

## Operation: Blue Valley 2

---



Pokračovanie airsoftovej MILSIM akcie z prostredia Afganistanu je opäť tu. Tentokrát však iba na pozvánky a ľudí ktorý sa zúčastnili minulého ročníka. Čaká Vás znova plno zábavy a ešte lepšie úlohy. Upustíme trochu od čistého MILSIMu a prinesieme ešte viac LARPU.

**Pravidlá sú viac menej nezmenené, no odporúčame si ich znova preštudovať!!!**

### Príbeh

Prebiehajúce boje v Modrom údolí pomaly utíchli. K tomu prispeli hlavne jednotky Task Force, ktorým sa pred rokom podarilo zajať vodcu Talibanu (Hamilkar Al Barkas) na tomto území a následne ho poslať na Guantánamo.

Jeho verný stúpenec sa stratil niekde v horách a jednotkám TF oponovalo už len pár skupín tohto hnutia. Task Force zafinancovalo a pomohlo miestnym obyvateľom a pútnikom vybudovať mešitu, pri ktorej sa začalo zbierať čo raz viac pútnikov. Tak isto sa miestna dedina Mangar Khel, aj napriek minuloročnému krvipreliaťu, začala rozvíjať.

Podľa miestnych zdrojov sa však objavila nová hrozba. Vzdialený príbuzný Hamilkara Al Barkasa prišiel do územia s túžbou pomstiť sa "neveriacim psom". Neprišiel však úplne sám. Sprevádza ho malá, ale zato dobre vycvičená skupina bojovníkov za Alaha. Snaží sa nadobudnúť silu ktorú mal Hamilkar Al Barkas na tomto území a získať nových stúpenecov...



## Všeobecné pravidlá:

1. Hry sa môžu zúčastniť iba osoby staršie 18 rokov. Všetkým zúčastneným bude kontrolovaný občiansky preukaz, alebo iný doklad totožnosti.
2. Do hry budú vpustený iba hráči s platnou registráciou.
3. Organizátori nezodpovedajú za prípadné zranenia a škodu na majetku spôsobenú hráčovi počas hry.
4. Počas celej hry je prísny zákaz požívať alkohol, alebo iné omamné látky. Hráči budú kontrolovaný námatkovo a ak sa u nich zistí požitie, budú okamžite vylúčený z hry.
5. Hráči sa budú riadiť platnými zákonmi SR a budú ich dodržiavať.
6. Cvičná a nástrelná streľba bude možná iba vo vyznačenom priestore.
7. Je zakázané nosiť, používať iné zbrane, ako airsoftové.
8. Je zakázané používať pyrotechniku, ak to neurčí a neschváli organizátor.
9. Je zakázaná streľba na civilné osoby a osoby oblečené v reflexných vestách.
10. Komunikácia medzi živými a mŕtvymi je zakázaná.
11. Pred a po ukončení hry organizátor neručí za činnosť účastníkov akcie.
12. Počas trvania celej hry je povinné nosiť ochranu zraku.
13. Ak niekto nedodrží tieto pravidlá bude okamžite vylúčený z hry.
14. Každé porušenie pravidiel je potrebné oznámiť organizátorovi.
15. Pri registrácii bude u každého účastníka preverená znalosť pravidiel. Ak niekto nebude vedieť pravidlá nebude vpustený do hry. Taktiež bude kontrolovaný dress code. Ak účastník nebude spĺňať podmienky dress codu, nebude vpustený do hry.
16. Platia všeobecné airsoftové pravidlá podľa vzoru teamu COMORRA PREDATORS. Riadte sa nimi a týmito pravidlami.
17. Hráči budú celú dobu hry v priestore. Takže miesta na prespanie budú blízko základní a budú tiež v hre.

## Zbrane, zásobníky a munícia:

1. V hre sa môžu používať iba airsoftové zbrane strieľajúce plastový projektil BB 6mm, alebo 8mm.
2. V hre sa môžu používať aj kontaktné zbrane. Tieto zbrane ale nesmú spôsobiť žiadne zranenie. Za kontaktné zbrane sa považujú atrapy nožov, mačiet a náradia vyrobené z gumy, plastu a PU peny.
3. V hre sa môžu používať iba zásobníky typu LOW CAP a MID CAP. Ak bude u niekoho zistený zásobník typu HI CAP (točák), bude vylúčený z hry.
4. Jedinú výnimku na veľkokapacitné zásobníky tvoria zásobníky pre guľomety. Tzv. krabicové zásobníky.
5. Guľomet je zbraň typu M60, M249 a RPK. Za guľomet nebude považovaná zbraň typu M16 a AK s bubnovým zásobníkom a ani nič podobné. Guľomety budú kontrolované organizátorom a až potom budú vpustené do hry.
6. Každý hráč pri registrácii uvedie zbrane, aké hodlá použiť počas hry.
7. Hráč hrajúci s AEG smie mať pri sebe 600 ks bb. Ak vystrieľa muníciu, môže si ju dobyť na svojej hlavnej báze.
8. Hráč sniper, môže mať iba 60 ks bb pre svoju pušku. Ak vystrieľa muníciu, platí preň to isté, čo pre hráča s AEG.





9. Ak hráč používa aj záložnú zbraň, tak môže mať nabité všetky zásobníky pre záložnú zbraň. Ak už nebude mať muníciu, musí si ju ísť dobyť na hlavnú bázu.

11. V hre je možné použiť aj doplnkové zbrane. Ako je granát, mína, RPG. Tieto zbrane nesmú obsahovať pyrotechnickú zložku. Ak teda máte doma svoje doplnkové zbrane, tak si ich zoberte so sebou a po predložení organizátorovi, zváži či budú vpustené do hry.

**Doporučenie:** bolo by dobre používať typy zbraní podľa strán ku ktorej ste sa prihlásili. Predsa len US vojaci s AK a nedajbože s AUG nevyzerajú dobre. Ak ste vlastníkami takých zbraní, dajte sa na stranu Talibanu. Aj tam bude dosť akcie.

## FPS limity:

### 1. AEG + Plynové dlhé zbrane

Klasická airsoftová zbraň umožňujúca streľbu v semi a v automatickom móde.

0 – 450FPS semi/full auto, v budove iba semi mód, streľba povolená s rozumom.

### 2. Guľomety

Airsoftová zbraň umožňujúca streľbu v automatickom móde, poskytujúca palebnú podporu družstva.

Guľomet musí byť vybavený krabicovým zásobníkom. Pozri pravidlo pre zbrane.

0 – 450FPS full auto, v budove nepoužívať, streľba povolená s rozumom.

### 3. Sniper

Puška musí naozaj vyzeráť, ako sniper puška. Mala by mať zameriavací ďalekohľad, dlhú, alebo ťažkú hlaveň a popri prípade dvojnožku. Pri tomto type zbrani je povolená streľba iba jednotlivo.

0 – 490FPS semi pre AEG zbrane, v budovách nepoužívať, streľba povolená od cca 15 metrov.

500 – 700FPS bolt action, v budovách nepoužívať, streľba povolená od cca 30 metrov.

### 4. Záložná zbraň

Tam kde je spomenuté, že vaše zbrane sa nesmú v budove použiť, tak tam použite vašu záložnú zbraň. Tu zaraďujeme pištole a samopaly.

0 – 400FPS, iba semi mód a streľba povolená od 2 metrov.

Ak si nie ste istý vzdialenosťou od protivníka a on o vás nevie, tak mu oznámte zásah ústne. Ak to nebude akceptovať a po tomto oznámení začne po vás strieľať, môže sa stať, že bude za to vylúčený z hry.

## Zásahy, medicína a respawn:

1. Je čťou každého hráča priznať si zásah.

2. Zásah je dotyk bb do hocikakej časti tela a výstroja hráča. Je platný zásah aj od spoluhráča. Zásah neplatí, ak bb priamo nezasiahlo hráča. Je tým myslené odrazené bb od konáru, steny a pod.

3. Po zásahu hráč oznamuje hlasným výkrikom MÁM, alebo HIT a padá na zem. Bolo by dobré pre hru, keby hráč hral aj typ zranenia, podľa toho do akej časti tela dostal zásah. Napríklad, ak hráč dostane zásah do nohy, tak padá na zem zo zranením nohy.

4. Hráč po zranení môže byť dorazený a stáva sa mŕtvym. Dorazenie prebieha dotykom kontaktnou zbraňou. Tzv. knife kill (zabitie herným nožikom) je povolený len ak hráč naozaj fyzicky použije herný nožik (knife kill rukou neplatí, s výnimkou dorazenia hráča), preto odporúčame zohnať si herné nožíky (žiadne ostré či zraniteľné predmety. Najlepšie gumové či penové tréningové nože). V tom momente





je hráč mŕtvy a odchádza na respawn.

5. Po oznámení zásahu si môže hráč privolať ošetrovanie. Bude volať hlasne MEDIK. Ak sa dostaví do piatich minút medik, môže byť hráč ošetrovaný. Ak sa medik nedostaví do piatich minút, hráč sa stáva mŕtvym.

6. Mŕtvy hráč ostane na mieste do konca prestrelky. Ak na mieste jeho zásahu sa nekonajú boje, hráč si dá na seba oranžovú vestu a odchádza na respawn.

7. Medik ošetruje raneného hráča 1 minútu. Ošetrovanie prebieha obviazaním obvazu na mieste zásahu.

8. Takto ošetrovaný hráč môže pokračovať v hre. Ak dostane znova zásah je v momente považovaný za mŕtveho. Oblečie si oranžovú vestu a odíde na respawn.

9. Respawn je pre všetky strany určený na jednu hodinu. Jedna hodina sa začne odrátavať až po príchode na respawn. V našej hre bude respawn niesť názov MASH. Tu hráč odovzdá obväz a nadiktuje jeho hráčske číslo. Po uplynutí jednej hodiny bude vpustený späť do hry od organizátora. Mash bude na základni strany.

10. Medik sa nemôže sám ošetriť! Medika môže ošetriť len ďalší medik.

11. Zásah do zbrane vyraduje zbraň a nemôže byť ďalej používaná po dobu 30 minút. Ak má hráč záložnú zbraň, použije len záložnú zbraň. Zasiadnutá zbraň sa dá opraviť, ak hráč príde na základňu. Po jeho príchode je zbraň znova použiteľná.

12. Ak bude v hre použitá pyrotechnika, tak v okruhu piatich metrov od výbuchu hráč dostáva zásah. Platia preň tie isté pravidlá, ako pri zasiahnutí bb.

13. Keďže v priestore sa nachádza aj niekoľko budov, tak v budovách sa smie strieľať len jednotlivým výstrelom (semi mód). Lepšie je použiť svoju záložnú zbraň. Nestrieľajte v budove na hráča ak ste k nemu bližšie ako dva metre. Vtedy mu stačí oznámiť, že bol zasiahnutý.

14. Stany v ktorých budú spať osoby sú tiež zahrnuté v hre. Na zlikvidovanie osôb v stane stačí, ak ich zobudíte a dáte im vedieť, že sú mŕtvy. Osoby potom odchádzajú do Mashu na jednu hodinu.

15. A PROSÍME VŠETKÝCH HRÁČOV!!! NEHÁDAJTE SA O ZÁSAHOCH. AK VÁM NIEKTO NEPRIZNÁ ZÁSAH, OZNÁMTE TO SVOJMU VELENÍU. VO VELENÍ BUDÚ ORGANIZÁTORI A TOHOTO NEPRIZNÁVAČA SI NÁJDU SAMI. HROZÍ MU VYRADENIE Z HRY A ZÁKAZ VSTUPU NA ĎALŠIE NAMI ORGANIZOVANÉ AKCIE.

## Talibanský atentátnici:

V hre bude k dispozícii obmedzený počet viest s výbušnami. Ak Talibanec odpáli bombu ktorú má na sebe, všetci v okruhu 10 metrov od neho sú mŕtvi vrátane neho samotného. Bez možnosti zavolania medika.

## Auta a technical v hre:

1. Povolená pre TF1505. Vodiči sa nahlásia pri registrácií.

2. Maximálna povolená rýchlosť v priestore je 30km/h .

3. Zásah granátometom, RPGčkom, minou a pod. vyraduje auto z hry aj s posádkou. Bez možnosti zavolania medika.

4. Vyradené auto musí dať jasne najavo svoj stav ( zapnúť výstražné svetlá, vyvesiť reflexnú vestu) a odobrať sa na základňu kde je na 2 hodiny vyradené z hry.

5. Jazdiť len po viditeľne prehladnom teréne. ( Tým je myslené nejazdiť cez vysokú trávu, kríky kde by sa mohol niekto ukrývať)





## Zhrnutie a odporúčania:

Pri registrácii bude každý hráč skontrolovaný zo znalosti pravidiel. Taktiež bude kontrolovaná aj jeho výstroj a oblečenie. Preto hráč by mal vyzeráť podľa toho, k akej strane sa zaregistroval. Hráč si prinesie so sebou aj výstražnú oranžovú vestu. Ak nebude spĺňať tieto podmienky, tak nebude vpustený do hry.

Odporúčame si so sebou vziať aj doplnkovú výstroj. Hrá sa aj v noci, tak odporúčame vziať si sebou baterky na svietenie, chemické svetlá a nočné videnia. Akcia je 24 hodinová. Tak myslite aj na svoje pohodlie. Berte si sebou jedlo, vodu, stany a spacie vaky. Tiež by bolo dobré, ak by mali hráči so sebou aj lekárničky na ošetrovanie zranení.

Ak nám chcete pomôcť, tak sa obráťte na náš mail. Hľadáme ľudí, ktorí by vedeli pomôcť hlavne s rekvizitami.

## LARP mechanizmus

LARP je skratkou odvodenou od slov Live Action Role Playing. Ako LARP sa označujú akcie, na ktorých sa vžijete do nejakej postavy, prežívate jej príbeh, žijete v jej svete a stretávate sa s inými postavami, ktorých príbehy zase prežívajú iní hráči. Z toho vyplýva že keď v hre stretnete známu tvár z reálneho života, neznamená to že ju poznáte aj v hre. A podľa toho sa treba aj zachovať.

## Čo očakávame na Blue Valley 2:

zo strany Afgánca: vžiť sa do roli chudobného obyvateľa Afgánskej dediny ktorý sa snaží len v mieri prežiť a užiť si seba a svoju rodinu.

zo strany Talibanca: bojovať za svoje sväté presvedčenie v Alaha nie len zbraňou, ale aj svojou vierou.

zo strany vojaka TF1505: plniť rozkazy velenia, tak ako ich vydá, bez najmenšieho oponovania vyššej šarže. Žiadne svojvoľné vymýšľanie si úloh

## TF 1505

Spojená jednotka TF1505 tvorená vojakmi US ARMY, Britskej armády a jednotiek BW, ktoré spadajú pod ISAF. Ich primárnou úlohou je obsadenie oblasti a vytlačenie jednotiek Talibanu za hranice územia.

## Dresscode:

Oblečenie: komplet uniformy US WOODLAND, 3D, MULTICAM, UCP, MARPAT, DPM a FLECKTARN.

Výstroj: taktické vesty používané príslušníkmi ISAF!!! hlavne molle systém.

Pokrývka hlavy: helma, klobúk, šiltovka

Táto frakcia je pre hráčov, ktorí majú skúsenosti s hrami MILSIM. Budú plniť úlohy podľa rozkazov velenia.

Vstupné: 8 euro





## Taliban

Tvrdý nebojácny bojovníci bojujúci za Alaha. Ovládajú územie a majú prísnu bojovú disciplínu. Sú obyvateľmi územia a vedia sa vmiešať medzi civilné obyvateľstvo.

### Dresscode:

Oblečenie: Najlepšie sa čo najpresnejšie priblížiť vzhľadu talibánskeho bojovníka.

Výstroj: ľahké taktické vesty. Ideálne AK chestrig.

Pokrývka hlavy: pakul čiapka, turban alebo arafatka . Zakázané sú helmy.

Táto frakcia je určená pre hráčov AIRSOFTU, ktorí si chcú vyskúšať MILSIM. Ich úlohy budú viac na svojej slobodnej vôli a budú hlavne obraňovať svoje pozície. Ale budú mať pevné nebojácne velenie, ktoré ich pošle do toho najväčšieho pekla, aby sa mohli stretnúť s Alahom. Takže všetci AKčkari sem!!!

Vstupné: 8 euro

## Afgánci

Domorodý obyvatelia a pastieri žijúci v dedine. Vede ich staršina, ktorý jedná za prospech svojich spoluobčanov.

### Dresscode:

Oblečenie: civilné oblečenie v štýle Afgánca (nič v maskáčových farbách) nohavice v zelenej, pieskovej a hnedej povolené a povinná arafatka

Výstroj: pre túto frakciu nie je žiadna taktická výstroj (ak iba taška na zásobníky)

Pokrývka hlavy: čiapky, pakul, turban a shemag

Táto frakcia je určená pre hráčov so skúsenosťami LARPU. Zbrane pre túto frakciu tvoria hlavne nástroje ich dennej potreby. Nože, mačety, motyky a podobne. Strelné zbrane vlastní tiež, ale iba na obranu svojej dediny, ak to bude treba.

Vstupné: ZDARMA

## Reportéri

V hre sa budú nachádzať aj reportéri. Spoznáte ich hlavne podľa civilného oblečenia a viest s nápisom PRESS.

Táto strana je určená pre hráčov, ktorí si chcú vyskúšať, aké je to byť reportérom priamo v akcii.

Vstupné: ZDARMA

## Priestor, dátum, harmonogram akcie

Akcia sa odohráva na bývalej tankovej strelnici neďaleko mesta Komárno. Priestor sa nachádza nad dedinou Modrany.





Akcia sa bude konať od 25.5. do 27.5. Organizátori budú v priestore už od 25.5. rána.

Každá strana má osobitnú registráciu.

## Harmonogram:

### 25.5.:

od 15:00 – možný prístup do priestoru parkoviska. Pokiaľ organizátori nebudú zastihnuteľný telefonicky treba na nich počkať na parkovisku. Budú sa tam priebežne vracieť. Následne prebehne vaša registrácia a zavedenie na základňu, do dediny, kde sa začnú budovateľské práce a začne sa s večerným larpom, ktorého priebeh vám vysvetlíme na mieste.

21:00- ukončenie príchodov účastníkov akcie pre tento deň. ( Aj my si potrebujeme pred akciou oddýchnuť)

### 26.5.:

09:00- štart registrácie

11:00- koniec registrácie

11:30- briefing na báze

12:00- začiatok akcie

### 27.5.:

koniec akcie podľa vývoja deja. Najneskôr však o 15:00.

