

PRAVIDLÁ AKCIE

1. ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

- a. Akcie sa môžu zúčastniť iba osoby staršie ako 15 rokov. Účastníci vo veku 15 až 17 rokov sa môžu zúčastniť iba:
 - s písomným súhlasom zákonného zástupcu, a v sprievode dospelé osoby.
- b. Účastníci starší ako 18 rokov sa môžu zúčastniť bez obmedzení.
 - Každý hráč pri registrácii uvedie svoj dátum narodenia, ktorý bude pred začiatkom akcie skontrolovaný.
- c. Kúpou lístka hráč potvrdzuje:
 - i. - že sa oboznámil s pravidlami,
 - ii. - že pravidlám porozumel,
 - iii. - že ich bude počas celej akcie dodržiavať.
- d. Každý účastník sa akcie zúčastňuje na vlastné riziko a zodpovedá za škody spôsobené svojím konaním.
- e. Účasťou na akcii hráč súhlasí s vyhotovovaním fotografií a videozáznamov na účely propagácie podujatia.
- f. Organizátor nezodpovedá za:
 - i. - zranenia spôsobené porušením pravidiel,
 - ii. - neprimerané správanie hráčov,
 - iii. - nedbanlivosť účastníkov,
 - iv. - poškodenie alebo stratu súkromného vybavenia.
- g. Každý hráč je povinný dodržiavať zákony Slovenskej republiky.
- h. Počas celej akcie je v hernom priestore prísne zakázané:
 - i. - požívanie alkoholu,
 - ii. - používanie omamných a psychotropných látok.
 - iii. – účasť sa akcie pod vplyvom alkoholu alebo iných omamných a psychotropných látok
- i. Zakázané je používanie akýchkoľvek nebezpečných nástražných zariadení, ktoré môžu spôsobiť zranenie osôb, najmä:
 - i. - natiahnuté silóny,
 - ii. - výkop jám,
 - iii. - mechanické pasce,
 - iv. - improvizované výbušné systémy.
- j. Na akciu je zakázané nosiť iné zbrane ako airsoftové.
- k. Každý hráč je povinný dodržiavať pokyny:
 - i. - vedúceho frakcie,
 - ii. - starostu,
 - iii. - rozhodcu,
 - iv. - organizátora.

2. BEZPEČNOSŤ HRÁČOV

- a. Každý hráč musí mať počas pohybu v hernej zóne nasadené ochranné okuliare určené pre airsoft alebo balistickú ochranu zraku.
- b. Hráči mladší ako 18 rokov sú povinní používať ochranu celej tváre typu full face mask počas celej hry.
- c. Zakázaná je streľba bez priameho vizuálneho kontaktu s cieľom.
- d. Hráči sú povinní správať sa tak, aby svojím konaním neohrozovali zdravie ostatných účastníkov.

- e. Zakázané je zakladať otvorený oheň mimo miest určených organizátorom.

3. SAFE ZÓNA

- a. Safe zóna predstavuje:
 - i. - parkovisko mimo hernej plochy,
 - ii. - stany hráčov,
 - iii. - organizátorom označené bezpečné zóny označené nápisom safe zóna.
- b. V safe zóne je prísne zakázané:
 - i. - strieľať,
 - ii. - manipulovať so zbraňou spôsobom ohrozujúcim ostatných hráčov,
 - iii. - používať pyrotechniku,
 - iv. - viesť akúkoľvek bojovú činnosť.
- c. Každá zbraň v safe zóne musí byť zabezpečená tak, aby nemohlo dôjsť k náhodnému výstrelu.
- d. Hráči pohybujúci sa v safe zóne nesmú byť terčom herných akcií ani zásahov.
- e. Herné predmety, dokumenty, rekvizity alebo iné herné materiály, ktoré chce hráč počas spánku chrániť pred odcudzením v rámci hry, nesmú byť uložené v stane. Hráči, ktorí idú spať, sú povinní ponechať herné predmety mimo stanu na viditeľnom mieste pred stanom, aby mohli byť počas hry odcudzené alebo získané protistranou v rámci herných mechaník. Je zakázané vstupovať do stanov hráčov bez ich súhlasu.
- f. Opustenie herného priestoru sa ráta ako vyradenie a je potrebný opätovný respawn.

4. ZÁSAH A VYRADENIE HRÁČA

- a. Zasiahnutý hráč je povinný zásah okamžite priznať.
- b. Za zásah sa považuje
 - i. priamy zásah BB do tela,
 - 1. vy prípade zásahu treba postupovať podľa bodu 10.
 - ii. akéhokoľvek výstroja
 - iii. zbrane hráča
 - 1. v prípade zásahu do zbrane platí bod 9 odsek k.
- c. Odrazené BB sa za zásah nepovažujú.
- d. Po zásahu je hráč povinný:
 - i. - vytiahnuť reflexnú ORANŽOVÚ vestu alebo použiť dead rag,
 - ii. - viditeľne sa označiť ako vyradený,
 - iii. - počas nočnej hry navyše použiť ČERVENÉ svetlo.
- e. Mŕtvy hráč nesmie:
 - i. - prezrádzať pozície nepriateľa,
 - ii. - informovať spoluhráčov o pohybe hráčov,
 - iii. - komunikovať o aktuálnej hernej situácii. Tieto informácie nesmie hráč poskytovať ani po respawne.
 - iv. Môže ich používať iba po ošetrení nie po respawne
- f. V prípade, že sa hráč nachádza pri nepriateľovi, a je vo vzdialenosti na dotyk ruky, môže ho ústne vyradiť a fyzicky sa ho dotknúť („Máš“, „knife kill“ a pod.). Hráč, ktorý bol takto vyradený, musí bezodkladne a potichu odísť na respawn alebo byť ošetrený podľa pravidiel o ošetrení bodu 10.

5. OZNAČENIA V HRE

- a. ZELENÁ reflexná vesta + ZELENÉ svetlo Organizátor, fotograf, kameraman alebo člen organizačného tímu.
- b. ORANŽOVÁ reflexná vesta + ČERVENÉ svetlo Zasiahnutý alebo vyradený hráč.
- c. ČIERNO-ŽLTÁ páska Dočasne nepriechodná zóna. Je zakázané:
 - i. - prechádzať cez označený priestor,
 - ii. - strieľať cez označený priestor,
 - iii. - využívať priestor ako herný priechod.
- d. BIELO-ČERVENÁ páska Absolútny zákaz vstupu.

6. SANKCIE

- a. V prípade porušenia pravidiel alebo nešportového správania môže byť hráč:
 - i. - upozornený,
 - ii. - penalizovaný,
 - iii. - alebo vylúčený z hry bez nároku na vrátenie vstupného.
- b. Organizátor si vyhradzuje právo rozhodnúť o závažnosti priestupku.
- c. Porušenie pravidiel môže mať za následok aj penalizáciu celej hernej frakcie.

7. SKRYTÝ ROZHODCA

- a. Pred začiatkom hry organizátor vyberie na každej hernej strane hráčov, ktorí budú vykonávať funkciu skrytého rozhodcu.
- b. Skrytý rozhodca obdrží identifikačnú kartičku obsahujúcu jeho práva a povinnosti.
- c. Každý hráč je povinný rešpektovať pokyny skrytého rozhodcu.
- d. Práva skrytého rozhodcu
 - i. - zapisovať čísla hráčskych pásov,
 - ii. - riešiť menšie konflikty,
 - iii. - upozorňovať na porušenie pravidiel.
- e. Povinnosti skrytého rozhodcu
 - i. - konať nestranne,
 - ii. - riešiť konflikty objektívne,
 - iii. - bezodkladne informovať organizátora o porušení pravidiel.
- f. Organizátor si vyhradzuje právo okamžite odobrať hráčovi funkciu skrytého rozhodcu alebo ho vylúčiť z hry pri zneužití právomocí.

8. ID KARTA HRÁČA

- a. Každý hráč pri registrácii obdrží ID kartu obsahujúcu:
 - i. - prezývku hráča,
 - ii. - prípadne si hráč môže priniest fotografiu rozmeru 3,5 × 4,5 cm.
- b. Hráč je povinný mať ID kartu počas celej akcie pri sebe a na vyžiadanie ju predložiť organizátorovi alebo herným zložkám.
- c. V prípade straty môže byť karta využitá protistranou na herné účely.

9. ZBRANE, ZÁSOBNÍKY, NOČNÉ VIDENIA, TERMOVÍZIE, DRONY A PYROTECHNIKA

- a. V hre je povolené používať iba tlačné zásobníky (Low Cap, Mid Cap).
- b. Zbrane typu LMG (RPK, M60, MG36, M249) môžu používať aj točné zásobníky.
 - i. Za guľomet sa nepovažujú zbrane typu AK, MP5, M4 a podobné vybavené bubnovým zásobníkom.
- c. Granátomet je povolené používať, minimálna vzdialenosť streľby je 10 metrov. (40MIKE, taginn a pyro zakázané)

- d. Hráč používajúci HPA systém je povinný priniesť si vlastnú plombu na regulačný systém. Zbraň bude následne skontrolovaná organizátorom a označená podľa príslušných Joule limitov.
 - i. Majitelia HPA systémov sú povinní prísť s nastavenou zbraňou podľa limitov kategórie. Organizátori neslúžia ako pomocníci pri nastavovaní HPA systémov.
 - ii. Ak si hráč plombu neprinesie, zbraň nebude vpustená do hry.
 - iii. Je zakázané manipulovať s plombou alebo ju poškodiť. Manipulácia s plombou je povolená iba za prítomnosti organizátora.
- e. Všetky zbrane okrem ostreľovacích pušiek môžu používať maximálnu hmotnosť BB 0,50 g.
- f. Pri registrácii každý hráč uvedie maximálne:
 - i. - dve primárne zbrane,
 - ii. - jednu sekundárnu zbraň.
- g. Zbrane budú premerané a označené podľa Joule limitov. V prípade výmeny zbrane ktorá nieje zapísaná ak oprimárna alebo sekundárna je hráč povinný kontaktovať organizátora.
- h. Počas hry môže mať hráč pri sebe jednu primárnu a jednu sekundárnu zbraň, ktoré boli zaregistrované a premerané.
- i. Každý hráč je plne zodpovedný za svoju zbraň a ochranné prvky.
- j. V prípade porušenia pravidiel ohrozujúceho zdravie ostatných hráčov bude hráč vykázaný z hry.
- k. V prípade zásahu zbrane sa zbraň stáva nefunkčnou.
 - i. Hráč musí pokračovať v hre bez používania zasiahnutej zbrane a môže pokračovať iba so sekundárnou alebo inou funkčnou zbraňou.
 - ii. Zbraň sa stáva opäť funkčnou po 25 minútach.
- l. Nočné videnia svietidlá a termovízie
 - i. používajú hráči na vlastné riziko.
 - ii. Hráči môžu používať:
 - 1. - IR prísivty,
 - 2. - IR stroboskopy,
 - 3. - IR lasery.
 - iii. Hráči nesmú používať:
 - 1. - klasické lasery
 - 2. - svetlá silnejšie ako 1000 LM.
 - iv. Organizátor nenesie zodpovednosť za ich stratu alebo poškodenie.
- m. Drony a bezpilotné lietadlá:
 - i. Hráči nesmú používať drony ani bezpilotné lietadlá.
 - ii. Je prísne zakázané tieto zariadenia ničiť alebo poškodzovať.
 - iii. Lietať môžu iba organizačné drony.
- n. Granáty
 - i. Je povolené používať iba airsoftové granáty typu:
 - 1. - Green Gas,
 - 2. - CO2,
 - 3. - mechanické granáty.
 - ii. Zásah granátom platí v okruhu 6 m od detonácie.

- iii. Ak sa hráč nachádza za pevným krytom, zásah neplatí, avšak hráč musí zostať ukrytý 10 sekúnd po detonácii.
- iv. Kryt musí hráča chrániť v momente detonácie.
- v. Doma vyrábané granáty sú zakázané.
- vi. Taginn granáty a pyro granáty sú zakázané.
- vii. Dymovnice môže používať len organizátor.

10. LIMITY ZBRANÍ a KATEGÓRIE

- a. Každý hráč je povinný počas celej akcie dodržiavať stanovené limity.
- b. Meranie limitov bude vykonané s muníciou, ktorú bude hráč používať počas hry.
- c. V prípade nesplnenia limitov nebude zbraň vpustená do hry.

d. Kategórie Zbraní

- i. Kategória SAFE – Full Auto - všetky zbrane do 1,6 Joulu,
 - 1. - full auto povolené,
 - 2. - buffer zóna: 0 – 40 m SEMI v okruhu dediny a základne.
Buffer zóna bude označená na mieste.
- ii. Kategória STRONG – Semi
 - 1. - všetky zbrane od 1,61 do 2,1 Joulu,
 - 2. - povolená iba jednotlivá streľba bez double triggeru,
 - 3. - minimálna vzdialenosť streľby: 10 m,
 - 4. - do 10 m je povinné použiť zbraň kategórie SAFE.
 - 5. - Zakázaná v bufferzóne
- iii. Kategória DMR – Semi
 - 1. Za zbraň typu DMR (Designated Marksman Rifle) sa považuje samonabíjacia puška určená na presnú streľbu na stredné a dlhšie vzdialenosti, ktorá vzhľadom a konfiguráciou zodpovedá reálnym DMR platformám.
 - 2. Zaradenie zbrane do kategórie DMR posudzuje organizátor pri meraní.
 - 3. - výkon: 1,61 až 2,4 Joulu,
 - 4. - povolená iba jednotlivá streľba bez double triggeru,
 - 5. - minimálna vzdialenosť streľby: 15 m,
 - 6. - do 15 m je povinné použiť zbraň kategórie SAFE.
 - 7. - Zakázaná v bufferzóne
- iv. Kategória LMG – Full Auto
 - 1. - všetky zbrane typu guľomet od 1,61 do 2,2 Joulu,
 - 2. - full auto povolené, - minimálna vzdialenosť streľby: 15 m,
 - 3. - do 15 m je povinné použiť zbraň kategórie SAFE.
 - 4. - Zakázaná v bufferzóne
- v. Kategória SNIPER - všetky ostreľovacie pušky od 1,61 do 3,5 Joulu,
 - 1. - povolený iba bolt action systém,
 - 2. - obtiahnutie je povinné po každom výstrele,
 - 3. - minimálna vzdialenosť streľby: 20 m,
 - 4. - do 20 m je povinné použiť zbraň kategórie SAFE.
 - 5. - Zakázaná v bufferzóne
- vi. Kategória HMG – Full Auto

1. - všetky guľomety upevnené na vozidle alebo trojnožke od 1,61 do 2,5 Joulu,
 2. - full auto povolené,
 3. - minimálna vzdialenosť streľby: 20 m.
 4. - povolená v bufferzóne
 5. Zbraň typu HMG bude pridelená na základe posúdenia organizátorom
- e. Každá zbraň bude pred začiatkom hry:
- i. - premeraná,
 - ii. - zapísaná do zoznamu,
 - iii. - označená farebnou páskou.
- f. Hráč môže strieľať iba v prípade, že má priamy vizuálny kontakt so svojím cieľom.
- g. V prípade používania neoznačenej zbrane bude hráč vykázaný z hry.
- h. Rozhodcovia môžu počas celej hry vykonávať priebežné kontroly Joule limitov. V prípade zistenia nesúladu medzi označením zbrane a aktuálnym meraním bude hráč vykázaný z hry.

11. OŠETRENIE, ZAJATIE A RESPAWN

- a. Zasiahnutý hráč, ktorý nebude ošetrený do 10 minút od zásahu, sa musí presunúť na respawn.
- b. Respawn môže predstavovať: - bázu, - predsunutú základňu, - miestnu nemocnicu.
- c. Návrat hráča do hry určuje organizátor.
- d. Ošetrenie
 - i. Zasiahnutý hráč môže byť ošetrený:
 1. - medikom,
 2. - alebo akýmkoľvek živým hráčom.
 - ii. Ošetrenie musí byť dobrovoľné a musia s ním súhlasiť obe strany.
 1. Ošetrenie je možné vykonať iba pomocou herne prideleného obväzu. Obväz sa aplikuje na zasiahnutú časť tela
 - a. - je potrebné zasiahnutú končatinu znehybniť
 - i. v prípade ruky (upevni k telu) a nohy (dlaha).
 - ii. V prípade hlavy obviazanie hlavy
 - iii. V prípade tela obviazanie tela
 - iii. Doba ošetrenia trvá po dobu obväzovania.
 - iv. Každý hráč, ktorý chce používať obväzy, musí mať na výstroji lekárničku.
(sumka ktorá obsahuje riadne označenie ako lekárnička)
 - v. Každý hráč môže mať iba jeden obväz
 - vi. Obväz si smie dať dole až na respawne a odovzdá ho veliteľovy frakcie na určené miesto
 - vii. Po opätovnom zásahu sa hráč musí presunúť na respawn.
- e. Zajatie:
 - i. Zajatie hráča musí byť dobrovoľné.
 - ii. V prípade zajatia môže hráč kedykoľvek ukončiť LARP povelom: „KONČÍM STOP“.
 - iii. Zajatie môže prebiehať:

Hráči sa najprv dohodnú na štýle prehľadania:

1. - LARPovo,
 - a. LARPové prehľadanie alebo zajatie Ak sa hráč rozhodne pre LARPové prehľadanie alebo zajatie, je zakázané hráča fyzicky prehľadávať. Ak má pri sebe zbrane alebo predmety, nesmie ich ďalej používať a považujú sa za zabavené, Herné predmety musí dobrovoľne odovzdať protihráčovi
2. - fyzicky, - na základe dohody oboch strán.
 - a. Fyzické prehľadanie alebo zajatie Ak sa hráč rozhodne pre fyzické prehľadanie alebo zajatie, je povolené hráča fyzicky prehľadať alebo zajať. Všetky predmety môžu byť zabavené na dobu úlohy alebo herného úkonu. Predmety a zbrane ktoré protihráč neobjaví pri prehľadávaní smie tento hráč používať alebo si ich ponechať.

12. 11. PRAVIDLÁ PRE VYUŽITIE VOZIDIEL

a. Priradené herné vozidlo sa využíva výhradne na rozkaz vedúceho frakcie alebo organizátora.

b. Kategórie vozidiel:

i. Bojové vozidlo – HMG

1. Vozidlo označené značkou HMG (A4 podľa farby frakcie – červená, modrá alebo žltá) je považované za bojové vozidlo. Takéto vozidlo obsahuje pevne namontovanú zbraň kategórie HMG alebo o označenie HMG požiadajú majiteľ vozidla a organizátor ho schváli.
 - a. Majiteľ vozidla je týmto oboznámený s tým, že vozidlo sa stáva herným objektom a je naň povolená strelba.
 - b. Na vozidlo kategórie HMG je povolená strelba počas jeho aktívneho zapojenia do hry.
 - c. Strelba z vozidla je povolená iba pri vozidle kategórie HMG.

ii. Civilné vozidlo – CIVIL

1. Vozidlo označené značkou CIVIL (A4 podľa farby frakcie – červená, modrá alebo žltá) je považované za civilné vozidlo.
 - a. Civilné vozidlo nesmie obsahovať namontovanú zbraň typu HMG.
 - b. Na vozidlo kategórie CIVIL je zakázaná strelba.
 - c. Z vozidla kategórie CIVIL je taktiež zakázaná strelba.

iii. Výsadkové vozidlo – DMT

1. Vozidlo označené značkou DMT (A4 podľa farby frakcie – červená, modrá alebo žltá) je považované za výsadkové vozidlo.
 - a. Vozidlo kategórie DMT nesmie obsahovať namontovanú zbraň typu HMG.
 - b. Na vozidlo kategórie DMT je zakázaná strelba.
 - c. Z vozidla kategórie DMT je taktiež zakázaná strelba.

- c. Vyradenie vozidla
 - i. Každé vozidlo je možné vyradiť iba špeciálne určeným herným zariadením (AT4 alebo 40 mm laser granát).
 - ii. Zásah vyradenia vozidla sa vzťahuje:
 - 1. - na všetkých hráčov vo vozidle,
 - 2. - na všetkých hráčov v okruhu 5 metrov od vozidla bez ohľadu na typ krytu.
 - iii. Vyradené vozidlo musí byť viditeľne označené reflexnou vestou a zapnutými blikajúcimi výstražnými smerovkami.
- d. Výsadok z vozidla CIVIL, DMT
 - i. Paľbu po výsadku je možné viesť iba po opustení zóny vozidla. Za zónu vozidla sa považuje priestor 1 meter okolo vozidla.
 - ii. Strelba na výsadok je povolená iba v prípade, že sa hráč ktorý vozidlo opúšťa nachádza mimo tejto zóny a je schopný bezpečne viesť strelbu.
 - iii. Hráči nesmú úmyselne využívať vozidlo ako nepriestrelný kryt spôsobom poškodzujúcim vozidlo alebo ohrozujúcim bezpečnosť ostatných hráčov.
- e. Výsadok z vozidla HMG
 - i. pri výsadku z vozidla HMG je povolená strelba počas výsadku všetkými stranami
- f. Bezpečnosť vozidiel
 - i. Je zakázané:
 - 1. - naskakovať na vozidlo za jazdy,
 - 2. - zoskokovať z vozidla za jazdy,
 - 3. - visieť na vozidle počas pohybu.
 - ii. Hráči nesmú vozidlo používať spôsobom ohrozujúcim zdravie ostatných hráčov.
 - iii. Maximálna rýchlosť vozidiel v hernom priestore je 20 km/h.
 - iv. Vodič nesie plnú zodpovednosť za bezpečnú prevádzku vozidla.
- g. Vozidlá nesmú prechádzať cez:
 - i. - mínové polia,
 - ii. - zátarasy,
 - iii. - zamorené oblasti,
 - iv. - organizátorom označené zakázané priestory.