

Patrula Airsoft România

Regulament General Probe



PARO (Patrula Airsoft România) este Marca Înregistrată și este proprietatea Membrilor Fondatori (M.F. PARO). Membrii fondatori PARO: DAC Deva, SuperDaddys Alba, Ludus Legio, CSABv Fagaras, Renegades Cluj.

Echipa Reguli generale:

1. La fiecare probă unde se angajează OPFOR:
 - Patrula este depunctată cu 10 puncte pentru fiecare membru al echipei care este scos din joc;
 - Patrula acumulează puncte pentru scoaterea din joc a membrilor OPFOR, maxim 60 puncte; punctajul pentru un membru OPFOR se calculează în funcție de probă: $60/N$; unde N este numărul de jucători OPFOR din acea probă;
 - “nemuritorii” din Patrula sunt depunctați cu 200 de puncte;
 - se acorda câștigarea probei cu punctajul maxim aferent, în cazul în care sunt “nemuritorii” în echipa OPFOR;
 - în cazul în care se ajunge la situația 1 jucător de la OPFOR vs. 1 jucător de la Patrula și cei doi se scot din joc reciproc, Patrula pierde proba respectivă și este depunctată conform regulii acelei probe.
2. Punctele obținute la fiecare probă se adună la punctajul final.

*Este obligatoriu sa existe următoarele 10 probe, așezate în mod aleatoriu pe teren.
Poate exista și o a 11-a probă, “Proba Surpriza”.*

1. Eliminare cuib mitraliera. (CM)

Patrula are ca misiune atacarea și eliminarea unui Cuib de Mitraliera. Echipa CM este formată din 1 mitralior (obligatoriu cu SAW) și 1 pușcaș (obligatoriu pușcă). Cei din CM trebuie să tragă un foc în aer la vederea Patrului. Mitraliorul este în poziție fixă. Pușcașul se poate deplasa la maxim 10 m de mitralior. Proba este terminată atunci când una din cele două echipe rămâne fără jucători. În cazul în care toți membrii Patrului au fost scoși din joc, echipa va fi depunctată cu 120 puncte.

2. Cunoștințe acordare prim-ajutor

Un membru al Patrului are funcția de “medic”. Aceasta este o proba individuală, este interzis ca ceilalți membri ai Patrului să colaboreze cu jucătorul desemnat “medic”. Proba poate fi test-grila cu 6 întrebări, la care vor fi 3 răspunsuri, cu 1 sau 2 sau 3 răspunsuri



corecte. Nu se vor lua în considerare răspunsuri parțiale. Proba poate fi și practică, în acest caz trebuie stabilite punctual elementele care sunt urmărite pentru punctare în așa fel încât să se elimine factorul uman subiectiv. În caz de egalitate, la proba de departajare se ține cont și de timp. Punctaj maxim 60 puncte. Medicul care obține cel mai bun punctaj câștigă cupa "Best Medic".

Link teste: <http://testepeinternet.ro/chestionare-auto/primul-ajutor/3/>

3. Eliminare ambuscadă

Pe traseu Patrula este atacată de OPFOR. Ambuscada/OPFOR este formată din 4 jucători. Cei care formează Ambuscada/OPFOR, nu au voie să se retragă atunci când sunt atacați, la mai mult de 20 m de locul atacului. Pentru CQB, toți jucătorii OPFOR trebuie să fie la același nivel al clădirii pe unde trece Patrula și nu au voie să părăsească acel nivel sau clădirea de unde au angajat. Proba este terminată atunci când una din cele două echipe rămâne fără jucători. În cazul în care toți membrii Patrulei au fost scoși din joc, echipa va fi depunctată cu 120 puncte.

4. Aruncare grenadă

Un membru al Patrulei are funcția de "grenadier". Acesta trebuie să arunce 6 grenade printr-o deschizătură marcată, de la o distanță de 7m până la maxim 10m. Deschizătura trebuie să semene cu o fereastră de aproximativ 1,2m x 1,2m. Grenadele sunt puse la dispoziție de către organizatori. Se punctează grenada trecută prin deschizătura marcată. Se pot face 3 aruncări de test.

În cadrul probei: se arunca 2 grenade din poziția stand în picioare, 2 grenade din poziția stand cu un genunchi sprijinit pe pământ și 2 grenade din poziția culcat pe burta sprijinit într-un cot. În caz de baraj se reia proba astfel: se arunca, fără încălzire, 6 grenade dintre care 3 din genunchi și 3 din poziția culcat. În caz de al doilea baraj se aruncă numai 4 grenade din poziția culcat. Punctaj maxim 60 puncte. Grenadierul care obține cel mai bun punctaj câștigă cupa "Best Grenadier".

5. Sniper

Un membru al Patrulei are funcția de "sniper". Acesta trebuie să tragă în ținte de mărime A4 din următoarele trei poziții: "în picioare" la distanța de 25m, "în genunchi" la distanța de 30m, "culcat" la distanța de 35m. Când trage la țintă, sniper-ul se poate ajuta numai de echipamentul propriu(ex: rucsac). Se trag NUMAI câte 2 bile către fiecare din cele 3 ținte. Se pot trage 2 bile pentru reglaj dar NU în țintele oficiale ale probei. Dacă există mai multe bile (găuri) într-o țintă, se scad cele mai bune punctaje (găuri) din acea țintă și se punctează ultimele 2 clasate. Este obligatoriu ca la această probă jucătorul să folosească o replică de armă din categoria "sniper" care are încărcare manuală, foc cu foc. În caz de baraj se vor



trage 3 bile din poziția în picioare la o țintă aflată la 35 m. Sniper-ul care obține cel mai bun punctaj câștigă cupa "Best Sniper".

6. Navigare

Un membru al Patrului are funcția de "navigator". Timpul alocat acestei probe este de maxim 30 minute. Proba Navigare este cronometrată de către Arbitru. Proba se desfășoară fără OPFOR.

Navigatorul primește de la Arbitru, la locul de start al probei de navigare, coordonatele punctului A. La punctul A se găsesc coordonatele pentru punctul B, s.a.m.d, pana la punctul F. Este OBLIGATORIE trecerea prin fiecare punct în ordine A-B-C-D-E-F. Ex. coordonate: 168 grade NE 78 pași medii, calculați la o persoană cu înălțimea de 1,75m. Orientarea se va face după busola asigurată de organizatori. Dacă Patrula ratează o coordonată, toți membrii Patrului se întorc la ultimul punct găsit. Dacă proba nu este terminată în limita a 30 minute, Patrula pierde proba și primește 60 puncte penalizare. În cazul în care Patrula abandonează proba pe parcurs, aceasta se penalizează cu 120 puncte. Echipa este ghidată de Arbitru prin toate punctele de orientare negăsite, pana la sfârșitul probei, adică până la ultimul punct, indiferent dacă a abandonat sau a expirat timpul.

Dacă proba de navigare este de gen Quiz, căutare valiză, orientare cu harta sau hartă cu busolă, ceilalți membrii ai Patrului formează un perimetru de apărare în jurul "navigatorului" și nu au voie să colaboreze cu acesta.

Navigatorul care găsește toate punctele în cel mai scurt timp câștigă cupa "Best Navigator".

7. Eliberare ostatic

Patrula are misiunea de a elibera un ostatic. OPFOR care asigura paza Ostaticului este formată din 2 oponenti. Unul din ei nu are voie să se îndepărteze mai mult de 5 m de Ostatic. Celălalt oponent are voie să se îndepărteze de Ostatic la maxim 20m. Ostaticul poate fi sau nu la vedere (într-o cameră, bunker, etc.) și va purta în permanent o vestă reflectorizantă și echipament de protecție (ochelari, masca, etc). OPFOR nu are voie să folosească Ostaticul ca paravan sau scut și nici să îl scoată din joc. Pentru Ostatic lovitură din ricoșeu nu este valabilă, dar se ia în considerare orice lovitură directă, în orice parte a corpului. Proba este pierdută atunci când este scoasă din joc toată Patrula sau Ostaticul este scos din joc de către Patrulă. Ca proba să fie încheiată cu succes de Patrulă, unul dintre membrii acesteia, care este rămas în joc, trebuie să ajungă cu Ostaticul la punctul de extracție. Punctul de extracție trebuie să fie pe traseul Patrului, la loc vizibil. Nu este obligatorie eliminarea integrală a OPFOR. Dacă Patrula scoate din joc Ostaticul este depunctată cu 120 puncte, indiferent de situația de pe teren, adică nu se mai ia în considerare punctajul pentru jucătorii scoși din joc. Punctajul maxim este de 120 de puncte: 60 puncte pentru eliberare ostatic + 60 de puncte pentru eliminarea completă a OPFOR.



8. Transport VIP

Patrula trebuie sa însoțească un VIP pe un traseu bine stabilit, de la punctul X (anunțat de Arbitru) pana la punctul Y (marcat vizibil la capătul acestui traseu), fără ca acesta sa fie scos din joc de către OPFOR. VIP poartă haine de civil.

Ambuscada VIP este formata din 2 oponenti. Aceștia vor folosi replici de asalt < 125 m/s, exclus SAW.

Proba este considerata gata atunci când este scoasă din joc toată Patrula sau sunt scoși din joc toți cei de la Ambuscada VIP sau VIP este scos din joc pe traseu sau dacă Patrula a ajuns cu VIP la sfârșitul traseului fără ca acesta sa fie scos din joc. Nu este obligatorie eliminarea integrală a Ambuscadei.

Dacă VIP este scos din joc pe acest traseu echipa este depunctată cu 120 puncte, indiferent de situația de pe teren, adică nu se mai ia în considerare punctajul pentru jucătorii scoși din joc.

Punctajul maxim fiind de 120 de puncte: 60 puncte pentru transport VIP + 60 de puncte pentru eliminare completa a OPFOR.

9. Proba pușcaș

Un membru al Patrulei are funcția de “pușcaș”, acesta trebuie sa folosească replica principală pe parcursul acestei probe. Proba constă în parcurgerea unui traseu marcat, cu sau fără obstacole. Pe traseu pușcașul trebuie să lovească toate cele 10 ținte tip popper, aflate la o distanta de 7m până la 10m și să tragă cate 3 focuri în 2 ținte de hârtie aflate la o distanta de 10m. Tragerea către ținte se face în modul foc cu foc. Traseul și punctele de tragere sunt detaliate de Arbitru înainte de începerea probei. Dacă sunt mai multe lovituri într-o ținta A4 , se scad cele mai bune lovituri. La aceasta proba contează timpul în care s-a terminat proba și punctele de pe ținte, pentru clasamentul de cel mai bun Pușcaș. Startul cronometrului se da la plecarea pe traseu și se oprește atunci când este tras ultimul foc spre țintele de hârtie. Calcul pentru cupa “Best Pușcaș”: timpul obținut împărțit la punctele obținute; câștigă cupa pușcașul care obține cel mai mic raport.

10. Tir static

Patrula se aliniaza la standul de tragere. Când Arbitrul constată că este aliniată toată echipa, dă comanda TL-lui pentru executare foc asupra țintelor. Se vor trage asupra fiecărei ținte NUMAI 3 bile. Primul „foc” se da la comanda TL-lui, apoi fiecare trage cum și când dorește. Țintele vor fi mărime A4, inclusiv pentru sniper. TL-ul trebuie sa tragă cu pistolul cu blow-back. Distanțe: 10m pentru pușcași, 25m pentru sniper și 7m pentru pistol. Dacă într-o țintă sunt mai mult de 3 lovituri se scad loviturile cele mai bune.



11. Proba surpriza

La fiecare locație, dacă se dorește, se poate organiza o proba surpriza specifica locației (ex: tiroliană, dezamorsare mină, etc). Aceasta se anunță pe traseu de către Arbitru, în momentul în care se ajunge la acea probă, într-un plic în care se explică în ce consta proba. Punctajul pentru aceasta probă este maxim 60 puncte. Existenta Probei surpriză trebuie anunțată obligatoriu de către Organizatori, nu și în ce constă proba.

Calcul pentru Best Team Leader

Se desemnează câștigător pentru titlul de Best Team Leader, conducătorul al cărei echipe a acumulat punctajul cel mai mare în următoarele probe: eliminare cuib mitralieră, ambuscadă/căutare și anihilare, eliberare ostatic, transport VIP; punctajul este calculat ca sumă a OPFOR scoși din joc la fiecare proba din cele menționate mai sus.

Ex de calcul:

Proba eliminare cuib mitraliera: s-au scos din joc cei doi OPFOR = +60 puncte

Proba ambuscada: s-au scos din joc 3 OPFOR = +45 puncte

Proba eliberare ostatic: s-a scos din joc 1 OPFOR = +30 puncte

Proba transport VIP: nu s-a scos din joc nici un OPFOR = 0 puncte

Punctaj TOTAL = 60+45+30+0 = 135 puncte

Arbitrul NU calculează punctajul.

El doar trece în Carnetul de arbitraj punctele obținute la fiecare probă.

