



ZASADY AKREDYTACJI

OLDTOWN FESTIVAL 2021

1. Zasady ogólne

- Gracz ma obowiązek posiadać następujące rzeczy (bez nich nie zostanie dopuszczony do gry):
 - kostium w stylu postapokaliptycznym,
 - **sprzęt ochrony oczu (okulary, gogle) o wytrzymałości minimum 2J – niedopuszczalny jest sprzęt z siatką,**
 - żółtą kamizelkę odblaskową.
- Na akredytację należy przyjść ubranym w strój larpowy.

2. Broń bezpieczna

- Replika broni białej musi być wykonana z materiałów bezpiecznych. Ewentualny twardy rdzeń musi być bezpiecznie otulony miękkim materiałem.
- Replika broni białej musi wizualnie przypominać broń, jaką ma reprezentować. Na przykład replika broni białej mająca fabularnie działać jak sztylet, musi ten sztylet przypominać.
- Do gry nie zostanie dopuszczona broń, która wizualnie wygląda jak kawałek pianki owinięty taśmą izolacyjną (tzw. srebrna kiełbasa).
- Każda replika broni białej zostanie rygorystycznie oceniona podczas akredytacji. Do gry zostaną dopuszczone tylko repliki broni białej zaakredytowane przez organizatorów, które spełniają zarówno wymogi bezpieczeństwa, jak i wymogi wizualne.
- Do gry zostanie dopuszczona wyłącznie broń w trzech wariantach (wliczając rękojeść):
 - do 50 cm – **broń krótka** (jedyna broń, przy pomocy której można dokonać Skrytobójstwa; może być używana z tarczą),
 - do 120 cm – **broń jednoręczna** (może być używana z tarczą),
 - do 200 cm – **broń dwuręczna** (wymaga dwóch rąk do walki, nie może być używana z tarczą).
- Dopuszczenie broni bezpiecznej do gry jest subiektywną decyzją organizatorów.
- Nie dopuszcza się używania podczas gry gumowych noży treningowych ani innych replik broni przeznaczonych do treningów szermierczych.

- Rdzeń broni bezpiecznej powinien kończyć się przynajmniej około 5 cm od dolnego końca rękojeści i sztychu broni (czubka).
- Dopuszczalne są wyłącznie rdzenie z prętów z włókna szklanego lub węglowego.
- Użytkownik ponosi odpowiedzialność za używaną broń i jej bezpieczne stosowanie.
- W razie wątpliwości broń bezpieczna może być przetestowana na jej posiadacza ;p

3. Broń Air Soft Gun

- Grę można zacząć z jedną bronią ASG. Kolejne bronie ASG można nabyć wyłącznie podczas gry w fabularnym Sklepie z bronią (patrz rozdział Zasady specjalne w Mechanice).
- Broń ASG musi wizualnie przypominać broń podniszczoną. Na przykład czyste nowe bronie muszą być ubrudzone / podniszczone / owinięte szmatami itp.
- W trakcie gry terenowej można stosować bronie ASG o prędkości wylotowej nie większej niż 450 fps mierzonej na kulkach 0.25g.
- Maksymalna dopuszczalna prędkość wylotowa dla broni ASG używanych w budynkach oraz przy strzelaniu z poruszających się pojazdów może wynosić maksymalnie 350 fps.
- Do gry nie są dopuszczane granatniki ani granaty ASG.
- Bronie ASG o napędzie gazowym (Green Gas / CO2) muszą być załadowane do pełna przy akredytacji (pod okiem wyznaczonej osoby):
 - kapsułka gazowe wymienione przy akredytującej osobie,
 - zbiorniki na gaz napełnione do pełna.
- W przypadku wątpliwości co do mocy repliki, prędkość wylotowa będzie sprawdzana na wyzerowanym hop-upie.
- Repliki o łatwo wymienialnych sprężynach mogą nie zostać dopuszczone do gry.
- Do gry dopuszczane są spełniające wymogi fps ASG-samoróbki, jednak prosimy o wcześniejszą konsultację z organizatorami.

4. Łuki

- Dopuszczone do gry terenowej są łuki, których siła naciągu na standardowych 28" nie przekracza 35 lbs (~15.5 kg).
- Do gry nie zostaną dopuszczone łuki:
 - bloczkowe,
 - pozwalające na regulację siły naciągu nie wymagające zmiany ciężki,
 - posiadające wystające elementy (np. stabilizatory), które mogą stwarzać potencjalne zagrożenie,
 - których stan techniczny budzi jakiegokolwiek zastrzeżenia (w szczególności tyczy się to samoróbek i łuków noszących ślady modyfikacji).
- Ciężki stanowi składową łuku i również podlega akredytacji i nieinwazyjnemu oznakowaniu.
- Do gry nie zostaną dopuszczone strzały:
 - których promienie są wykonane z innych materiałów niż włókno szklane lub węglowe,

- których promienie są oklejone / zastonięte (z wyjątkiem malowania lub owijek mających na celu poprawę widoczności / ułatwienie identyfikacji),
 - które są zakończone inaczej niż „pacynką” (gumowym grotem) o średnicy większej niż oczodół,
 - które posiadają pacynkę wykonaną własnoręcznie,
 - których stan techniczny budzi jakiegokolwiek zastrzeżenia.
- Gracz używający sprzętu łuczniczego nieakredytowanego lub uszkodzonego zostanie niezwłocznie usunięty z terenu imprezy.

5. Bezpieczna broń miotana

- Broń bezpieczna miotana musi być krótka, bez rdzenia, odpowiednio miękka i wyglądać realistycznie.

6. Pancerze

- Pancerz to zespół sztywnych, efektywnych, w miarę jednolitych elementów stroju, wykonanych ze sztywnych materiałów (jak metal, tworzywa sztuczne, opony, gruba guma...), który wpisuje się w postapokaliptyczną stylistykę.
- Pancerz musi być widoczny dla innych graczy. Może być zastonięty jakimś materiałem, ale jedynie częściowo, tak aby na pierwszy rzut oka dało się stwierdzić obecność i położenie pancerza.
- Każdy dopuszczony do gry pancerz zostanie odpowiednio oznaczony przez organizatorów.
- Dopuszczane do gry są kolczugi (lub jej elementy) o ile spełniają kryteria wizualne. Prosimy o uprzedni kontakt z organizatorami w celu konsultacji.
- Wszelkiego rodzaju “power armory” i inne wyjątkowe konstrukcje pancerne podlegają indywidualnej ocenie w zakresie przyznawanych specjalnych benefitów. Prosimy o uprzedni kontakt z organizatorami celem ich uzgodnienia.

7. Tarcze

- Tarcza musi być wykonana z materiałów bezpiecznych, najlepiej miękkich, w tym posiadać **poprawnie zabezpieczone krawędzie**.
- Tarcza może posiadać rdzeń lub być wykonana na podstawie twardej formatki, ale musi być ona odpowiednio zabezpieczona.
- Maksymalne wymiary tarczy to 80×80 cm lub 60×100 cm. Dopuszczalne są wszelkie kształty mieszczące się w podanych wyżej obrysach.
- Każda tarcza zostanie rygorystycznie oceniona podczas akredytacji, a do gry zostaną dopuszczone tylko te, które spełniają zarówno wymogi bezpieczeństwa, jak i wymogi wizualne (tarcza ma obowiązek wyglądać realistycznie – piankowe prostokąty odpadają).

8. Cyborgi

- Do gry dopuszczamy postaci posiadające cybernetyczne modyfikacje (cyborgi), o ile wykonany przez gracza strój jasno wskazuje, że jest on cyborgiem i które części ciała ma sztuczne.
- W przypadku zainteresowania graniem postacią-cyborgiem, konieczny jest uprzedni kontakt z organizatorami.
- Uwaga! Granie cyborgiem domyślnie nie daje żadnych dodatkowych korzyści.

9. Mutanty

- Do gry dopuszczamy postaci posiadające mutacje, o ile wykonany przez gracza strój jasno wskazuje, że jest on mutantem
- W przypadku zainteresowania graniem postacią-mutantem, konieczny jest uprzedni kontakt z organizatorami.
- Uwaga! Granie mutantem domyślnie nie daje żadnych dodatkowych korzyści.

10. Pojazdy

- Pojazdy dopuszczane gry muszą być odpowiednio zmodyfikowane i pasować do postapokaliptycznej stylistyki larpa.
- Każdy pojazd musi być wyposażony w gaśnicę, zestaw pierwszej pomocy i trójkąt ostrzegawczy.
- Gracz, który chce zostać fabularnym kierowcą, musi posiadać ważne prawo jazdy oraz wziąć udział w obowiązkowym szkoleniu z zasad bezpieczeństwa. Osoby, które nie będą uczestniczyły w szkoleniu nie będą mogły prowadzić pojazdów fabularnych.
- Elementy służące do stylizacji pojazdów (np. wystające poza ich obrys) nie mogą zagrażać życiu i bezpieczeństwu kierowcy, pasażerów ani pieszych.
- Pojazd fabularny musi mieć zamontowaną na dachu (lub w przypadku braku dachu w innym dobrze widocznym miejscu) widoczną z daleka czerwoną lampkę, która sygnalizuje pozostawanie pojazdu w grze.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do niedopuszczenia pojazdu do gry, jeżeli pojazd nie spełni walorów estetycznych lub kryteriów bezpieczeństwa.
- Zachęcamy do wcześniejszego wysłania zdjęć zmodyfikowanych pojazdów w celu konsultacji.

11. Inne

- Obroże niewolnicze są przedmiotami oznaczonymi czipem RFID i wymagają akredytacji.

Kontakt

Masz wątpliwości? Coś jest niejasne?

Napisz do nas na adres [contact@oldtownfestival.net!](mailto:contact@oldtownfestival.net)