

GOBLIN WARS XIII

16.08.24



Regulamin:

Goblin Wars i Zaciężna Kompania "Hern"

Uczestnicy cyklicznego turnieju "Goblin Wars" biorą udział w terenowej grze łuczniczej fantasy, w której wcielają się w postać jednego z członków Zaciężnej Kompanii "Hern". Kompania Hern jest jednostką wojskową, stacjonującą na gorącym odcinku frontu Wojny z Goblinami. Postać łuczniczki, w którą się wcielamy, bierze udział w kolejnych potyczkach i bitwach Kompanii.

Turniej będzie podzielony na dwie bitwy, które odbędą się jednego dnia:

z „**Goblinami z Mrocznego Lasu**” - w dzień

z „**Goblinami Armii Połączonych Hord**” - po zmroku

Punktacja końcowa będzie składową tych dwóch bitew.

GOBLINY Z MROCZNEGO LASU - ZASADY

- 24 stanowiska strzeleckie z 1 postacią goblina, rozstawione w lesie i na łące.
- Weź łuk i minimum 4 strzały (tyle strzela się na jednym stanowisku, warto mieć zapas, w trakcie zawodów czas na poszukiwanie strzał jest ograniczony).
- Do każdego stanowiska przyporządkowane będą 2 paliki, oddajemy 2 strzały z bliższego palika, 2 strzały z dalszego. Do oddania w leśnej potyczce będzie razem 96 strzał.
- Postacie goblinów posiadają wyraźnie odznaczone strefy punktowe. Jeśli strzała dotyka wyżej punktowanej strefy, zaliczamy trafienie na korzyść zawodnika.
- Punktacja: Głowa 10 pkt / Tułów 8 pkt / Kończyny 5 pkt / Broń, tarcza 0 pkt / Jeńcy -10 pkt / ruchomy goblin, bojówka i tarczówka 10 pkt cała postać
- Zaliczamy tylko strzały wbite w cel.
- Zaliczamy tylko 4 strzały w tarczy z goblinem, jeśli wystrzelimy ich więcej, odejmujemy te nadliczbowe z najwyższą punktacją i nie wliczamy do wyniku.

- Na dwóch oznaczonych stanowiskach będą konkurencje czasowe, czas oddania wszystkich czterech strzałów 50 sekund.
- Elixiry - na 4 stanowiskach będą znajdować się specjalne cele przedstawiające eliksir. Trafienia w eliksiry nie są punktowane, ale chronią zawodnika przed utratą punktu życia na danym stanowisku. Uwaga! Zdobycie eliksiru nie regeneruje punktów życia postaci! Na strzał do eliksiru nie przysługują dodatkowe strzały!

Punkty życia / poziomy trudności / punktacja

Wszystkim uczestnikom potyczki chcemy dać możliwość przeżywania Wojny z Goblinami z nutką emocji i adrenaliny, niezależnie od umiejętności.

Punkty życia

- Stając do bitwy każdy uczestnik będzie dysponował 8 zyciami plus 1 dodatkowe jeśli będzie miał strój*
- Punkty życia tracimy, gdy nie trafiamy w przeciwnika, a wtedy on może zranić nas.
- Tempo utraty punktów życia wyznacza poziom trudności, jaki wybierzemy sami przed rozpoczęciem potyczki.

Poziomy trudności

Poziom trudności wyznacza minimalną liczbę punktów, jaką należy wystrzelać na każdym stanowisku strzeleckim do postaci goblina (suma punktowa 4 strzał), aby go ubić i nie narazić się na kontratak i stratę punktu życia. Maksymalna możliwa liczba punktów do zdobycia na stanowisku to 40 punktów.

Na karcie punktowej zaznaczamy wybrany poziom trudności na jakim chcemy brać udział w bitwie.

10 pkt - Szeregowy. Bardzo łatwy - dla początkujących łuczników.

15 pkt - Oficer. Łatwy - dla początkujących i średnio zaawansowanych.

20 pkt - Zwiad. Normalny - dla łuczników z doświadczeniem.

30 pkt - Siły Specjalne - dla zawodników regularnie strzelających.

40 pkt - Piekło - dla tych, którzy szukają śmierci w boju i miejsca w Walhalli - Uwaga! Poziom Piekło jest praktycznie nie do przeżycia, jednak zapewnia ekstremalne doznania walki beznadziejnej, bez szansy na zwycięstwo! Przeżywając jakimś cudem ten poziom dostajesz jednak super bonus.

Punkty życia, a punktacja

Za życia, które nam pozostaną po leśnej bitwie z goblinami, otrzymamy bonus punktowy w zależności od poziomu trudności, na jakim walczyliśmy. Za stratę wszystkich żyć będą liczone punkty ujemne.

Dodatkowe lub ujemne punkty będą uwzględnione w końcowym wyniku z dwu bitew.

Punkty za każde pozostałe życie (pozostałe życia mnożymy przez wartość punktową)

Szeregowy / 5 punktów

Oficer / 10 punktów

Zwiad / 20 punktów

Siły Specjalne / 30 punktów

Piekło / 60 punktów

Punkty ujemne za utratę wszystkich żyć. (Jedna wartość; nie mnożymy przez wszystkie życia)

Szeregowy - 40 punktów

Oficer - 50 punktów

Zwiad - 60 punktów

Siły Specjalne - 80 punktów

Piekło - 120 punktów

Grupy

Uczestnicy dobierają się samodzielnie w grupy przed rozpoczęciem rozgrywki i wybierają osobę prowadzącą grupę.

Każda grupa będzie miała przyporządkowany przez organizatorów numer, który będzie jednocześnie wskazywał numer stanowiska, z którego grupa rozpocznie turniej.

Grupy poruszają się po trasie w kierunku rosnącej numeracji stanowisk.

Maksymalną liczebność grupy określi organizator w zależności od liczby uczestników turnieju.

***Strój**

Turniej Goblin Wars to hołd składany literaturze, filmowi oraz ogólnie klimatowi fantastyki, ale też i historii. Każdy, kto przyjedzie na turniej w stroju: historycznym, historycznopodobnym, cosplay, fantasy, postapokaliptycznym lub kosmicznym - byle w klimacie literacko-filmowym z gatunku sci-fi oraz fantasy - otrzyma na starcie jako łucznik przybyły z innego wymiaru bonus. Strojem może być wszystko, jeśli potrafisz to uzasadnić. Witamy na pokładzie wszystkich od Indian po kosmitów, od elfów po postapokalipsę. W końcu nikt nie spodziewa się na jakim świecie może spotkać goblina, zatem - pełna dowolność! Strój powinien być kompletny, tj. dotyczyć całego ciała, za wyjątkiem butów.

BITWA GOBLINAMI ARMII POŁĄCZONYCH HORD

Bitwa rozegra się wieczorem na polach północnych krain gdy słońce schowa się za horyzont.

Podczas tej bitwy nie obowiązują już punkty życia, strzelamy aby ubić jak najwięcej goblinów.

- 12 stanowisk strzeleckich z 4 tarczami z postaciami goblinów, rozstawione na łące.
- Do każdej tarczy z goblinem oddajemy tylko 2 strzały.
- Weź łuk i minimum 8 strzał (tyle strzela się na jednym stanowisku, warto mieć zapas, w trakcie zawodów czas na poszukiwanie strzał jest ograniczony).
- Strzelamy z linii strzelań wyznaczonej taśmą na każdym stanowisku, wzdłuż jej całej długości. Kolejność strzelania do poszczególnych goblinów na stanowisku dowolna, pozycja strzelecka dowolna.
- Postacie goblinów posiadają wyraźnie odznaczone strefy punktowe. Jeśli strzała dotyka wyżej punktowanej strefy, zaliczamy trafienie na korzyść zawodnika.
- Punktacja: Głowa 10 pkt / Tułów 8 pkt / Kończyny 5 pkt / Broń, tarcza 0 pkt / Jeńcy -10 pkt
- Zaliczamy tylko strzały wbite w cel.
- Zaliczamy tylko 2 strzały wbite w pola punktowe na tarczy z goblinem, jeśli będzie ich więcej wbitych w pola punktowe, odejmujemy te nadliczbowe z najwyższą punktacją i nie wliczamy do wyniku.

Zasady prowadzenia turnieju nocnego

Grupy

Uczestnicy biorą udział w tych samych grupach, w jakich startowali w pierwszej leśnej części turnieju, chyba że organizator ze względów bezpieczeństwa i sprawności prowadzenia turnieju nocnego będzie musiał połączyć lub podzielić grupy.

Każda grupa będzie miała przyporządkowany przez organizatorów numer, który będzie jednocześnie wskazywał numer stanowiska, z którego grupa rozpocznie turniej.

Grupy poruszają się po trasie w kierunku rosnącej numeracji stanowisk.

Strzelanie nocne

Wszystkie stanowiska strzeleckie będą ustawione w jednej linii.

- Równoczesne rozpoczęcie strzelania będzie zasygnalizowane sygnałem dźwiękowym, po wystrzeleniu strzał zawodnicy pozostają na swoich stanowiskach.
- Zakończenie strzelania będzie zasygnalizowane sygnałem dźwiękowym, wtedy wszyscy podchodzą do tarcz, zliczają punkty, zbierają strzały.

- Po zebraniu strzał zawodnicy w grupach przechodzą na kolejne stanowisko strzeleckie i czekają na sygnał dźwiękowy do rozpoczęcia strzelania.
- Cała procedura będzie powtarzana na każdym stanowisku strzeleckim do momentu, aż wszystkie grupy zaliczą wszystkie stanowiska turniejowe.

Cele

Cele będą oznaczone znacznikami fluorescencyjnymi i lekko podświetlone.

Prosimy wszystkich uczestników o zabranie latarek, które będą potrzebne przy zbieraniu strzał, ale strzelamy po ciemku :)

Wymagania startowe

1. W turnieju mogą brać udział wszystkie osoby, które dokonały zgłoszenia i opłaty za pobyt na SAC za minimum dwa dni, w tym dzień turnieju.

zgłoszenia i opłaty:

<https://summerarcherycamp.com/oplaty/>

2. Zgłoszenia na sam turniej będą przyjmowane już bezpośrednio na obozie w dzień poprzedzający turniej i w dzień turnieju do godziny 9.00.

II Kategorie

1. Kobiety
2. Mężczyźni
3. Osoby niebinarne
4. Dzieci poniżej 14 roku życia

III Kategorie sprzętowe

Tradycyjna

Strzały drewniane z opierzeniem naturalnym, groty tarczowe. Łuki jednoczęściowe, dopuszczone są profilowane majdany oraz półka w majdanie. Podstawki z materiałów naturalnych typu skóra, włosie. Dozwolone miejsce osadzenia strzały na cięciwie, tzw. siodełko, bąbelek oraz tłumiki drgań na cięciwie.

Technika strzelecka: jeden palec dłoni cięciwnej w momencie oddawania strzału musi przylegać do nasadki strzały.

ZEKIER

Strzały dowolne, groty tarczowe.

Łuki jednoczęściowe, dopuszczone są profilowane majdany oraz półka w majdanie.

Podstawki z materiałów naturalnych typu skóra, włosie.

Dozwolone oznaczenie miejsca osadzenia strzały na cięciwie, tzw: siodełko, bąbelek i tłumiki drgań na cięciwie.

Technika strzelecka – cięciwa naciągana kciukiem, ochrona kciuka dowolna.

Modern

Strzały dowolne, groty tarczowe. Łuk dowolny bez stabilizatorów, obciążników, tłumików, buttona, klikera. Podstawka dowolna. Dozwolone miejsce osadzenia strzały na cięciwie, tzw: siodełko, bąbelek oraz tłumiki drgań na cięciwie i ramionach łuku.

Technika strzelecka: jeden palec dłoni cięciwej w momencie oddawania strzału musi przylegać do nasadki strzały.

Sport

Łuk barebow, olimpijski lub inny o charakterze sportowym z dowolnym oprzyrządowaniem (bez łuków bloczkowych).

Technika strzelecka: dowolna.

Pozostałe zasady ogólne obowiązujące na turnieju reguluje regulamin:

[Summer Archery Camp.](#)

Udział w turnieju jest równoznaczny z zapoznaniem się z regulaminami i ich przestrzeganiem.