

PLAN KONKURSU NOCARZ – SELEKCJA 2012

Na potrzeby konkursu każdy członek forum nocarz.pl, niezależnie od rodu, nazywany jest **NOCARZEM**. Osoby, które widzę w danej roli, są zapisywane **NICKAMI**.

Na niebiesko są przypisy, czyli co kto robi w trakcie konkursu.

Stroje obowiązujące to w kolejności: mundur nocarski, mundur renegacki, koszulka forumowa, strój elegancki. NOCARZE aktualnie nieuczestniczący w konkurencjach robią nastrój, wyglądając zawzięcie i skurwysyńsko.

PROWADZĄCY: (czyta z kartki)

Witajcie rekruci!

Jesteście tu, bo jesteście najlepszymi z najlepszych. Wyselekcjonowanymi żołnierzami, przeszliście mordercze szkolenia, aby znaleźć się w gronie wybrańców. Czeka was pot, łzy i krew...[tu spogląda na uczestników] O, to nie ta kartka. Rekruci! Jesteście tu, aby zmierzyć się ze swoimi słabościami! Aby okazało się, czy potraficie dorównać najlepszym z najlepszych! Czekają was mordercze zmagania i honorowe zwycięstwo lub haniebna porażka.

Nocarz **DELEIN** jest odpowiedzialna za przetwarzanie osobowych, w celu potwierdzenia uczestnictwa w szkoleniu należy się po zakończonej selekcji do niej zgłosić i otrzymać potwierdzenie uczestnictwa.(tu DEL może zebrać maile)

Nocarz **DEXTER** przedstawi zasady pierwszego etapu selekcji:

DEXTER:

Opisuje na czym polega konkurencja, czyli:

- wstęp o tym, że każdy nocarz potrafi rozpoznać w absolutnej ciemności rodzaj broni.
- w związku z warunkami szkolenia nie jesteśmy w stanie zapewnić ciemności, zatem bron będzie rozpoznawana z zawiązanymi oczami (**CEVILIEL** wskazuje coś, czym wiążemy oczy, następnie przy każdym zawodniku kontroluje, czy on nie podgląda i żeby się opaska nie zsunęła)
- Przedstawia każdą replikę z nazwy, wskazuje charakterystyczne punkty, po których dana replika można rozpoznać.

Robi to krótko. Zachęca do dotknięcia broni przez uczestników. Nie wchodzi w dywagacje na temat typów, zalet i użyteczności. To nie jest przedmiotem tego szkolenia. Przechodzi do konkurencji.

Zakładamy, że repliki leżą na dwóch połączonych ławkach, uczestnicy rozpoznają repliki pojedynczo, nie robimy konkurencji synchronicznie. **NERO** stoi przy ławce, pilnuje, żeby **DEXTER** podawał repliki płynnie, po 3 replikach wskazanych przez **DEXTERA**, lub samodzielnie jeśli **DEXTER** stracił węgę, podaje wcześniej przygotowany przedmiot przypadkowy.

REPLIKI DO MACANIA:

MP5A3 – X76

MP5SD6 – SILMETH

AK 74 – DELEIN

HK USP – DELEIN

MP5K PDW – DEXTER

Beretta M84 - XAZAX

UMP- XAZAX

SIG P226 - NECRO

Konkurencja jest przeprowadzana w szybkim tempie. Każdorazowo **DEXTER** ustala ilość punktów, które zapisuje **ELVAREL**.

PUNKTACJA: ZA KAŻDĄ REPLIKĘ 1 PKT, PLUS 1 PKT ZA PRZEDMIOT, MAX 4PKT

PROWADZĄCY:

Jak widzicie, szkolenie nie należy do najłatwiejszych, liczy się szybkość i precyzja. Każdy nocarz musi być gotowy w każdej chwili do natychmiastowego działania, nawet wyrwany ze snu. Aby sprawdzić waszą gotowość do podjęcia akcji, sprawdzimy wasze umiejętności działania w stresie. Bedzie to następny etap selekcji, w którym waszą rolą jest jak najszybsze przygotowanie się do akcji. Jak widzicie **DEXTER** jest ubrany w kompletne oprzyrządowanie taktyczne. Składa się ono między innymi z: hełmu, gogli, nałokietników, kamizelki, rękawic taktycznych, kabury udowej, nakolanników. W skład oprzyrządowania wchodzi także broń krótka oraz broń długa. W trakcie tej przemowy **PROWADZĄCY** prezentuje na **DEXTERZE** wymienione rzeczy. Waszym zadaniem jest jak najszybsze i jak najbardziej precyzyjne przygotowanie się do działania, czyli poprawne założenie oprzyrządowania. Szczegóły przedstawi **DEXTER**.

DEXTER opisuje zasady konkurencji, pozwala wypróbować jak się wkłada magazynki, jak się zapina kaburę udowa.

W czasie, gdy **PROWADZĄCY** i **DEXTER** nawijają, (**CEVILIEL** oraz **NERO** zbierają repliki z ławek, rozsuwają je i przygotowują do następnej konkurencji. Replik oraz szpeju w czasie gdy nie są używane pilnuje **NOCARZ POMOCNICZY III**. Szpej jest przygotowany przed konkursem, dwa komplety, w których skład wchodzi:

- Hełm = Xazax, Elvarel
- Kamizelka z pasem = Xazax, Dante
- Nałokietniki = Qadesh, Xazax
- Kabura udowa = Elvarel, Dante
- Nakolanniki = Qadesh, Xazax
- Bron krotka (magazynek osobno)= Dante, Mcbet
- Bron długa (magazynek osobno) = MP5 macane

Po przygotowaniu stanowisk, **VOREVOL** i **X-76** sprawdzają ułożenie szpeju, przygotowują się do mierzenia czasu, po wyjaśnieniu zasad przez **DEXTERA** mogą podzielić uczestników na dwie grupy. Konkurencja jest przeprowadzana na zasadzie współzawodnictwa, aczkolwiek to, która osoba skończy pierwsza, nie dodaje jej punktów za konkurencje. **ELVAREL** zapisuje czasy uczestników, w porozumieniu z **VOLEM I X** uzgadnia ile mają punktów ujemnych za przekroczenie czasu. **DEXTER** oraz ewentualnie **PROWADZĄCY** sprawdzają poprawność założenia szpeju, **ELVAREL** zapisuje punkty.

PUNKTACJA: 1 PKT ZA KAŻDĄ POPRAWNIE UBRANĄ CZĘŚĆ OPRZYRZĄDOWANIA, MAX 9 PKT
-1 PKT ZA KAŻDE 5 SEKUND PONAD 2 MINUTY

PROWADZĄCY

Poradziliście sobie, jak umieliście najlepiej. Obciążymy was za zniszczony sprzęt. Ostatnim etapem selekcji jest sprawdzenie waszej koordynacji ruchowej i umiejętności radzenia sobie z przeszkodami. Jak

widzicie, NOCARZE właśnie tworzą wam przeszkody, jakie będziecie pokonywać w ostatnim etapie selekcji jakim jest slalom. Zasady wyjaśni, jak poprzednio **DEXTER**.

NOCARZE przygotowują slalom.

Slalom składa się z przeszkód:

- Przeszkoda do przekroczenia (torba, pudło, przewrócone krzesło)
- Słupki I – **CEVILIEL**
- Słupki II – **NOCARZ POMOCNICZY IV**
- Drzwi obrotowe – **NOCARZ POMOCNICZY V** z kocykiem
- Bramka – **NERO** oraz **HUBERTZ**
- Zawrotka – krzesło

DEXTER wyjaśnia zasady slalomu, następnie **CHAOS** prezentuje prawidłowe przejście slalomu. **VOREVOL** oraz **X-76** przygotowują się do mierzenia czasu. Nad przebiegiem slalomu czuwa: **PROWADZĄCY**, **DEXTER**, oraz poszczególne Słupki, w razie przerwania konkurencji (spadła moneta) **VOL** lub **IKS** daje znak do zatrzymania czasu, słupki pamięta, w którym miejscu uczestnik przerwał slalom. **ELVAREL** zaznacza każdą przerwę w slalomie.

Po zakończeniu NOCARZE zbierają się w jednej grupie, nie oczekuje dwuszeregu, choć byłoby miło jakiś szereg zrobić. Zabierają spod nóg przeszkody i wytrzymują parę minut jeszcze.

<p>PUNKTACJA: MAX 6 PKT UKOŃCZENIE TORU -1 PKT ZA KAŻDORAZOWE ZRZUCENIE MONETY -1 PKT ZA KAŻDE 10 SEKUND PONAD CZAS *</p>
--

***WCZEŚNIEJ TRZEBA UŁOŻYĆ TOR PASUJĄCY DO SALI I ZMIERZYĆ ŚREDNI CZAS**

PROWADZĄCY:

Sprawdziłście wasze umiejętności, teraz nadszedł czas podsumowania. Po podliczeniu uzyskanych punktów wyłonimy najlepszych, którzy będą mieli szansę zaistnieć w gronie zawodowców.

ELV, **DEXTER**, **VOL**, **IKS** podliczają punkty, **PROWADZĄCY** ogłasza wyniki, **DELEIN** podsuwa nagrody, **PROWADZĄCY** z pełną estyma te mizerne rzeczy wręcza.

DELEIN oraz **MROCZNY_P** podczas całego konkursu strzelają foty wszystkiemu co się rusza.