

CLOSE COMBAT SIMULATION eX Post (CCS ver. L3A0)

Podręcznik sapera

Jeśli jesteś ślepy, głuchy i powolny to praca sapera jest wymarzona dla Ciebie. Twoje cele zwykle są duże, nieruchome lub same wpadną w zasadzkę, a jak to zrobią będzie spory hałas.

Miny

Miny mogą mieć dwojaką zasadę działania albo pirotechniczną albo dźwiękową. Sposób ich odpalenia jest dowolny, ale nie może zagrażać bezpieczeństwu.

Miny pirotechniczne muszą spełniać wymogi piro z zasad ogólnych i nie mogą stwarzać niebezpieczeństwa.

Miny dźwiękowe o wyzwoleniu informują sygnałem dźwiękowym. Muszą swoją konstrukcją zapewniać 1 krotność zadziałania. Mina może mieć dowolny wygląd ale musi mieć co najmniej 200 ml objętości. Miny te ranią automatycznie wszystkie nieosłonięte osoby w promieniu 3 metrów.

Niszczenie obiektów inżynierskich

W rozgrywce można wyłączyć z gry obiekty poprzez ich wysadzenie.

Obiekty, które można w ten sposób zniszczyć to:

Budynki

Budowle/obiekty powierzchniowe (np. mosty, lotniska)

Instalacje (np. radary, radiostacje)

Do zniszczenia obiektu należy użyć standardowych ładunków wybuchowych.

W przypadku **budynku** należy użyć **jednego ładunku** wybuchowego na każde rozpoczęte **20 metrów ściany zewnętrznej** (40 przeciętnych kroków). W wypadku **obiektów powierzchniowych** ładunki należy rozmieścić, co **20 m** (jw). Do zniszczenia **instalacji** potrzeba **1 ładunku** Organizator może podać inną ilość ładunków niezbędnych do zniszczenia obiektu. Organizator powinien to zrobić w sposób zrozumiały dla wszystkich.

Standardowy ładunek wybuchowy

Ładunek musi mieć nie **mniej niż 1 litr pojemności**. Ładunek musi mieć pojemność min. 1 litra od momentu, kiedy znajduje się w grze (nie można używać nadmuchiwanym 5 minut przed instalacją balonów). Ponadto **musi** zawierać **taśmę wielostrzałową** (wiele petard połączonych jednym lontem). Powiększenie objętości ładunku nie zwiększa jego mocy. Sposób odpalenia

ładunku jest dowolny. Konstrukcja ładunku nie może zagrażać bezpieczeństwu. Ponadto saper do oznaczenia miejsca wybuchu powinien posiadać **przynajmniej 1 kartkę z logo CCS i informacją „Eksplodzja”** na każdy ładunek. Zaleca się posiadanie większej ilości kartek niż ładunków.

Instalacja ładunków

Ładunki należy umieszczać na **zewnątrz budynku** na ziemi lub bezpośrednio nad nią w sposób nie zagrażający bezpieczeństwu.

Kartkę/kartki „Eksplodzja” należy umieścić w **możliwie widocznym** miejscu.

Efekt wybuchu

W **przypadku** zastosowania **dostatecznej ilości ładunków** do wyburzenia budynku ulega on **zniszczeniu**. Gdy ilość ładunków jest **niedostateczna** budynek **nie ulega zniszczeniu, ale** ładunki traktowane są jak miny. W przypadku **celów powierzchniowych** możliwe jest jego **uszkodzenie**.

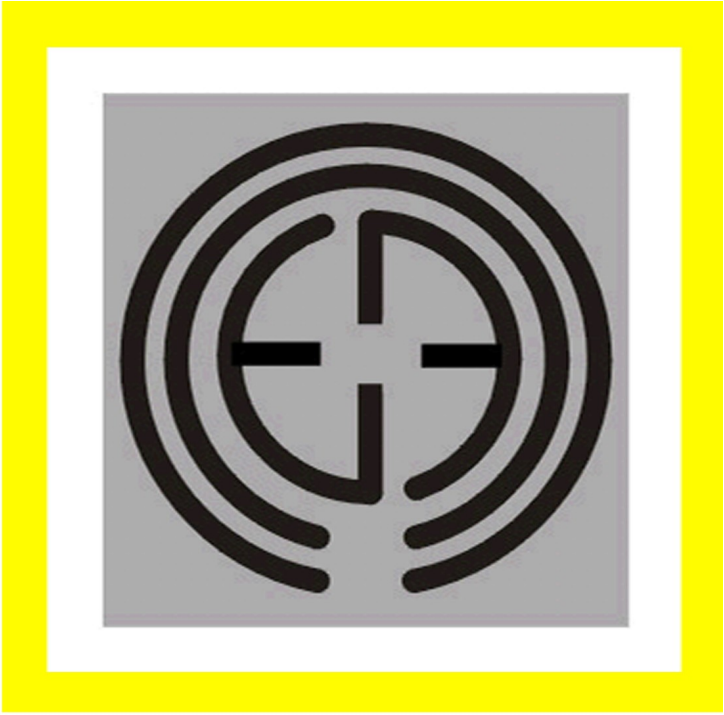
Wszystkie **osoby** znajdujące się w **budynku** są traktowane automatycznie jako **KIA**. **Osoby** znajdujące się na otwartej przestrzeni w odległości **do 10 m** od miejsca wybuchu (o ile nie są całkowicie zasłonięte przez przeszkodę terenową) oraz wszystkie **osoby** znajdujące **na dachu** wysadzonego obiektu są **ranne** i losują kartkę CCS. Wszystkie wskazane zranienia traktowane jest jako **rana korpusu**.

Zniszczenie/uszkodzenie obiektu

Nie można korzystać ze zniszczonego budynku, budowli i instalacji. W wypadku budynku oznacza to, że nie można do niego wchodzić. **Można** natomiast **korzystać** z niego w charakterze **osłony terenowej** (zarówno ze ścian jak i dachu). Instalacja nie funkcjonuje.

W przypadku **uszkodzenia obiektu powierzchniowego** takiego jak most, **nie można z niego korzystać**. W wypadku obiektów takich jak lotnisko/ładowisko organizator powinien podać, jaką część powierzchni należy zniszczyć, aby zostało ono wyłączone z gry.

Jeśli ładunek nie wybuchł lub obiekt z innych powodów nie został zniszczony **należy usunąć kartkę** z informacją o wybuchu. W takim wypadku ładunki traktowane są jak miny dźwiękowe.



**THE
S
T
O
T
A**