

ZBRANĚ, STŘELBA, MUNICE A VYBAVENÍ

- **GBB** - povoleno do max 1.5J @ max. 0,28g BB ✓
- **HPA** - povoleno do max 1.5J @ max. 0,28g BB ✓
- **AEG** - povoleno do 120ms @ 0.20g BB ✓ (odchylka AEG max 5%)
- **STŘELBA** - ze všech zbraní pouze **SEMI** ✓ vyjma kulometčika, viz níže !
- **MID-CAP** - používáme pouze tlačné zásobníky ✓ max.140 BB !
- **MAGAZINE LIMIT** - hráči mají omezené množství nesené munice, přesněji rozepsáno níže v pravidlech u každé specializace / role v týmu !
- **MUNICE** - používáme v rozmezí od 0,15g do 0,46g 6mm BB - munici nelze krást mrtvému nepříteli, používá jinou ráži střeliva ! !
- **NO BANG** - "bang" neexistuje, střílejte rozumně, na blízko (5 m) záložkou !
- **NO BLINDFIRE** - střílím pouze tam, kam vidím a dokážu mířit přes mířidla !
- **PYRO** - **ne**✗ nic co hoří 🔥 doutná, prská jiskry - nechceme něco podpálit 🔥
- **GRANÁTY** - **ano** ✓ pouze ale komerční, plynové a musí odpalovat kuličky.
- **AKUSTICKÉ GRANÁTY** - **ne**✗ granát, který neodpaluje kuličky nechceme
- **GEAR FOR REAL** - vesty/nosiče plátů a helmy skutečně kryjí ✓ v celé své ploše a zásahy do vesty/helmy se nepočítají
- **CAMO** je povoleno v jakémkoliv vzoru ✓ a "hejkaly" jsou také povoleny ✓ Vzhled může občas upravovat zadání dané operace/mise !
- **OSTATNÍ GEAR** - zásah do batohu neseného na zádech se nepočítá ✓ ! avšak nesmí být použit jako účelné krytí (palpost na zemi, štít ve dveřích apod.) ✗
- **CIZÍ ZBRANĚ** - bez výslovného souhlasu majitele ! si zbraně ani zásobníky nepůjčujeme ✗
- **ZNIČENÍ ZBRANĚ** je odehráno vytažením zásobníku ze zbraně mrtvoly a oznámením o zničení zbraně ✓ (reprezentuje vyjmutí závěru nebo úderníku)
- **KNIFE HIT** - 1 bodnutí nožem do oblasti mimo vestu/helmu je jako 1 zásah kuličkou. Používáme pouze ESP MĚKKÉ nože, nic jiného! Meče a sekery a jiné kokotiny nechte doma!
- **BRÝLE** - Noste všude, i tam kde by se mohlo zdát, že nejsou potřeba, nestřílejte po lidech bez brýlí ! ! !
- **OSTATNÍ VYBAVENÍ** - jakékoliv ostatní vybavení (NVG, Termo, Drony, Auta, jiná elektronika) je ve hře povoleno ✓ Pokud si nejste jisti použitím, dejte vědět ORG
- **HIT** - je platný ! tam, kde hráče nekryje vesta/helma (i do boty, nebo volného kusu oblečení) ✓ po JEDNOM ZÁSAHU hráč padá k zemi a do 5 minut potřebuje ošetření medikem, jinak vykrvácí a umírá -> následně viz bod KIA níže. Když během čekání (krvácení na zemi) na ošetření dostane další zásah mimo kryté části, umírá -> KIA. **Postřelený hráč si 5 min počítá sám** a při čekání na medika se může bez cizí pomoci pouze plazit, smí se bránit (jakoukoliv zbraní) i komunikovat.
- **ZÁSAH DO ZBRANĚ** - způsobí nefunkčnost zbraně a nelze ji opravit do konce probíhající operace
- **HIT FAIR POLICY** - přiznáváme, i kdyby to byla možná jen větvička ! zásahy si každý počítá sám a jsme féroví ✓ když nepřítel neumírá, líp ho zastřel 👍🔫
- **KOULE (V PYTLI)** - nechte na základně / doma ✗ hráči plní mise pouze s tím, co si nesou nabitě v zásobnících ✓ a mají tak smysl dovednosti střelec nebo ženista !

- **HEADSHOT** je instantní KIA ✓ Hlavu nelze obvázat ! Nestřílejte úmyslně lidem na hlavu, stejně mají helmu, ale NPC to nemají rádi a nebudou pak s námi chtít hrát !

WIA / KIA

Wounded In Action / Killed in Action

WIA / KIA - Pokud je hráč po jednom ošetření medikem znova zasažen, umírá. Mrtvý hráč jde podle situace buď k autu, nebo jde 50m za postupující jednotkou, kdyby náhodou přiletěl MEDEVAC (MedicalEvacuation) a hráč se mohl oživit. Je označen reflexní vestou nebo páskem.

- **1) Přivoláním MEDEVAC** lze mrtvého hráče oživit. Přivolat mohou min 2 živí hráči a musí zajistit vyznačenou plochu min 3 ks lightstick na místě vhodném pro přistání vrtulníku = pole/louka/planina. MED vrtulník v místě přistání odveze mrtvé a přiveze čerstvé.
- **2) Přilet a přistání MEDEVAC** trvá 15 minut od vyznačení plochy (nikoliv od zavolání) a po přistání se mrtvý hráč / více hráčů (**max 6 - víc vrtulník nepřepraví**) zde ožíví za cenu odevzdání 3 plných zásobníků za každého oživeného hráče. Vlastním mrtvolám lze sebrat jejich zbylé plně nabitě zásobníky a použít je do poplatku za oživení.
- **3) Oživený hráč je plně boje schopen (znova ho lze poprvé obvázat a je znova plný munice (3 zásobníků))** - dobije si z odevzdaných zásobníků za oživení, žádné dobíjení z pytlíku kuliček! POZOR - oživeným hráčům se nedoplní věci jako medi-bag (pitíčka a obvazy/turnikety), RPG a náboje do RPG, nebo 5 zásobníků navíc nesených ženistou. Kulometčik si vypáskuje co může z odevzdaných zásobníků za oživení.
- **MEDEVAC lze přivolat 1x za probíhající misi** více přeletů by vzbudilo příliš pozornosti nepříteli. Pokud již nelze přivolat MEDEVAC mrtví hráči jdou k autu nebo s jednotkou postupují dále v 50 metrovém odstupu a označení reflexní vestou nebo páskem.
- **MEDEVAC je čistě virtuální záležitost a nástroj, jak dostat členy týmu zpět do hry a mít šanci na dokončení mise.**

VOZIDLA

- **ZASTAVENÍ**
 - Zásahem PB kuličky do čelního, řidičova nebo spolujezdcova okna (zásah jinam - zadní / zadní boční skla - není platný, řidič ho nemá šanci poznat)
 - Střelba PB kuličky povolena pouze z airsoftových granátů nebo PB zbraní zabudovaných do imitace ručního odpalovače
 - Po zásahu 1 kuličkou je vozidlo vyraženo, osádka je živá a nemusí opustit vozidlo
 - Po zásahu 2 kuličkou je vozidlo zničeno, posádka je mrtvá bez možnosti ošetření medikem a vozidlo nelze opravit
- **OPRAVENÍ** - vozidla lze opravit pouze pokud mají jeden zásah. Oprava se realizuje otevřením motorvého prostoru a přítomností živého ženisty, který odehrává opravu po dobu 15 minut (po 15 minutách lze smýt zásah a odjet)
- **HERNÍ ODCIZENÍ** - lze realizovat pouze s některými vozidly a vždy je tato možnost uvedena v zadání mise vč. dalších specifikací. Vozidla krademe i s jejich řidičem, vozidlo bez řidiče není možné ukrást (rozumějte, auta jsou řidičů, né vždy je chtějí půjčovat)
- **STŘELBA Z VOZIDLA** - je povolena pouze s plně staženými okénky a přes mířidla - viz BLINDFIRE výše.
- **STŘELBA NA VOZIDLO** - snažte se ji minimalizovat, nechceme zbytečné důlky v laku nebo prasklé plastové díly auta - (světla, zrcátka apod.). Pokud vozidlo nevstoupí do boje (vjede do oblasti, posádka začne střílet, je použito jako kryt) prosíme, nezasypávat ho zbytečně plastem.
- **MAXIMÁLNÍ POVOLENÁ RYCHLOST** - všem vozidlům je povolena v herních oblastech maximální rychlost 20 km/h. Limit je bezpečnostním prvkem a v nebezpečném úseku cesty (zatáčka, stoupání s horizontem, blátivá silnice) je řidič povinen jet tak, aby byl vozidlo schopen na místě zastavit. 20km/h je snesitelný limit i pro techniku s manuálním nebo automatickým řazením, řidič vždy jede pouze na první rychlostní stupeň.
- **BEZPEČNOST** - Řidič vždy ručí za vozidlo, škody způsobené vozidlem a za bezpečné obsluhování vozidla a proškolení posádky vozidla v maximální možné míře.

OSTATNÍ DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- **PODVĚSNÝ GRANÁTOMET** - vzhledem ke zvýšení počtu ženistů (1 ženista na FT), podvěsné granátometry u ostatních členů týmu nejsou povoleny.
- **BALISTICKÉ ŠTÍTY** - Jsou povoleny pouze při CQB/CQC bojích, nejsou povoleny v otevřeném terénu (Exteriérech). Štít nelze zničit, pouze lze zastřelit jeho obsluhu. Štít musí být náležitě těžký a každý kus podléhá schválení organizátora.
- **NO HATE** - nepičuj, nehádej se, ale prostě se lépe tref
- **NEBUĎ KOKOT** - tohle pravidlo si vylož jak chceš, asi víš co se tím myslí, primárně jednej tak, aby jsi nikoho nezranil a všichni si hru užili...
- **HRAJ PRO OSTATNÍ** - není důležité být nejdrsnější, ale hrát i pro své okolí
- **OFF-GAME** - je pouze ORG z důvodu technického zajištění a je náležitě označen - reflexní vestou / páskem / kšiltovkou
- **IN-GAME** - je všechno ostatní. Když nevíš, zavolej a zeptej se.
- **REKVIZITY** - neničte a vracejte, chceme je použít opakovaně, když si je chcete nechat na památku, zeptejte se (když to není drahé, nebo 1 unikátní kus, většinou vyhovíme), jinak nám tím moc nepomůžete a bude nás to stát další finance
- **ČAS MISE** - je závazný. Když trvá mise od 20 hod do 23 hod, nelze čas navýšit a ani začínat operovat v oblasti dříve, pokud to zadání neumožňuje nebo jinak neupravuje.
- **OMRÁČENÍ** - pouze pažbou/pažbičkou zbraně naznačením úderu do hlavy a oznámením "omračuju tě". Omráčená osoba je 10 minut v bezvědomí a pamatuje si co se stalo. Dvě omrácení po sobě za 12 hodin způsobí vnitřní zranění cíle a smrt bez možnosti ošetření medikem (např. krvácení v lebce opravdu neumí vyřešit na místě obvazem).
- **ROUBÍK** - nepoužíváme, zajatec musí mít možnost komunikovat !!!
- **POUTA** - poutáme ruce pouze před tělem a z pout není herního úniku bez pomoci druhé osoby. Používejte pouze takové prostředky ke spoutání, které jste schopni bezpečně odstranit! Pokud se zajatý neohradí proti poutacímu prostředku, souhlasí s tím.
- **VIP život** - některé HVT / VIP mohou mít více životů, jelikož je s nimi např. nutná interakce během probíhající operace, nebo je nutné jejich zajetí či odstranění. VIP / HVT mohou vydržet až 2 zásahy před tím, než spadnou na zem a začnou krváčet a na zemi pak další 3 zásahy než zcela zemřou. HVT / VIP trvá déle, než vykrvácí (místo 5 minut je to 10 minut). Jde o ojedinělé osoby, které jsou např. cílem některých misí a zdaleka se nemusí vyskytovat v každé probíhající operaci.

Apelujeme na používání zdravého rozumu! Pokud jsou součástí mise VIP, tak budou představeny v zadání misí s jejich popisem nebo případně je doložena jejich fotografie. V případě, že bude součástí zajetí a výslech, pravidla budou upřesněna v zadání mise. Vyhněte se jakékoliv interakci s nehrajícími osobami (civily), kteří se mohou pohybovat v některých herních oblastech.

SPECIALIZACE / ROLE

Specializace jednotlivce jsou přizpůsobeny 4-člennému týmu, jelikož je to nejlépe použitelná kombinace lidí pro různé typy operací a aktuálně hrající skupina hráčů používá nejčastěji právě 4-členný tým.

STŘELEC (5+1 zásobníků)

- Střelec může nést 5+1 zásobníků
- Jako jediný dokáže zcela ignorovat první zranění kuličkou (tzn. zásah mimo vestu/helmu) v aktuálně probíhající operaci. Druhý zásah kuličkou je potřeba ošetřit od Medika jako u kohokoliv jiného. Po třetím zásahu umírá.
- Pozice pro každého, kdo nemá / nechce žádnou jinou roli / specializaci
- Povolení maximálně 3 střelci na 4členný fire-team

ZDRAVOTNÍK / MEDIC

- Nese "medi-bag" a jako jediný umí řešit herní zranění (fyzicky pouze on může/umí a musí provést obvázání - hráč bez medika se neumí sám ošetřit). Zraněný hráč se jen plazí pryč, brání se, komunikuje, spolupracuje a doufá, že nepřijde další zásah, který ho dorazí dřív, než se k němu dostane medic. Medic může obvázat sám sebe!
- Ošetření herního zranění probíhá:
 - Obvázáním skutečně zasaženého místa (obvaz min. 12cm x 8m nebo turniket), nejpozději do 5 minut od zásahu, než zraněný vykrvácí a zemře. Pokud to medic nestihne včas, hráč umírá (čas si počítá zraněný)
 - Vypitím 0,5 L - 0,75L perlivé vody/nápoje (libovolného výběru)
 - Vodu pro ošetření smí nést pouze medic (voda symbolizuje celý medi-kit spotřebovaný k ošetření postřeleného, může nést tolik vody a obvazů, kolik unese)
 - Po vypití vody a obvázání od medika je hráč opět 100% funkční
 - Dalším zásahem po obvázání mimo kryté části (např. do nohy) padá k zemi ihned KIA.
- MEDIC by se zároveň měl starat o reálné zdraví a fyzický stav jednotky před i během operace, **MEDIC smí nést 3+1 zásobníků pro vlastní bojeschopnost**
- Povolení 1 medic na 4členný fire-team (pro 8 lidí = 2, pro 12 lidí = 3 atd)

ŽENISTA / DEMOLITION

- Jako jediný může nést a obsluhovat RPG a jeho munici, nebo jiný prostředek (např. 40mm granátomet a jeho munici) na ničení vozidel
- Jediný umí opravit vozidlo s 1 zásahem
- **Může nést dalších 5 nabitých zásobníků pro tým (nikoliv pytel kulí a plničku), sám používá 3+1 zásobníků pro sebe**
- Ženista by se měl starat i o reálnou technickou připravenost týmu / jednotky před i během operace
- Povolen pouze 1 ženista na 4členný fire-team (pro 8 lidí = 2, pro 12 lidí = 3 atd)

KULOMETČÍK / SUPPORT

- Jediný kulometčík může střílet full auto
- Má povolen točný zásobník až na 2 000 ran (nebo 2x 1 000 ran)
- Kulomet musí být vždy bez optiky nebo kolimátoru (pouze pevná mířidla) a s bipodem (nožičkami)
- Jsou povoleny pouze LMG/MMG/HMG typy kulometů.
- Povolen pouze 1 kulometčík v pro 4členný fire-team (pro 8 lidí = 2, pro 12 lidí = 3 atd)

ODSTŘELOVAČ/SNIPER

- Smí používat pouze bolt action pušku libovolného pohonu
- Puška smí mít max výkon **4 Joule při 0,48g BB**
- Musí nosit záložní zbraň libovolného charakteru a výkonu do 120ms/1,5J
- Může nést pouze 2 zásobníky v pušce (1 ve zbrani, 1 náhradní)
- Může nést pouze 2 zásobníky v záložní zbrani (1 ve zbrani, 1 náhradní)
- Střelba z pušky **pod 30m není povolena**, musí použít záložní zbraň
- Je povolen pouze 1 sniper na celé uskupení