



HERNÉ PRAVIDLÁ

1. Všeobecné pravidlá:

- 1.1. Každý účastník je zodpovedný za svoju vlastnú bezpečnosť a tiež za svoje vlastné veci.
- 1.2. Každý účastník akcie sa riadi platnými zákonmi Slovenskej republiky.
- 1.3. Organizátor nezodpovedá za prípadné zranenia spôsobené z nedbanlivosti účastníka akcie a za hmotné škody spôsobené počas trvania akcie, ani pred ňou, ani po nej.
- 1.4. Pokiaľ účastník nedodríava stanovené pravidlá, môže byť organizátorom napomenutý, penalizovaný alebo vykázaný z hry. Organizátor má taktiež právo hráča vylúčiť z hry na základe adekvátneho dôvodu bez akéhokoľvek nároku na vrátenie peňazí.
- 1.5. Každý hráč je povinný riadiť sa pokynmi organizátora.
- 1.6. Každý hráč musí byť fyzicky a kondične pripravený na hru, zdravotnícky tím má právo účastníkovi zakázať ďalšiu účasť na akcii alebo mu prikázať oddych na určitý čas.
- 1.7. Účastníci sú povinní prísť na akciu adekvátne vybavení.
- 1.8. Povinnou výbavou hráčov je civilná košeľa na LARP nie čiernej ani zelenej farby, reflexná vesta, červené svetlo (lightstick, maják na helmu...) na označenie vyradeného hráča a cvičný TQ pre herné účely.
- 1.9. Hráči sú povinní dodržiavať dresscode svojej armády.



- 1.10. Každý vyradený hráč alebo hráč, ktorý je off-game, je povinný byť označený reflexnou vestou (v noci červeným svetlom).**
- 1.11. Každý účastník zodpovedá za svoj príjem potravy a vody.**
- 1.12. Je zakázané premiestňovať herné predmety, pokiaľ organizátor neurčil inak.**
- 1.13. Každý účastník sa pri registrácii preukáže občianskym preukazom kvôli kontrole totožnosti.**
- 1.14. Je zakázané zakladať otvorený oheň v celom priestore.**
- 1.15. Je prísne zakázané opúšťať hranicu hernej plochy, jej prekročenie hráča vyraduje z hry a je považovaný za herne mŕtveho a musí sa dostaviť na svoju základňu.**
- 1.16. Je zakázané kopať, ničiť alebo poškodzovať vegetáciu v hernom areáli.**
- 1.17. Podpisom pri registrácii hráč potvrdzuje, že pravidlá čítal, všetko pochopil a bude konať podľa pravidiel. V prípade akéhokoľvek porušenia budú vyhovené následky. Neznalosť pravidiel sa neospravedľuje.**
- 1.18. Hráči sú povinní vysielat iba vo frekvenčnom pásme povolenom zákonom Slovenskej republiky.**
- 1.19. Hráči sú povinní dodržiavať zásady a pravidlá rádiovej komunikácie.**
- 1.20. V rámci celej akcie sú povolené iba tlačné zásobníky (výnimka je guľomet).**
- 1.21. Pitná voda poskytnutá organizátorom je určená výlučne na pitie.**
- 1.22. Organizátor si vyhradzuje právo na zmenu pravidiel pred a počas celého trvania akcie.**
- 1.23. Hra prebieha nepretržite, pokiaľ organizátor neurčí inak. Výnimkou sú tiež núdzové situácie.**
- 1.24. Akcie sa môžu zúčastniť aj mladiství nad 16 rokov pod podmienkou predloženia reverzu. V tomto prípade je potrebné kontaktovať organizátora na emailovej adrese pbs.team.official@gmail.com.**



2. Ochrana a bezpečnosť:

- 2.1. Každý účastník je povinný nosiť primeranú ochranu zraku počas celého trvania akcie a v celom priestore akcie. Výnimku tvorí off-zóna, kde je možné ochranu zraku zložiť, avšak výlučne na vlastné riziko hráča.
- 2.2. Platí prísny zákaz streľby na off zóne.
- 2.3. Každá zbraň musí byť na off zóne zaistená (aj keď sa v zbrani nenachádza zásobník alebo batéria).
- 2.4. Povolené je používanie výlučne airsoftových replík zbraní.
- 2.5. Nástražné zariadenia, ktoré môžu viesť k zraneniu osôb sú zakázané.
- 2.6. Hráči sú povinní dodržiavať stanovené limity počas celého trvania akcie.
- 2.7. Na airsoftovej akcii je prísne zakázané byť pod vplyvom alkoholu alebo iných omamných látok.
- 2.8. V prípade úrazu je potrebné kričať **STOP ZRANENIE**, zdvihnúť ruku, zbraň alebo reflexnú vestu nad hlavu aby sa pozastavila hra. Účastníci sú povinní poskytnúť ranenému prvú pomoc. Je potrebné vyhľadať organizátora alebo zdravotníka osobne alebo pomocou núdzového kanálu na vysielacke.
- 2.9. V prípade akýchkoľvek zdravotných problémov alebo zranení je účastník povinný navštíviť zdravotnícke centrum.
- 2.10. V prípade spozorovania civilistov v hre je potrebné kričať **STOP CIVIL**, zdvihnúť ruku, zbraň alebo reflexnú vestu nad hlavu aby sa pozastavila hra. Civilistov je potrebné oboznámiť o prebiehajúcej airsoftovej akcii, odkázať na organizátora alebo ich požiadať o opustenie hernej plochy slušným spôsobom.
- 2.11. V prípade spozorovania divjej zveri je potrebné to nahlásiť na núdzový kanál na vysielacke a oboznámiť hráčov okolo seba.

3. Streľba, zásah a vyradenie hráča:

- 3.1. Hráč nestrieľa do priestoru, kde priamo nevidí.



- 3.2. Zásah platí do akejkoľvek časti tela, výstroje či zbrane.**
- 3.3. Zásah do zbrane vyradzuje zbraň, nie hráča. Výnimkou je zbraň, ktorá je v púzdre alebo visí na popruhu.**
- 3.4. Každý hráč je povinný zásah okamžite priznať.**
- 3.5. Hráč sa považuje za herne živého až do času, kedy prizná zásah.**
- 3.6. Pokiaľ hráč dostane zásah, jasne ohlási svoj status zamávaním alebo zdvihnutím ruky a hlasným zvolaním *MÁM, ZÁSAH* alebo *HIT* a simuluje pád na zem.**
- 3.7. Pri zásahu chladnou zbraňou hráč len zdvihne ruku, nekričí nič a je okamžite herne mŕtvy, tým pádom odchádza na respawn.**
- 3.8. Po prvom zásahu hráč zostáva ranený, leží alebo sedí na zemi po dobu 10 minút a čaká na iného hráča, ktorý ho môže ošetriť nasadením tourniquetu (TQ) alebo doraziť chladnou zbraňou. Počas tejto doby môže hráč normálne komunikovať ale musí simulovať zranenie, pričom sa môže označiť zdvihnutou rukou.**
- 3.9. Ranený hráč sa nesmie sám pohybovať, môže byť však transportovaný svojimi spoluhráčmi, pri transporte zostáva nehybný, stále simuluje zranenie a nijak neuľahčuje transport.**
- 3.10. Pokiaľ hráč nie je do 10 minút ošetrený, je vyradený z hry a odoberie sa na respawn.**
- 3.11. Počas týchto 10 minút hráč:**
- a) Môže byť ošetrený spoluhráčom pomocou TQ**
 - b) môže byť zajatý, ale predtým musí byť ošetrený iným hráčom pomocou TQ**
 - c) môže byť herne zabitý chladnou zbraňou,**
 - d) môže komunikovať vysielaczkou aj hlasovo,**
 - e) nemôže herne zomrieť nijak inak ako zásahom chladnou zbraňou,**
 - f) musí dávať najavo status raneného simuláciou zranenia, prípadne zdvihnutou rukou,**



g) nesmie sa označiť reflexnou vestou (v noci červeným svetlom), tá slúži iba na označenie vyradených hráčov.

h) sa nemôže sám prehlásiť za herne mŕtveho (stále môže byť zajatý)

3.12. Ak po uplynutí týchto 10 minút hráč nebol ošetrený, herne zomiera a odchádza na respawn bez možnosti oživenia, zajatia.

3.13. Hráč ošetrený TQ

a) po ďalšom zásahu herne zomiera a odchádza na respawn bez možnosti oživenia alebo zajatia.

b) môže byť TQ zbavený v poľnej nemocnici a získať tak ďalší život.

3.14. Medik je hráč určený organizátorom a adekvátne označený bielou páskou. Jeho funkcia je neprenosná.

3.15. Jedine medik môže operovať v poľnej nemocnici, ktorú si sám zriadi, vztýčením vlajky ktorú dostane od organizátora.

3.16. Medik musí byť počas operácie živý a v prípade zranenia ošetrený (nemôže operovať počas simulácie zranenia kým nie je ošetrený). Medik môže TQ zložiť aj sebe.

3.17. Poľná nemocnica je miesto na mape vybrané medikom.

3.18. Pred použitím nemocnice je potrebné ju pripraviť na použitie – medik musí vztýčiť bielu vlajku. V takto zriadenej nemocnici môže medik operovať ranených s nasadeným TQ, čím ich zbaví TQ a dostanú obväz na ruku, ktorý symbolizuje ošetrenie v poľnej nemocnici.

3.19. Akonáhle medik opustí pozíciu nemocnice, nemocnica prestáva byť funkčná a pre ďalšie použitie musí byť opätovne zriadená.

3.20. Takto zriadená nemocnica môže byť prepadnutá a všetci hráči v nemocnici vrátane medika sa môžu brániť.

3.21. Hráč ošetrený v nemocnici - zbavený TQ, s obväzom na ruke po ďalšom zásahu zostáva ranený po dobu 10 minút, pri čom sa na neho vzťahujú rovnaké pravidlá ako pri prvom zásahu, vrátane opätovného ošetrenia TQ. Takto ošetrený hráč však už nemôže byť TQ zbavený v poľnej nemocnici.



- 3.22. Hráč s obvazom na ruke (už raz zbavený TQ) a s nasadeným TQ, po nasledujúcom zásahu okamžite herne zomiera a odchádza na respawn bez možnosti oživenia alebo zajatia.**
- 3.23. Hráč sa vždy poberá na respawn čo najrýchlejšie a čo najkratšou možnou cestou, aby neprekážal aktívnym hráčom. Vyraďený hráč musí zabezpečiť, aby nebol zneužitý ako kryt.**
- 3.24. Vyraďený hráč nesmie nijak komunikovať ani znakovou rečou, ani do vysielacky, taktiež nesmie nijak ovplyvňovať priebeh hry. Takýto hráč musí byť celý čas označený reflexnou vestou, v noci ešte aj červeným chemlightom, červeným svetlom alebo zapnutým majákom na helme.**
- 3.25. Zásah spoluhráča sa považuje ako zásah. Postup je rovnaký ako pri zásahu nepriateľom.**
- 3.26. Raneného hráča je možné "doraziť" iba chladnou zbraňou.**
- 3.27. Je zakázané hádzať chladné zbrane.**
- 3.28. Zabitie bez streľby je možné len dotykcom ruky alebo repliky chladnej zbrane. Hráč musí protivníka zreteľne informovať o vyraďení z hry.**
- 3.29. Zabitie chladnou zbraňou spôsobuje okamžitú smrť – nie je možné nijaké ošetrovanie.**
- 3.30. Bang rule (pravidlo „máš“) neplatí.**
- 3.31. Airsoftové granáty a pyrotechnika sú zakázané.**
- 3.32. Používanie štítu je povolené.**

4. Respawn

- 4.1. Respawn pre hernú stranu predstavuje jej prislúchajúca základňa alebo dedina podľa pravidiel v dedine.**
- 4.2. V dedine sa nachádza lekár, ktorý za poplatok dokáže oživiť hráčov.**
- 4.3. Lekár na vlastnom HQ lieči zadarmo, avšak môže to nejaký čas trvať.**
- 4.4. Hráč bez zranenia nepotrebuje respawn, je kedykoľvek pripravený do boja.**
- 4.5. Hráč, ktorý nie je herne mŕtvy, ale iba zranený nemusí po návrate na základňu využiť respawn a môže sa vrátiť do boja aj so zranením.**
- 4.6. Čas respawnu určí lekár na HQ.**



- 4.7. Hráčov môže respawnovať aj organizátor alebo rozhodca po súhlase organizátora.**

5. Konflikt:

- 5.1. Pri akomkoľvek konflikte sú všetci zúčastnení povinní vyhľadať organizátora a ten je povinný tento spor riešiť a v prípade potreby rozhodnúť.**
- 5.2. Rozhodnutie organizátora pri akejkoľvek situácii je konečné.**
- 5.3. Pokiaľ sa jedná o fyzické napadnutie, organizátor hráča s okamžitou platnosťou vylúči z akcie.**
- 5.4. Organizátor si vyhradzuje právo vylúčiť hráča na základe adekvátneho dôvodu z akcie bez možnosti vrátenia vstupného.**

6. LARP:

- 6.1. Počas celého trvania akcie platia signály ŽLTÁ STOP a ČERVENÁ STOP.**
- 6.2. Každý hráč je povinný počas celej doby akcie mať pri sebe ID kartu (dostane pri registrácii), pokiaľ hráč ID kartu stratí môže byť zneužitá nepriateľom.**
- 6.3. V dedine je možné LARPovať aj ako civil (pre účely vyzvedania, atentátov...). Pre tento účel musí mať hráč na sebe výlučne civilnú košeľu nie čiernej ani zelenej farby. Takto označeného hráča budú ostatní LARPovo vnímať ako civila.**
- 6.4. Civil musí zbraň nosiť v skrytom nosení, inak ho môžu zajať alebo zneškodniť vojaci OSN.**
- 6.5. Ak niekto civila fyzicky spozná podľa tváre, koná ako keď ho pozná. Nemusí LARPovať, že ho nepozná.**
- 6.6. Civil musí mať pri sebe hernú ID kartu, inak môže byť zajatý alebo zneškodnený vojakmi OSN.**
- 6.7. ID karta oprávňuje civila nosiť krátku zbraň v skrytom nosení.**



- 6.8. Zajatý hráč (civil alebo hráč) musí byť spútaný a tak nesmie klásť odpor a musí vykonávať rozkazy, ktoré dostal.**
- 6.9. Pri zajatí sú hráči zodpovední za bezpečnosť zajatého hráča.**
- 6.10. Zajatie môže trvať maximálne jednu a pol hodiny od zajatia, potom musí byť zajatý hráč prepustený.**
- 6.11. Vstup do dediny bude povolený aj vojakom armád na základe povolenia OSN alebo miestnej milície.**

7. Špeciálne vybavenie:

- 7.1. Používanie špeciálneho vybavenia ako je termovízia a nočné videnie je povolené.**
- 7.2. Používanie dronu je povolené v súlade s platnými zákonmi Slovenskej republiky.**
- 7.3. Každý, kto chce používať dron, je povinný sa pri registrácii preukázať platným leteckým preukazom operátora dronu.**
- 7.4. Vzlietnutie dronu mimo hru je možné iba po súhlase organizátora.**
- 7.5. Pre používanie dronu na misii alebo počas hry je potrebné tento zámer ohlásiť veliteľovi armády a vzlietnuť len s povolením veliteľa armády alebo organizátora.**
- 7.6. Operátor dronu je povinný dodržiavať minimálnu výšku letu 30 metrov.**
- 7.7. Strelba na drony je prísne zakázaná.**
- 7.8. Technikály sú povolené po dohode s organizátorom. Typ technikálu určuje organizátor.**
- 7.9. Každý hráč používa špeciálne vybavenia ako napr. dron, termovíziu, nočné videnie, technikál na vlastnú zodpovednosť. Za prípadné vzniknuté škody majiteľ zodpovedá sám.**
- 7.10. Na transportné technikály, ktoré budú označené reflexným prvkom alebo oranžovými prvkami sa nebude môcť strieľať, ale budú môcť byť vyradené špeciálnym herným RPG. Zásah RPG vyradí aj celú posádku vozidla.**



7.11. Na bojový technikál je streľba povolená. Z bojového technikálu je streľba takisto povolená, pod podmienkou, že ak sa jedná o streľbu z okna, okno musí byť maximálne otvorené. Bojový technikál môže byť vyradený špeciálnym herným RPG alebo zastrelením vodiča. Streľba z airsoftovej zbrane nevyraďuje vozidlo ale člena posádky po priamom zásahu. Po zásahu RPG je vyradená celá posádka vozidla.

7.12. Zásah vozidla RPG nevyraďuje z hry hráčov v okolí vozidla, len na ňom alebo v ňom.

7.13. Pohyb technikálom mimo cesty vyznačenej na mape je maximálne 20 km/h, pokiaľ organizátor neurčí inak.

7.14. Organizátorské vozidlá budú označené reflexným prvkom, taktiež bude mať šofér tohto vozidla na sebe reflexnú vestu.



8. Limity zbraní:

Limity zbraní		 Útočná puška	 DMR	 Ostreľovačka	 Guľomet
Režim strel'by		Full-auto	Semi	Manual	Full-auto
Max. výkon*		1.9 J	2.35 J	3.5 J	2.15 J
Max. váha streliva	AEG	0.36 G	0.40 G	×	0.40 G
	HPA	0.36 G	0.40 G	×	0.40 G
	GBBR	Bez limitu	Bez limitu	×	Bez limitu
	Manual	×	×	Bez limitu	×
Typ zásobníka		Mid-cap	Mid-cap	×	Drum-mag

*Merané s vami používanou váhou streliva

8.1. Limity pre GBB a HPA sú rovnaké ako pre AEG a Manual.

8.2. Za DMR sa považuje replika podľa reálnej predlohy: SPR, SAM-R, Vintorez, SL-8, M14, SWD, SWDS, PSG-1, SR-25, SCAR-H SSR, HK416 20" / G28, SVCh, Barret M82, FN FAL, G3 SG-1, AR-10, SVU, M110 SASS, HK M110, FN Mk 20 SSR, Zastava M76, Zastava M91, SIG 716 DMR, SIG SG 751 SAPR, Beretta ARX-200, AR so 16+” predpažbím.

8.3. Pokiaľ na zozname DMR predlôh nejaká zbraň chýba, tak po dohode s organizátorom tam môže byť doplnená: je potrebné kontaktovať organizátora VOPRED na: pbs.team.official@gmail.com.

8.4. Guľomet je replika reálneho guľometu s váhou aspoň 5kg so zásobníkom. Ak váhové kritérium nespĺňa, spadá do kategórie Útočná puška.



- 8.5. Ostreľovačka je bolt-action zbraň.**
- 8.6. Novritsch full-thrust zbraň (6.44m BB) sa meria podľa štandardných limitov.**
- 8.7. Plynová zbraň s HPA adaptérom je klasifikovaná ako HPA.**
- 8.8. G&G LevAR 15" je klasifikovaná ako Ostreľovačka.**
- 8.9. Pre krátke zbrane platí jednotný limit 1.5J s vlastným strelivom.**
- 8.10. Používať sa môžu len zbrane, ktoré prešli meraním a sú označené.**
- 8.11. Používať sa môžu len chladné zbrane určené na airsoft (gumené, plastové).**

