

RED PROBLEM Svet v ohrození - pravidlá

Základné pravidlá:

1. Akcie sa môžu zúčastniť iba osoby staršie ako 18 rokov.
2. Pri registrácii uvedie každý hráč dátum narodenia, ktorý bude pred akciou skontrolovaný.
3. Každý hráč pred vstupom na bojisko svojím podpisom potvrdí, že úplne porozumel pravidlám.
4. Organizátori nepreberajú žiadnu zodpovednosť za zranenia, alebo škodu spôsobenú na majetku.
5. Každý hráč bude dodržiavať zákony platné na území Slovenskej republiky.
6. Je prísne zakázané požívať alkohol alebo iné omamné látky počas akcie.
7. Pred akciou bude určené, aký druh pyrotechniky sa môže v danom scenári používať!
8. Na akcie je zakázané nosiť iné zbrane ako airsoftové!
9. Zasiahnutý hráč, ktorý je považovaný za mŕtveho ma prísne zakázané informovať svojich spoluhráčov o pozíciách nepriateľa akokoľvek inak s ním komunikovať.
10. Každý hráč musí mať počas pohybu v hernej zóne ochranné okuliare!
11. V prípade, že hráč poruší pravidlá alebo sa bude nešportovo správať, bude podľa závažnosti priestupku upozornený, alebo vyradený z hry bez nároku na vrátenie vstupného! Herná strana tohto hráča bude penalizovaná v koncovom vyhodnotení!!
12. Každý hráč po zásahu je povinný vytiahnuť reflexnú vestu a viditeľne si ju na seba nasadiť! Počas nočnej hry navyše zdvihnúť nad hlavu červené chemické svetlo.
13. Zákaz zakladania ohňa mimo miest na to určených.
14. Dôležité označenia :
 - ZELENÁ reflexná vesta : organizátor, fotograf, kameraman,...
 - ORANŽOVÁ reflexná vesta : každý zasiahnutý hráč
 - ČERVENÉ chemické svetlo : každý zasiahnutý hráč
 - ZELENÉ chemické svetlo : organizátor, fotograf, kameraman,...
 - MODRÉ chemické svetlo : varovné svetlo, označuje nebezpečenstvo (šachty, tyče,...) Na tieto farebné označenia je prísne ZAKÁZANÁ STREĽBA!
15. Skrytý rozhodca: pred začiatkom hry sa výberu na oboch herných stranách hráči ktorý dostanú kartičku od organizátora kde bude uvedené ich práva a povinnosti.

Zbrane, zásobníky a pyrotechnika:

1. V hre je povolené používať iba tlačné zásobníky (tlačáky)!
2. Zbrane typu guľomet (RPK, M60, MG36, M249) majú povolené aj točné zásobníky. Za guľomet sa nepovažujú zbrane AK47, MP5, M4... s bubnom!
3. Granátomet je povolené používať, ale minimálna vzdialenosť pri streľbe je 10 metrov.
4. Za ostreľovaciu pušku sa považuje zbraň, ktorú je potrebné po každom výstrele manuálne obtiahnuť. za ostreľovaciu pušku sa nepovažujú zbrane typu M16 s optikou a pod. ale iba originál zbrane typu sniper (SVD Dragunov, L96, BAR/vsr 10,...).
5. Za zbraň typu DMR sa považuje zbraň, ktorá :
 - : má iba SEMI a SAFE mód
 - : zbraň musí mať puškohľad (nie kolimátor)
 - : zbraň by mala byť typu DMR napr. M14, AS Val, FN SCAR H, SR25,...
 - : za zbraň typu DMR sa môže považovať aj AK alebo M4 avšak po potrebných úpravách (predĺžená hlaveň, puškohľad, SEMI, SAFE Mód,...
6. Pri registrácii každý hráč uvedie maximálne 2 primárne zbrane a jednu sekundárnu, ktoré plánuje v hre používať a následne mu budú premerané a označené podľa Joule limitov.
7. Počas hry môže mať hráč pri sebe jednu primárnu a jednu sekundárnu zbraň podľa vlastného výberu (ktorú uviedol aj pri registrácii).
8. Pyrotechnika je ZAKÁZANÁ - použitie povolené výhradne organizátorom.
9. Je zakázané používať nástražné zariadenia, ktoré obsahujú pyrotechnické prvky a natiahnuté silóny!
10. Každý hráč je zodpovedný za svoju zbraň a za svoje ochranné prvky, v prípade akéhokoľvek porušenia pravidiel ohrozenia zdravia iných hráčov bude hráč, ktorý porušil pravidla vykázaný z hry!
10. V prípade zásahu do zbrane sa zbraň stáva nefunkčnou. Hráč môže pokračovať v boji, ale bez používania tejto zbrane. Zbraň sa stáva funkčnou po 5. min. pobyte na základni.

Joule limity zbraní:

1. Každý hráč je povinný počas celej akcie dodržať stanovené limity. Preto dôsledne zvažte gramáž munície ktorú budete používať aby ste sa vošli do limitov aj počas hry!
2. Limity budeme počas registrácie merať s muníciou 0,28gramu pre elektrické AEG/sekundár a 0,36gramu pre zbrane typu GBBR, HPA, DMR, Sniper. V prípade nesplnenia limitov nebude hráč vpustený do hry.
3. Povolený limit pre primárnu zbraň je do 2.1 Joulu.
4. Povolený limit pre sekundárnu zbraň je do 1.6 Joulu.
5. Povolený limit pre zbraň typu DMR je do 2.6 Joulu.
6. Povolený limit pre zbraň typu guľomet je do 2.4 Joulu.
7. Povolený limit pre zbraň typu ostreľovačka je do 2.9Joulu.
8. Každá zbraň bude pred začiatkom hry premeraná a po splnení limitov označená farebnými páskami.
9. Hráč môže strieľať iba v momente keď sa nachádza minimálne 5 metrov od svojho cieľa. Držte sa svojho zdravého rozumu aby nevznikli zbytočne zranenia a konflikty.
10. V prípade, ak sa hráč nachádza pri nepriateľovi, ktorý o jeho pozícii nevie a je v rozumnej vzdialenosti tak stačí ústne povedať ("Máš",...) Každý hráč ktorý bude ústne označený, že bol zasiahnutý musí bezodkladne ísť na respawn alebo musí byť ošetrený podľa pravidiel o ošetrení.
11. V prípade, že hráč bude hrať s neoznačenou zbraňou podľa jej veľkosti Joule limitu bude rozhodcom vykázany z hry. Týmto opatrením chceme zabezpečiť, aby sa nestalo to, že hráč sa bude pohybovať v hernej zóne bez premeranej zbrane!
12. V priebehu hry budú rozhodcovia priebežne kontrolovať Joule limity meraním. V prípade, že bude nezhodné označenie zbrane s prvotným meraním Joule limitu , tak hráč bude vykázany z hry.

Skrytý rozhodca:

1. Pred začiatkom hry organizátor vyberie na oboch herných stranách hráčov, ktorý dostanú kartičku na preukázanie v prípade vzniknutého konfliktu, kde bude uvedené ich práva a povinnosti
2. Každý hráč musí rešpektovať skrytého rozhodcu.
3. Práva skrytého rozhodcu: Má právo odpísať si číslo na páske hráča. Má právo riešiť menšie konflikty.
4. Povinnosti skrytého rozhodcu: každý vzniknutý konflikt riešiť nestranne, bezodkladne informovať organizátora o všetkých porušeníach pravidiel.
5. Organizátor si vyhradzuje právo na vylúčenie hráča z hry ak sa zistí že úlohu skrytého rozhodcu zneužíva.

Ošetrovanie medikom / respawn:

1. Zasiahnutý hráč, ktorý nebol ošetrený v časovom limite 10 minút sa presunie na respawn (bázu/predsunutú základňu/miestnu nemocnicu). Návrat z respawnu do hry bude určený organizátorom v priebehu akcie.
2. Zasiahnutý hráč môže byť počas hry ošetrený akýmkoľvek spoluhráčom, ktorý ma pri sebe nepoškodený MEDI KIT. Hráč po zásahu ostane na pôvodnej pozícii a môže si pomocou vysielacky alebo svojimi výkrikmi privolať medika/hráča, ktorý ho môže najneskôr do 10 minút ošetriť. Ošetrovanie je možné iba s nepoškodeným medi kitom. Ošetrovanie musí trvať minimálne 2 min. Po opätovnom zásahu sa musí hráč presunúť na Respawn (bázu/predsunutú základňu/miestnu nemocnicu).
3. MEDIKIT je použiteľný iba 1x. Po použití je možné ho dať dolu iba v nemocnici alebo na základni a je povinný ho odovzdať organizátorovi.
4. Každý hráč môže mať pri sebe maximálne 2 MEDI KITY
5. Mŕtvy hráč: oznámi zásah výkrikom (hit, zásah, mám), vytiahne reflexnú vestu ORANŽOVEJ farby.
6. Mŕtvy hráč: po odchode z pozície, na ktorej bol zasiahnutý, teda neošetrený medikom včas, odchádza na respawn tak že, hráč pri chôdzi na respawn sa pozerá so sklonenou hlavou na zem. (predídeme zisťovaniu pozícií nepriateľa)
7. Mŕtvy hráč ma zakázane prezrádzať pozície hráčov. Informovať spoluhráčov o ich pohybe. Každý mŕtvy hráč by mal dodržiavať to že je mŕtvy a ani po respawne by nemal rozširovať žiadne informácie z jeho „predchádzajúceho“ života. Skvalitnite si hru navzájom!
8. Zasiahnutý hráč počas nočnej hry je povinný okrem ORANŽOVEJ reflexnej vesty sa aj viditeľne označiť chemickým svetlom ČERVENEJ farby.

Využitie vozidiel/technikálov:

1. Za technical sa môže považovať iba vozidlo, ktoré svojím vzhľadom bude vhodné na airsoftovú akciu.
2. Za technical sa nepovažuje auto, ktoré svojou farbou zníži úroveň akcie
3. Organizátor nezodpovedá za poškodzovanie prírody, majetku a zranenia osôb spôsobene technicalom.
4. Každé vozidlo, ktoré sa bude chcieť zúčastniť akcie, musí mať 100% technický stav!
5. Každá osoba, využívajúca technical je zodpovedná sama za seba
6. Jazda na nášľapoch nie je zakázaná, ale v prípade zranenia je osoba zodpovedná sama za seba.
7. Technical môže viesť iba osoba s platným vodičským oprávnením.
8. Vodič vozidla je povinný dodržiavať maximálnu rýchlosť 30km/h. V prípade porušenia môže byť vodič vylúčený z akcie
9. Organizátor zakazuje konzumáciu alkoholu a iných omamných látok počas trvania celej akcie. Každý hráč je povinný na vyzvanie organizátora, podrobiť sa skúške na prítomnosť alkoholu a iných omamných látok.
10. Organizátor si vyhradzuje právo na používanie technicalov v hre a to tak že organizátor bude vpúšťať do hry technicali v rámci misii a počas trvania celej akcie. Technical nesmie svojvoľne opustiť bazu. Predídeme prípadnej nevyrovnanosti herných strán
11. Technical bude môcť opustiť základňu ak bude mať herne palivo, ktoré budú musieť nájsť hráči v hernom priestore. Herne palivo bude vo forme palivového kanistra ktorý sa bude dopravovať „ leteckými zásielkami “ do herného priestoru rovnomerne pre obe strany.
12. Za každý jeden kanister paliva môže technical pôsobiť v hre max 1 hod prípadne aj skôr ak bude zničený. Kontrolované časovými kartami.
13. V prípade že v danej hernej strane bude viac technicalov a malémnožstvo paliva, organizátor bude postupovať tak že technicaly bude striedať.
14. Technical sa považuje za zničený až vtedy keď bude zasiahnutý paintballovou zbraňou na viditeľne miesto – Čelné sklo a predné bočné sklá, iný zásah sa neberie ako zničenie technicalu. Po zasiahnutí sa technical prestane hýbať. Hráči ktorý sú v technicale musia vystúpiť a môžu sa zapojiť do boja.
15. Zničený technical sa presúva na hlavnú bazu a to tak že ma zapnuté výstražne svetla a na každej strane prevesenú oranžovú reflexnú vestu. Po príhode na bazu sa musí na technicale zmyť zásah po paintballovej strele. Respawn pre technical sú 3 hodiny.

Pre skvalitnenie hry je potrebné aby každý hráč ovládal všetky pravidlá a svedomito ich dodržiaval.

Športový klub A.S.F.