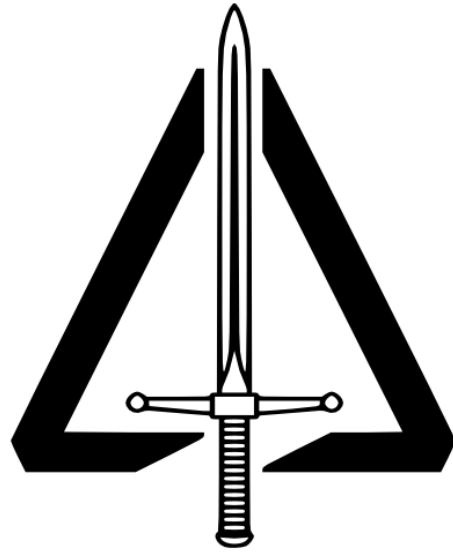


# DELTA - TEAM



## Pořádá Turnaj v Čištění Budov

**Místo konání:** Kralice nad Oslavou, Fabrika Kralice

**Termín akce:** 01. 09. 2012

### Scénář:

Po přepadení banky se lupiči ukryli v nedalekém domě, ke se opevnili a vzali obyvatele domu jako rukojmí. Policie dům obklíčila, celé okolí je zajištěno snipery na střechách okolních budov. Po dlouhém vyjednávání došla nadřízeným trpělivost a tak po té co slíbila lupičům dodávku k jejich transportu na letiště, povolala speciální zásahovou jednotu. Ta má za úkol co nejrychleji lupiče zlikvidovat a hlavně zachránit rukojmí. Bez nich bude možno lupiče eventuálně zlikvidovat plynem.

### Pravidla:

- Každý tým se skládá z 6 - 8 členů.
- Munice je omezena 100 kuličkami na osobu (míň lidí = méně munice).
- Každý hráč může mít jednu hlavní a jednu záložní zbraň.
- Maximální kapacita na jedno nabití je 30 kuliček (bez ohledu na velikost zásobníku).
- Časový limit na jedno kolo je 20 minut.
- Všechny týmy startují ze stejného místa a mají proti sobě stejné protivníky.
- Vyřazený hráč zůstává na pozici kde byl zasažen.
- Hraje se na barvu (pro jednoznačné rozlišení zásahu rozhodčím).
- Nehraje se na medika (každé zranění vyřazuje).
- Zásah do zbraně vyřazuje zbraň.
- Nejsou povoleny osobní ochranné štíty ani neprůstřelné vesty (pouze taktické k přenosu vybavení).
- Zásah do helmy = 30 vteřin šoková pauza.
- Lupiči nesmí opustit budovu.
- Startovné je 150 Kč na osobu (v ceně je gulášek nebo klobáska, chléb a pívko).

Akce bude odstartována výstřelem z plynové pistole. V herním prostoru se budou pohybovat rozhodčí, kteří budou dohlížet na dodržování pravidel akce. Zvláštní rozhodčí má na starosti časomíru. Zásahující tým musí projít budovou co nejrychleji a zároveň dostatečně takticky, aby byl schopen zachránit rukojmí a dostat je v pořádku ven z budovy. Rukojmí je považován za zachráněného, jeli eskortován na předem vyznačené místo. Zásahující tým ani lupiči nebudou používat žádné výbušniny ani omračující prostředky, povoleny jsou pouze petardy pro akustický efekt. Lupiči i rukojmí mají pevně dané výchozí pozice, ale mohou se libovolně pohybovat po celé budově v závislosti na průběhu zásahu. U každého rukojmího bude neustále rozhodčí.

Na místě bude zajištěno plnění CO2 munice a občerstvení. Je zde možnost přespání ve stanech (při nevhodném počasí v další budově v objektu hřiště).

## Popis:

Zasahující tým má za úkol:

- Osvobodit rukojmí
- Zajistit přežití co nejvíce členů týmu
- Zlikvidovat lupiče

Výchozí pozice:

- Okolí budovy je zajištěno a lupiči nemohou střílet z ní ven.
- V budově se nacházejí 3 lupiči a 2 rukojmí.
- Rukojmí jsou vyděšení a chovají se pasivně.
- Budova má dvě podlaží + sklep.
- Lupiči i rukojmí se nacházejí na neznámém místě.
- 



## Bodování:

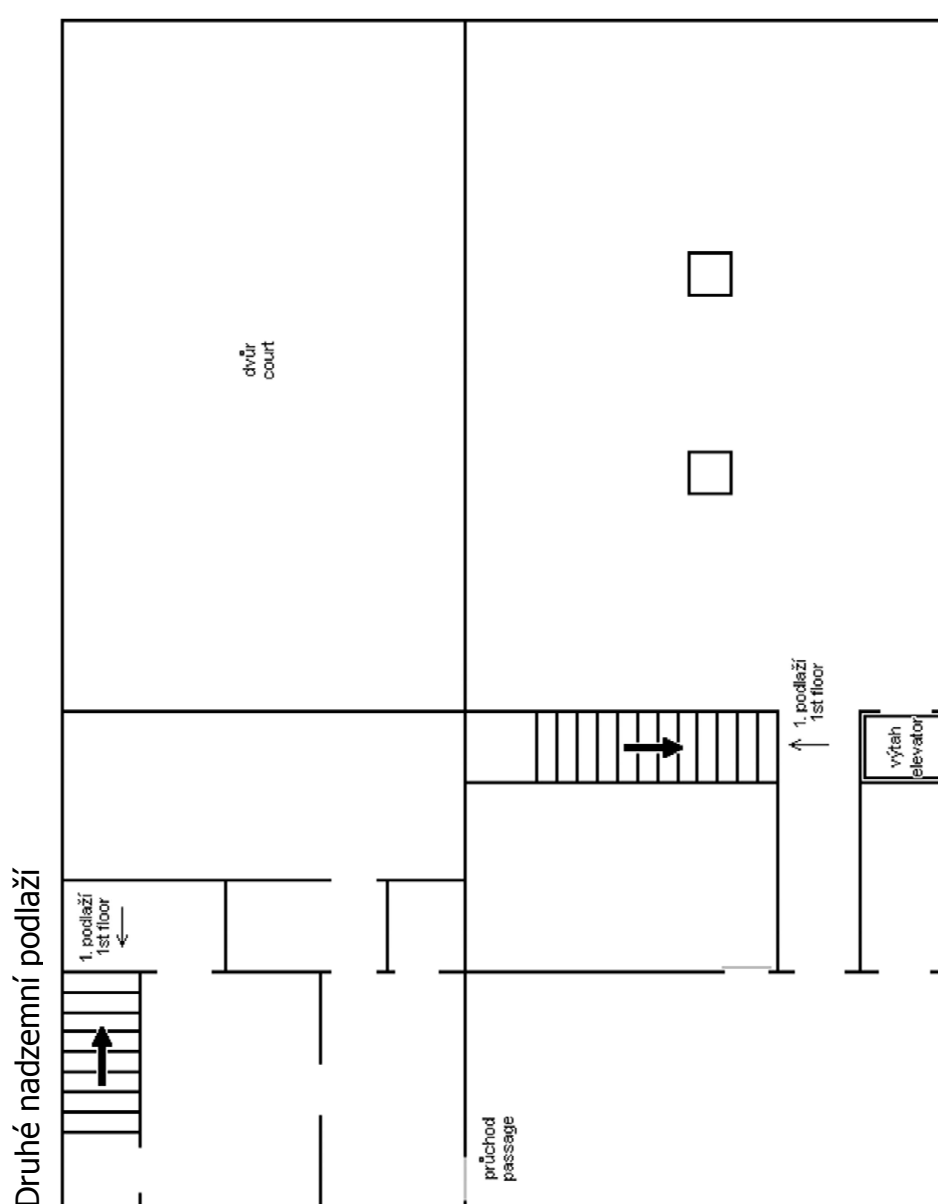
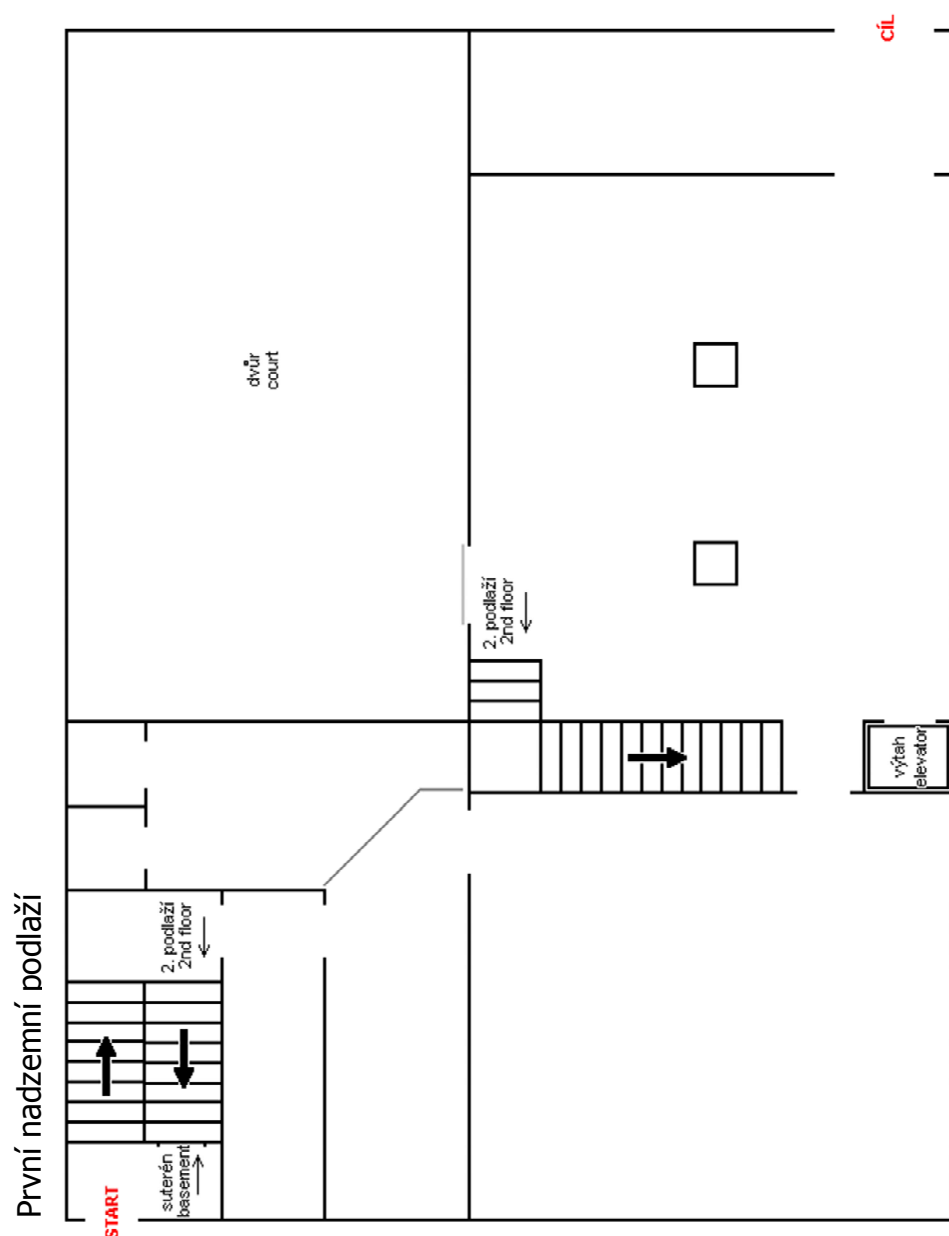
- Zachráněný rukojmí = 100 bodů.
- Mrtvý lupič = 1 bod.
- Každá minuta (i necelá) do konce časového limitu = 10 bodů.
- Každý vyřazený člen zasahujícího týmu = -20 bodů.

\* modelová situace: zasahující tým zachránil oba rukojmí, zlikvidoval jednoho lupiče a dostal se ven z budovy v čase 13:56 a ztratil 4 členy = bodování:  $2 \times 100$  (dva zachránění rukojmí) +  $1 \times 1$  (jeden lupič) +  $6 \times 10$  (5:04 do konce časového limitu - zaokrouhuje se vždy nahoru) -  $4 \times 20$  (4 vyřazení členové zasahujícího týmu) = 181 bodů.

\* při stejném skóre rozhoduje čas.

\* nelze získat záporné skóre.

## Plánek budovy:



\* šedé čáry jsou dočasné překážky, jen pro tento turnaj - za nimi se nehraje, berte to jako by tam byla zeď