

Zielona Szkoła Wpierzdołu 2020

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

Bartosz Bruski

Paweł Jasiński

Fot:

Justyna Chmielecka



Spis treści

Tylko dorośli.....	3
Ubezpieczenie.....	3
Oddziały.....	3
Wymagana liczebność.....	3
Nacje.....	3
Wymagany sztandar lub ekwiwalent.....	3
Arbitrzy w oddziałach.....	3
Dowódcy.....	3
Szpej.....	4
Broń.....	4
Dopuszczone bronie do walki wręcz.....	4
Piki.....	4
Dopuszczone bronie strzeleckie.....	4
Broń palna.....	4
Zasady gadżetów.....	4
Wyposażenie ochronne.....	5
Dopuszczalne zbroje.....	5

Tarcze.....	5
Tekstylna 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.

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

Wymagana liczebność.

Oddział musi liczyć przynajmniej osiem osób.

Nacje.

Dopuszczane są warhammerowe oddziały z cywilizowanych królestw ludzkich (Imperium, Księstwa Graniczne bez nadmiernych fantazy odlotów, Bretonia, Estalia, Tilea i tak dalej).

Wymagany sztandar lub ekwiwalent

Każdy oddział musi mieć sztandar (tak, lekka piechota też, tak, łucznicy też). Może być duży, może być mały, może to być symbol na kiju, wasza rzecz. Po prostu musi być od razu i z dala rozpoznawalny jako emblemat waszej jednostki.

Arbitrzy w oddziałach.

Prosimy każdy oddział powyżej 10 osób o wyznaczenie jednej osoby, która będzie mogła być arbitrem. Arbitrzy będą pracować rotacyjnie, tak, abyśmy również my mogli się ponapierdalać. Im więcej arbitrow, tym mniej każdy z nich będzie musiał odpuścić walk.

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 wysoki fantasy, nie pasujące do świata Warhammera, nie będą dopuszczane.

Piki.

W tej chwili dopuszczamy grotty 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. Zaznaczamy, że nie jesteśmy zachwyceni grotami Calimacila i jeśli ktoś ma dobry pomysł na ładniejsze i bezpieczniejsze, bardzo chętnie przetestujemy je na ZSW. Mocno rekomendujemy pikinierom używanie grubych, skórzanych rękawic.

Dopuszczone bronie strzeleckie.

Tylko i wyłącznie sklepowe strzały i bełty IDV, 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.

Broń palna.

Nie dopuszczamy żadnych kapiszonów, Denixów, ani podobnych zabawek. Broń hukowa musi robić potężny huk. Szczegółowe zasady broni palnej będą opracowane, jeśli będziemy mieli zgłoszenia od strzelców (nie później, niż miesiąc przed terminem gry). Jeśli nie jesteś w regimencie strzelców, nie masz broni palnej i tyle.

Zasady gadżetów.

Gadżety (artyleria, bomby, granaty, muszkiety rewolwerowe i tak dalej) nie mają w tej chwili swoich zasad. Będziemy je opracowywali, jeśli właściciele się z nimi zgłoszą (nie później, niż miesiąc przed terminem gry).

Wyposażenie ochronne

Dopuszczalne zbroje.

Chroni tylko stal, albo coś, co można z metra pomylić ze stalą (naprawdę pomylić). 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 porozmawiać 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 coaty i tak dalej, ale fantasy potworki w typie brygantyn z miękkiej skóry). Jedyny wyjątek: łucznicy mogą mieć karwasze łucznicze. Uwaga: to jest ostatnia ZSW, która dopuszcza ekwiwalenty stali. W 2021 nie będą już dopuszczalne. 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.

Tekstyliia i zasady ogólne.

W trakcie trwania misji bojowych jesteśmy "w klimacie", więc 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 i tak dalej. 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. W tym roku nie wejdiesz w bojówkach i t-shircie. Jeśli masz współczesne buty i absolutnie nie możesz kupić ładnych butów larpowych, to zamaskuj je odpowiednimi nakładkami. 2020 to ostatni rok, kiedy będzie to dopuszczalne i mocno rekomendujemy inwestycję 150zł w ładne buty.

Akredytacja i Warunki Pobytu

ZSW 2020 odbędzie się na Ranczu Kocietyn pod Kielcami. Na miejscu czekają na was zarówno pokoje z prysznicami, pokoje bez pryszniców jak i miejsca we wspólnych salach. 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.