

Zielona Szkoła Wpierzdołu 2022

Tworzenie Oddziału i Warunki Uczestnictwa

Poniższy dokument opisuje wymogi osobowe i dopuszczalne wyposażenie oddziałów na ZSW. Powinien się z nimi zapoznać każdy dowódca, chcący zgłosić swoją drużynę na grę

Autorzy:

Piotr Smolański

Michał Lewandowski

Alicja Porowiec



Spis treści

Tylko dorośli.....	3
Ubezpieczenie.....	3
Oddziały i Zgłoszenia.....	3
Limit Miejsc.....	3
Wymagana liczebność.....	3
Sztandar lub ekwiwalent.....	3
Arbitrzy.....	3
Dowódcy.....	3
Szpej.....	4
Broń.....	4
Dopuszczone bronie do walki wręcz.....	4
Piki.....	4
Dopuszczone bronie strzeleckie.....	4
Broń palna.....	4
Wyposażenie ochronne.....	5
Hełmy.....	5

Dopuszczalne zbroje.....	5
Tarcze.....	5
Tekstylia i zasady ogólne.....	5
Akredytacja i Warunki Pobytu.....	6
Żółte i Czerwone listy.....	6

Tylko dorośli.

Aby wziąć udział, musisz mieć ukończone 18 lat. Zgoda rodziców nie wystarcza. Jedyny wyjątek to bycie na imprezie z rodzicami, w jednym regimencie.

Ubezpieczenie

Każdy wykupuje sobie ubezpieczenie NNW we własnym zakresie. Będzie do podpisania lojalka, w której bierzecie na siebie odpowiedzialność za wszelkie nieszczęśliwe wypadki, które mogą przydarzyć się wam, lub z waszego powodu na terenie gry.

Oddziały i Zgłoszenia

Zgłaszać się do nas mogą zarówno osoby bez oddziałów jak i oddziały, ale to oddziały będą miały przyznane pierwszeństwo.

Limit Miejsc

W ZSW 2022 może wziąć udział do 70 uczestników. W pierwszym etapie będziemy zbierać zgłoszenia i wtedy decydować będzie głównie

przynależność do oddziałów. W drugim będziemy zbierać składki na grę i wówczas decydować będzie kolejność wpłat.

Wymagana liczebność.

Oddział musi liczyć przynajmniej osiem osób.

Sztandar lub ekwiwalent

Jeśli chcecie grać jako zorganizowany oddział, musi mieć sztandar (tak, lekka piechota też, tak, łucznicy też). Może być duży, może być mały, może to być symbol na kij, wasza rzecz. Po prostu musi być od razu i z dala rozpoznawalny jako emblemat waszej jednostki. Bez sztandaru będziecie grać jako horda/banda (wytlumaczone w dokumencie o mechanice).

Arbitrzy.

W 2022 będzie jeden główny arbiter przez cały czas trwania gry. Drugi będzie dobierany spośród chętnych ochotników.

Dowódcy

Każdy oddział musi być reprezentowany przez jedną osobę, która odpowiada przed nami za ten oddział. Będzie to dla nas osoba kontaktowa przed i w

trakcie gry. W polu może dowodzić ktoś zupełnie inny, ale wszelkie informacje dla oddziału będziemy przekazywać przez zadeklarowanego dowódcę. Dowódca akredytuje cały wasz szpej bitewny i cywilny i odpowiada przed nami za spełnianie przez ten szpej naszych wymogów. Dowódca również sprawdza po walce cały szpej i upewnia się, że nic nie zostało uszkodzone w sposób, który stanowiłby zagrożenie dla innych graczy.

Szpej

Broń

Dopuszczone bronie do walki wręcz.

Dopuszczamy w tej chwili sklepowe bronie larpowe, sprzedawane przez polskie i zachodnie sklepy. Dopuszczamy również dobre (bezpieczne i estetyczne) samoróbki. **Broń akredytują i za jej bezpieczeństwo odpowiadają dowódcy oddziałów** (będzie do podpisania osobna lojalka). Broń powinna wyglądać jak najbliższej historycznych, używalnych wzorów. Nadmierne wyskoki fantasy, nie pasujące do świata Warhammera, nie będą dopuszczane. W żadnej sytuacji bronie inne, niż piki, nie mogą mieć drewnianych drzewców. Na tę chwilę całkowicie zakazane są wszelkie i wszystkie bronie Fake Steel Armoury. Jeśli chcesz nas do nich przekonać, przywieź je ze sobą i zobaczymy, ale nie nastawiaj się na to, że wejdą.

Piki.

W tej chwili dopuszczamy groty pik od Calimacila i tylko te. Głowice te mogą być osadzone na drewnianych drzewcach. Piki mogą być używane tylko i wyłącznie do pchnięć, nigdy do ciosów i tylko na wysokości mostka, albo niżej. Mocno rekomendujemy pikinierom używanie grubych, skórzanych rękawic.

Dopuszczone bronie strzeleckie.

Tylko i wyłącznie sklepowe strzały i bełty IDV z okrągłą (nie płaską) pacyną, żadnych samoróbek. Strzała może mieć wymienione lotki na inne, w tym przypadku odpowiada za jej bezpieczeństwo dowódca oddziału. Każda strzała powinna być oznaczona tak, aby dało się zidentyfikować konkretnego strzelca. Będziemy prosili łuczników, aby dogadali się przed grą na temat zasad odstrzeliwania strzał.

Łuki nie mogą być w stanie wystrzelić strzałą IDV z prędkością powyżej 85fps. Kusze nie mogą być w stanie wystrzelić bełtem IDV z prędkością powyżej 115fps.

Broń palna.

Broń palna musi strzelać realnym, miękkim pociskiem (dopuszczamy kulki Nerf Rival) i wydawać głośny huk przy strzale. Jej przeładowanie musi też zajmować w miarę realistyczny czas.

Nie dopuszczamy żadnych kapiszonów, Denixów, ani podobnych zabawek. Nie dopuszczamy broni, w której eksplozja ładunku hukowego powoduje wyrzucenie pocisku, ponieważ policja, sąd, więzienie.

Wyposażenie ochronne

Hełmy

Dopuszczalne są tylko stalowe hełmy.

Dopuszczalne zbroje.

Chroni tylko twardy metal (stal, brąz, miedź i tak dalej). Zbroja musi być sztywna, nie ma absolutnie mowy o żadnych karimatach, piankach i tak dalej. Kolczugi powinny być na aketonach/gambesonach, albo innym sztywnym podkładzie (jak skórzany kaftan), bez tego są tylko ozdobą. Jeśli Twoja kolczuga nie spełnia tego wymogu, ale masz dobre powody dla niespełniania go (jak kołnierz biskupi, używany bez wyściełania) - porozmawiaj z nami. Jeśli chodzi o opancerzenie tekstylne: możemy indywidualnie rozmawiać z kimś, kto ma szczególnie grubą przesywkę i dopuścić mu ją jako szpej ochronny, ale jako reguła tekstylia nie chronią przed niczym, poza bólem. Skórzane "zbroje" są całkowicie niedopuszczalne (mamy tutaj na myśli oczywiście nie kaftany, buff coats i tak dalej, ale fantasy potworki w typie brygantyn z miękkiej skóry). Jedyne wyjątek: łucznicy mogą mieć karwasze łucznicze. Powtarzamy:

na tej ZSW nie dopuszczamy żywicy i plastiku jako zbroi. Wolno je mieć na sobie, o ile da się je z kilku kroków pomylić ze stalą, ale nie dają one żadnej ochrony. Oczywiście zbroja nie może stanowić zagrożenia fizycznego dla użytkownika, dla innych graczy ani dla ich szpeju. Jak zawsze, odpowiada za to dowódca.

Tarcze

których można używać dynamicznie, muszą mieć odpowiednio miękkie brzegi. Oczywiście cała reszta też nie powinna stwarzać zagrożenia dla innych graczy ani ich broni (więc nie mocujcie imaczy przebitymi na wylot ostrymi gwoździami). Wielkie pawęże muszą mieć "opoduchowaną" tylko górną krawędź.

Tekstylia i zasady ogólne.

Prosimy o przywiezienie koszernego szpeju larpowego (stroje, buty i tak dalej).

Obowiązuje całkowity zakaz używania LEDów i podobnych rzeczy jako elementu stroju. Opuśćcie Arduino, motywatory, LEDy, halogeny, generatory dymu. ZSW skupia się na walkach zwykłych żołnierzy.

Jeśli Twój oddział wystawia swoją drużynę do Tileanki, to nie mając chorągiewek, szalików, albo podobnych rzeczy stoisz tam, gdzie stała Straż Doży. Brudny każualu.

Wjazdy publiki na stadion tylko z chamskimi broniami (kije, kastety, pałki, takie rzeczy). Więc warto mieć.

Całość szpeju musi być dobrej jakości. Nie wejdiesz w bojówkach i t-shircie. Miejcie buty, w jakich nie wstydziłibyście się wejść na larp.

Akredytacja i Warunki Pobytu

ZSW 2022 odbędzie się na Ranczo Kocieczyn (pod Kielcami). Na miejscu czekają na was pokoje wieloosobowe z łózkami, własne i współdzielone prysznice, wspólna sala, jak i miejsce do rozłożenia własnych namiotów. Szczegóły miejscówki i akredytacji znajdziecie na [stronie internetowej ZSW](#).

Żółte i Czerwone listy.

Są ludzie, którzy udowodnili, że nie będą przestrzegać żadnych zasad gry, jakie by one nie były, albo też cały swój czas wolny przez kilka miesięcy po grze przeznaczą na jechanie po innych graczach. Mamy czerwoną listę takich ludzi i nie wejdą oni na grę. Dlatego dla dowódców ważne jest, żeby swoje listy oddziałowe zamknęli dość wcześnie, nie tuż przed grą. Sugerujemy miesiąc jako sensowny czas odcięcia. Są też ludzie, którzy jechali mocno po bandzie i są na żółtej liście - jeśli będą na nich skargi już na grze, to ich pożegnanie z grą nastąpi znacznie łatwiej, niż u innych. Damy tym ludziom (bezpośrednio, bez wiedzy ich dowódcy) znać, że są na cenzurowanym przed grą.