego czasu trwania rozgrywki na BG-Z, w losowych momentach będą "porzucane" przez koordynatorów rozgrywki przedmioty fabularne.
- b) Przykładowe oznaczenia przedmiotów znajdują się na wejściu do strefy BG-Z.
- c) Przedmioty fabularne mogą zostać wymienione na walutę konwentową na wejściu do BG-Z. W wyjątkowych przypadkach w innych punktach, jeśli zostało to wcześniej wskazane.
- d) Ilość waluty za dany przedmiot fabularny może być różna i ustalana jest przez koordynatorów według specjalnego taryfikatora, który powinien być dostępny na wejściu do strefy.
- e) Zakazuje się bezpośredniego atakowania koordynatorów rozgrywki dostarczających rzuty, chyba, że nie posiadają założonej kamizelki odblaskowej.

### **Rozgrywki stałe:**

- 1) Rozgrywki stałe - definicja, co, jak, gdzie:
  - a) Rozgrywka stała to wszelkie elementy rozgrywki na terenie BG-Z, które trwają niezależnie od odbywających się eventów, z wyłączeniem eventów zamkniętych, które odbywać się będą na odpowiednio oznaczonym obszarze.
  - b) Do rozgrywek stałych zaliczone jest:
    - i) Szukanie przedmiotów fabularnych - rozgrywka polega na szukaniu odpowiednio oznaczonych przedmiotów, na obszarze BG-Z i dostarczeniu ich do wejścia na teren.

- ii) Polowanie na mutanty - Polega na zabiciu odpowiednio oznaczonego NPC, znajdującego się na obszarze BG-Z i dostarczeniu jego zwłok do wejścia.
- iii) S.T.A.L.K.E.R. Niet Post-Ajpo - rozgrywka identyczna jak z podpunktu I, różniącą się tylko tym, że uczestnik będzie mógł wynająć za walutę konwentową lokalizator, który ułatwi szukanie przedmiotów. Przedmioty z tej rozgrywki są dużo cenniejsze i lepiej schowane.
- iv) Hunt and Kill - rozgrywka polegająca na eliminacji danego gracza, który wcześniej wszedł na obszar. Zadania tego typu są ograniczone czasowo. Koordynator decyduje o czasie na realizację zadania.

### **Eventy:**

- 1) Event - definicja, co, jak, gdzie:
  - a) Eventy to wydarzenia rozpoczynające się o z góry określonej godzinie i odrębnych zasadach dodatkowych, które podlegają głównym zasadom rozgrywki.
  - b) Lista eventów znajdować się będzie przy wejściu na teren BG-Z, w Info Pointcie oraz w miarę możliwości na Barze
  - c) Jeśli nie ma wyraźnie zaznaczonej mechaniki śmierci i odrodzeń w danym evencie, stosuje się ogólne zasady.
  - d) Podczas eventów, uczestnicy mogą zostać zaatakowani przez osoby nie biorące udziału w danym evencie. Jest to jak najbardziej dopuszczalne. Nie jest za to dopuszczalne, aby osoby postronne (nie biorące udziału w evencie) zbierały, zabierały, niszczyły, ukrywały, itd. elementy związane z danym eventem. Przykład: Jest event "Idź mi po flachę", gracze postronni mogą wyeliminować uczestników, którzy muszą odłożyć przedmioty na ziemię. Gracze postronni nie mogą zebrać tych przedmiotów.
  - e) Wyjątkiem od zasady z podpunktu d są rozgrywki zamknięte, które są odpowiednio oznaczone. Rozgrywki te odbywać się będą w wyznaczonym krańcowym obszarze terenu BG-Z.

### **Lista Eventów:**

- 1) **Hunt the blue guy:**  
Event polegający na polowaniu na opaski o przeciwnym kolorze niż posiadana przez siebie. W rozgrywce dopuszczone zostaną trzy kolory opasek: Czerwone, niebieskie i żółte. Gracz podczas rejestracji na event dostanie jeden z trzech kolorów opasek. Opaski przeciwników można dostarczać w dowolnym momencie na wejście do BG-Z. Za każdą ustaloną ilość opasek, gracz może uzyskać walutę konwentową. Uczestnik po przejściu w stan Martwego nie traci zdobytych opasek, ale musi przebywać w miejscu śmierci przez około 3 minuty. W tym czasie inny gracz może zabrać opaskę martwego, zwalniając go z dalszego oczekiwania. Rozgrywka trwa 1 godzinę.
- 2) **Idź mi po flachę:**  
Event polegający na zdobyciu jak największej ilości butelek z terenu rozgrywki. Po upływie czasu eventu podliczana jest ilość i drużyna lub gracz z największą ilością butelek dostarczonych do punktu wejścia na BG-Z otrzymuje nagrodę. Czas

rozgrywki 30 minut. Butelki są przedmiotami fabularnymi i można je dostarczać w dowolnym momencie Eventu.

**3) My flag, my land:**

Kilka drużyn (brak ograniczeń ilości ekip), rywalizuje o zajęcie jednego z 2 obszarów. Każda drużyna składać się może z max 5 graczy. Dodatkowo drużyna musi stworzyć swoją unikalną flagę o minimalnych rozmiarach 50cm na 40cm, umocowanej na kij/rurce/czymkolwiek o minimalnej długości 1,5. Celem każdej drużyny jest zajęcie i utrzymanie jednego z dwóch obszarów do końca rundy. Runda trwa 20 minut.

Przewidziane są 3 rundy. Flagę danej drużyny mogą przenosić tylko członkowie tej grupy. W przypadku wyeliminowania całej grupy, flaga pozostaje w miejscu, gdzie zginęła osoba ją niosąca. Obszar zajmuje się poprzez umieszczenie w sposób stojący swojej flagi. Przejęcie obszaru już zajętego odbywa się poprzez położenie (bez niszczenia) flagi przeciwnika, a następnie umieszczeniu swojej.

**4) Transport beczek:**

Na terenie znajdują się puste beczki. Zadaniem drużyny jest przetransportowanie ich do wejścia na BG-Z. Drużyna w tym trybie musi składać się z minimum 4 graczy.

Jeśli podczas transportu, beczka zostanie trafiona, gracz niosący/wiozący/transportujący ją zostaje ranny i musi odłożyć beczkę na ziemię. Beczki które stoją lub leżą na ziemi, mogą stanowić zaporę.

Dodatkowo, przez cały czas trwania BG-Z, koordynatorzy mogą zlecać dodatkowe zadania na jego obszarze. Wynagrodzenie jest ustalane przez koordynatora na podstawie trudności zadania, nie może jednak ono przekroczyć 50 mariuszków na gracza.