

PRAVIDLÁ



War County

OBSAH



VŠEOBECNÉ HERNÉ PRAVIDLÁ.....	3-5
ZBRANE A POVOLENÉ LIMITY.....	6
ZÁSAH ZRANENIE RESPAWN.....	7
PYROTECHNIKA, MUNÍCIA A PRAVIDLÁ NA DOBÍJANIE.....	8
ŠPECIÁLNE ZBRANE A ZARIADENIA.....	9
ŠPECIALISTI.....	10
VOZIDLÁ.....	11
LOKALITY A ZARIADENIA V HRE.....	12
NOČNÉ MISIE A HRA V NOCI.....	13
PRAVIDLÁ LARPU.....	14

VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ



Každý hráč sa zúčastňuje hry na vlastné riziko.

Hráči sú zodpovední za svoju vlastnú bezpečnosť a tiež za svoje vlastné veci.

Aktivity účastníkov nesmú ohrozovať (porušovať) bezpečnosť/zdravie ostatných hráčov a každý hráč je zodpovedný za svoje vlastné činy.

Každý hráč musí byť fyzicky pripravený zapojiť sa do hry. (Poskytovateľ zdravotnej starostlivosti môže účastníkovi zakázať ďalšiu účasť na programe, iba ak vyhodnotí, že by sa fyzicky nemal ďalej zúčastňovať na priebehu hry).

Každý hráč je povinný dodržiavať všeobecné pravidlá, pravidlá hry a základný morálne pravidlá.

V noci je potrebná mimoriadna opatrnosť!

Na nočné misie si vezmite svetlá, baterky a dodatočnú ochranu tváre.

Účastníci sú povinní prísť na hru riadne vybavení.

Ak je vám zle alebo nevoľno, okamžite navštívte lekársky stan.

Ak sa cítite unavení, odpočívajte.

Pite dostatok vody, aby ste neboli dehydrovaní, takisto priebežne skontrolujte svojich spoluhráčov.

Nikdy nechodte nikam sami!

Alkohol a drogy sú počas hrania prísne zakázané

Hry sa môžu zúčastniť iba osoby staršie ako 18 rokov. Všetkým zúčastneným bude kontrolovaný občiansky preukaz, alebo iný doklad totožnosti.

Otvorený oheň ako aj ohniská sú prísne zakázané!

ZDRAVÝ ROZUM A SLUŠNÉ SPRÁVANIE

Je prísne zakázané urážať ostatných hráčov bez ohľadu na to o čo sa jedná. Používajte zdravý rozum, nehádajte sa a nezačínajte verbálne bitky.

Spory riešte s organizátormi.

VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ



- **OCHRANA ZRAKU**
Každý hráč musí nosiť po celý čas konania akcie ochranné okuliare
- **ČO ROBIŤ V PRÍPADE ÚRAZU**
V prípade akéhokoľvek úrazu, hra je zastavená, všetci účastníci pomáhajú zranenému a zároveň kontaktujú organizatora. V prípade potreby oznamujem situáciu hlasným zvolaním STOP ZRANENIE!
- **NEHERNÍ CIVILISTI V HRE**
V prípade spozorovania civilistov v hre, je dôležité zvolať STOP CIVIL! A zastaviť paľbu. Civilistov odkážeme na organizátora a ukážeme im najbližšiu cestu a polohu
- **FYZICKÝ KONTAKT**
Akýkoľvek fyzický kontakt je zakázaný, s výnimkou pravidla vyradenia nožom, vysvetlené nižšie. Porušenie vedie, bez náhrady k banu účastníka z hry.

- **ŽIVÉ ZVIERATÁ:**
Na podujatí nie sú povolené živé zvieratá.
- **JAZYK HRY:**
Základným jazykom v hre je slovenčina.
- **BAN:**
V prípade porušenia pravidiel a predpisov hry je hráč vylúčený zo všetkých hier bez obdržania náhrady
- **KULISY:**
Je prísne zakázané umiestňovať (npr. pasce, lanká), odstraňovať, premiestňovať, zanechávať alebo kradnúť rekvizity z hry alebo akékoľvek iné značky alebo materiály s hrou súvisiace, pokiaľ nestojí v scenári alebo úlohe inak.
- **OZNAČENIE a ROZLIŠENIE HRÁČOV:**
Každý hráč nosí označenie svojej strany vo forme min. 5CM širokej pásky na rukáve pod ramenom oboch rúk, výnimkou je len sniper majúci hejkal s ostreľovacou puškou, ktorý môže byť označený na členkoch oboch nôh.

VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ



- **SKUTOČNÉ STRELNÉ ZBRANE:**
Skutočné strelné zbrane sú na podujatí prísne zakázané. V prípade porušenia nasleduje okamžitý ban a vylúčenie z akcie.
- **Vstup a opustenie ihriska:**
Opustenie ihriska je možné aj počas hry!
Vstup do ihriska, je možný iba v mieste jeho opustenia(+/-200m)!
Opustením ihriska opúšťate aj organizačné zázemie hromadného podujatia!
- **Vstup do offzóny:**
pri vstupe do offzóny vyberiem zásobník a vystrelím naprázdno do najbližšieho vybijacieho miesta na to určeného

POZEMNÉ PRÁCE A VÝKOPY ,NIČIŤ ,POŠKODZOVAT ŽIVÚ VEGETÁCIU ALEBO RUŠIŤ DIVÚ ZVER JE PRÍSNE ZAKÁZANÉ.

ZBRANE A POVOLENÉ LIMITY



TYP ZBRANE		MAX. VÝKON			MIN. VZD.	TYP ZÁSOBNÍKOV	MAX. VÁHA na chrono	MÓD STŘELBY
	Pištol/Samopal Útočná Puška	140	m/s	0,20g	5m	LOW CAP	0,3g	FULL AUTO
		460	fps					
		1,97	joule					
	DMR (WIKI LINK)	152	m/s	0,20g	10m	LOW CAP	0,3g	SEMI
		500	fps					
		2,32	joule					
	Podporná zbraň	152	m/s	0,20g	15m	HIGH CAP	0,3g	FULL AUTO
		500	fps					
		2,32	joule					
	Ostreľovačka	182	m/s	0,20g	20m	LOW CAP	0,43g	SEMI
		600	fps					
		3,34	joule					

ZÁSAH, ZRANENIE & RESPAWN



Zásah sa ráta ta NA VŠETKY ČASTI VAŠEHO TELA, vybavenia a zbrane od kohokoľvek

- ZÁSAH
 - Zdvihnite ruky a zbraň a zvolajte HIT, aby ste boli dobre vidieť.
 - Ľahnite si, dajte si na seba reflexnú vestu a zavolajte MEDICA.
 - Počkajte 10 minút na mieste na lekárske ošetrovanie.
- LIEČBA
 - Medic môže uzdraviť iba 1 hráča naraz.
 - Medic si sám vyberá, koho uzdraví.
 - Medic nemôže odísť, kým sa liečba neskončí.
 - Medic ukončí liečbu obviazaním ramena zraneného.

Zasiahnutý HRÁČ MÔŽE BYŤ premiestňovaný IBA FYZICKÝM PRENOSOM (beh a držanie za ruky sa neráta !!!)

- KILLED IN ACTION / SMRŤ
 - Ak nie je liečený do 10 minút po Zásahu.
 - Ak je zasiahnutý druhýkrát už po ošetrovaní.
 - Ak ho iný živý hráč „zabije nožom“.
- OBVÄZY
 - Obväzy sa môžu meniť/sňať iba na vlastnej základni, v nemocniciach a pri Respawn area.
- VLASTNÉ OBVÄZY
 - Prineste si vlastné obväzy
 - Bez vlastných obväzov nemôžete byť ošetrený
 - Každý obväz musí mať na šírku minimalne 10 cm



60 MINÚT - ZÁKLADNÝ ČAS RESPAWNU. HRÁČI MÔŽU RESPAWNOVAŤ IBA NA URČENÝCH RESPAWNOCH



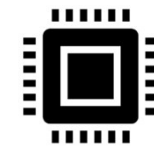
Pyrotechnika, Munícia a Reloading



- **ZBRANE**
Povolené sú len AEG, Manuály, HPA 6 GBB/NBB zbrane .Všetky zbrane musia byť odmerané a spínať herné limity
- **GUMMENÉ ZBRANE (Nože, Lopaty, Palice, Mačety atď.)** Použiteľne na tzv. KNIFE KILL alebo KNOCKOUT podľa ľubovôle útočiaceho. Aplikovateľné aj položením ruky na rameno hráča.
- **GRANÁTOMETRY (závesné alebo ručné)**
Len granátometry používajúce 6mm projektily sú povolené. Minimálna vzdialenosť použitia je 15 metrov. Iné typy granátov ako vyššie spomenuté sú zakázané

- **AMMO**
Povolené sú len 6mm (BIO) Bbčka
Povolené sú iba LOW/MID/HIGH(iba podporné zbrane) CAP zásobníky
- **NABÍJANIE**
Hráči môžu nabíjať zásobníky iba na Respawnoch a vlastných Základniach
- **POUŽITIE VÝSTROJE AKO KRYTU.**
Použiteľne iba ak sa nachádza mimovoľne na zemi a nie v rukách alebo na chrbte.
- **SAFETY FIRST**
Vyhýbajte sa streľbe z krátkych vzdialeností a dodržujte odstup pre vami použitú zbraň
Dymovnice, Svetlice a iná Pyrotechnika sú prísne zakázané

ŠPECIÁLNE ZBRANE A ZARIADENIA



DOMINÁTOR



- Stlačenie vlastnej farby
Obsadenie bázy
- Podržanie 5s akejkoľvek farby
Prepne na ťažiaci mód a ukáže množstvo najaženej suroviny
- Priloženie Tagu v ťažiacom móde
Premiestni najažené suroviny na TAG a dominátor potvrdí/zamietne prenos

GEIGER



- ON/OFF
Zariadenie sa dá vypnúť
- Farba urcuje pásma žiarenia
Zelená -slabé cca.200-50m
Modrá –stredne silné cca.50-10m
Červená – silné cca. 10-0m
- Počet svietidiel LED
Čím viac, tým silnejší zdroj žiarenia
Nemeria vzdialenosť iba silu žiarenia

RPG



- ON/OFF
Zariadenie sa dá zapnúť odklopením bezpečnostnej krytky a spustením vypínača
- LED indikátor na tlačidle
Blikanie - Nabíjanie RPG
Svietenie –pripravené na strelbu
- Zničenje vozidla
Namieriť a stlačiť spúšť (na max 30 M)

ŠPECIALISTI



MEDIC

(1 na 20 HRÁČOV)

Hráč, ktorý môže zranených hráčov ošetriť a vrátiť ich do boja

- **AKO FUNGUJE OŠETRENIE**

V momente keď hráč zvolá HIT alebo MÁM označí sa reflexnou vestou (death rag) a začína mu plynúť 10 minút na ošetrovanie. Pokiaľ neošetrený v časovom limite, hráč vykrváca a presúva sa na respawn. Ak Medik stihne prísť v 10 min. Od zásahu obviaže hráča min. 10cm širokou páskou na rameno.

- **USMERNENIE PRE MEDIKA**

MEDIC Musí byť označený červeným krížom na ramene alebo pokrývke hlavy. Musí mať pri sebe dodatočne obvazy.

MEDIC SI MÔŽE SLOBODNE VYBRAŤ KOHO OŠETRÍ A KOHO NIE. (Z DÔVODU SILNEJ PAĽBY, JEHO POTREBY NA INOM MIESTE ATĎ.)

MEDIC NEMÔŽE OŠETRÍŤ SÁM SEBA

INŽINIER

(1 na 50 HRÁČOV)

Hráč, ktorý môže obsluhovať strategické zariadenia, opravovať vozidlá

- **PRE VŠETKY ÚKONY INŽINIERA PLATÍ**

Inžinier musí pri práci byť v dosahu predmetu na ktorom výlučne pracuje po dobu 10 min. Ak poruší vyššie napísané začína proces odznova. Strelba popri výkone nie je možná!

- **USMERNENIE PRE INŽINIERA**

Inžinier je buď na zbrani alebo na ramene označený znakom inžiniera. Dajte o svojej špecializácii vedieť svojmu okoliu, môžu vám poskytnúť krytie pri výkone

- **ŠPECIÁLNE ZARIADENIA A STAVBY**

Dĺžka výkonu je pri každej aktivite 10 minút (Míny, Stavby, Radary, Protiletcke stanovištia)

Uistite sa na briefingu k misii, že inžinier je oboznámený s pravidlami vyššie popísanými.

- **OPRAVA VOZIDLA**

Inžinier simuluje opravu počas dĺžky 10 minút v dosahu ruky

- **CHEMICKÉ /BIOLOGICKÉ HROZBY**

Inžinier s nebezpečnými materiálmi v zásade pracuje iba v **Rukaviciach/plynovej maske** (gumenné poncho)

VOZIDLÁ



IBA VOZIDLÁ REGISTROVANÉ/SCHVÁLENÉ ORGANIZÁTOROM SÚ POVOLENÉ NA ÚZEMÍ EVENTU

- VOZIDLO SA PO ZÁSAHU NEMÔŽE HÝBAŤ
- MAXIMÁLNA RÝCHLOSŤ 20 Km/h
- VOZIDLÁ MÔŽU POUŽÍVAŤ IBA CESTY vyznačené na mapách, alebo vyjazdené cesty v teréne!
- JAZDY PO TERÉNE SÚ PRÍSNE ZAKÁZANÉ A VEDÚ K VYKÁZANIU Z HRY !
- RESPAWN zasiahnutého vozidla 60 MIN

Vozidlá sú používané čisto na riziko a zodpovednosť vodičov/majiteľov

Vodiči a pasažieri môžu byť náhodne podrobení dychovej skúške

Organizátori nezodpovedajú za prípadnú škodu spôsobenú na vozidle inými hráčmi

- Používať vozidlo ako kryt z bezprostrednej blízkosti (opretie zbrane o vozidlo, skrývanie sa pod ním atď.) je z bezpečnostných dôvodov zakázané!
- Strelba „z“ a „na“ vozidlo je zakázaná inak ako špecializovaným zariadením.

Po zásahu vozidla špecializovaným zariadením ostávajú vodiči aj pasažieri v stave ZASIAHNUTÝ/ZÁSAH

LOKALITY A ZARIADENIA V HRE



V hre môžete naraziť na strategické body a body záujmu, ktoré sú dôležité k celkovému skóre alebo môžu ovplyvniť vašu hernú stranu.

- **LOKALITY PRÍRODNÝCH ZDROJOV**

Bane, Ropné vrty, Plynovody, Pumpy

Každý zdroj je vybavený zariadením schopným ťažiť danú surovinu. Nasledujte návod, ktorý sa nachádza pri danom zariadení.

- **STRATEGICKÉ BODY**

Strategické Body majú značný význam v hre pre vašu stranu. Takéto body musia byť držané na základe pokynov z HQ. Pre obsadenie Bodu nasledujte inštrukcie nachádzajúce sa na mieste.

Nezabudnite nahlásiť úspechy HQ a vyvesiť aj vlajku vašej strany

- **RESPAWNY A DOBÍJANIE ZÁSOBNÍKOV**

Na poli sa nachádzajú miesta, kde môžete respawnovať a znovu doplniť muníciu do zásobníkov. Na iných ako vám vyhradených respawnoch sa nemôžete respawnovať a dobíjať zásobníky

Zákaz strelby na hráčov 50 metrov od akejkoľvek Respawn zóny.

KAŽDÝ RESPAWNUJÚCI HRÁČ MUSÍ MAŤ REFLEXNÚ VESTU ALEBO TZV. DEATH RAG.

HRÁČ BEZ VESTY /DEATH RAG JE POVAŽOVANÝ ZA CIEĽ NA KTORÝ SA MÔŽE STRIELAŤ

NOČNÉ MISIE A HRA V NOCI



- Nočné misie

Nočné misie sa odohrávajú každú noc od 22:00 do 24:00 vo vyhradenej časti mapy, kde budú vyhradene misie s osvetlením ako aj strategické body, ktoré budú musieť byť držané a bránené až do skončenia nočnej hry.

Hráči sú **POVINNÝ** počas nočnej hry používať TRACERY s fosforeskujúcou muníciou v zbrani v počas nočnej strelby.

Pre hráčov, ktorí sa chcú (nemusia) v noci vybláznit' máme pripravenej dost' akcie na noc v takto vyhradenej zóne

Na Briefingy ku nočným eventom prosíme chodiť načas.

Briefingy na nočné akcie sa odohrávajú

vždy o 21:00 na HQ

- Nočné útoky

Aby sa predišlo zbytočným zraneniam so zrtel'om na bezpečnosť počas noci, oboje hlavné bázy (HQ) sú OFF GAME od 22:00 do 8:00 ráno



PRAVIDLÁ LARPOVÝCH PRVKOV



V LARPE sa nachádza viacero špeciálnych prvkov ktoré dokážu poskytnúť dôležité informácie alebo bonusy vo forme kratšieho respawnu, okamžitého reloadu atď.

- **Základné pravidlá pre hráčov v LARPe:**
 2. Čo sa stane v hre, zostáva v hre
 3. Výkon herca sa ráta, tak do toho dajte všetko.
- **Koho môžem prehľadať / okradnúť**

Všetci hráči môžu kdekoľvek na hernom území (nie Off Game) prehľadať iba herných civilistov (žltá páska) alebo zasiahnutých/knockout nepriateľských vojakov.
- **Bezkontaktné prehľadávanie**

Po priblížení sa hernému civilistovi, alebo ranenému hráčovi, oznámim nahlas môj úmysel hráča prehľadať. Všetky herné artefakty, cenné herné plány atď. sa automaticky započítajú ako „nájdené“. Prehľadaný hráč má povinnosť ich všetky ukázať a odovzdať (pokiaľ nie sú označené ako nekraduteľné).
- **Po 1. prehľadaní sa prehľadaný poberie na respawn.**

- **Oblečenie pre postavy mimo herných strán:**

Obleky a šatstvo po otcovi alebo mame? Áno aj to sú kusy, ktoré sa do postkomunistickej doby perfektne hodia. Staré radio alebo laptop, perfektné doplnky, alebo predmet na obchodovanie? Výmenný obchod, inflácia, herné peniaze, to všetko sa bude dať na akcii nájsť a všetky predmety s ňou spojené aj tie vaše môžete zapojiť do hry.

Oblečenie nesmie mať nič spoločné so žiadnou z vojenských strán, žiadne maskovacie uniformy maximálne tak jednofarebné, takíto hráči budú viditeľne označení žltou páskou.

- **Zbrane v LARPe**

v LARPe sú airsoftové zbrane povolené.

Použitie airsoftovej zbrane v mestečku je prísne zakázané.

Použitie zbrane mimo dediny je neobmedzené.

- **Konflikty:**

LARP konflikty sú riešené slovne – diskusiou/ hádkou.

Herne mŕtvy LARP hráč hrá mŕtveho po dobu scenáru.