PRAVIDLA

AIRSOFTWARS 2.0

platná od 10. 10. 2026 · https://aswars.metrocitysquad.cz/rules

10 ZLATÝCH PRAVIDEL

Vytiskni, nalep na pažbu, nauč se. Platí na každé akci.

1. **Ochranu očí nesundáš** nikde v herním prostoru, ani na chvíli.
2. **„STOP STOP STOP“** = všichni okamžitě přestanou střílet, zopakují to a čekají na pokyn. Jen pro skutečné nebezpečí.
3. **Zásah bereš vždy**, i když si nejsi jistý. Hádka o zásah na poli = penalizace.
4. **Zbraň jen změřená**, s páskou své třídy a v jejím limitu. Silné zbraně nepatří do vesnic a budov.
5. **Nestřílíš naslepo**, skrz zdi a plachty ani na lidi v reflexní vestě.
6. **Vozidlo jede max 20 km/h a svítí.** Do cesty mu nikdy nevstoupíš a nelezeš na něj.
7. **Zásahové plochy A4** na vozidlech a věžích musí být vždy vidět. Bez nich vozidlo ani věž nehrají.
8. **Alkohol až po herní době, drogy nikdy.** Oheň jen na určeném místě, s vodou a pod dozorem.
9. **Drony jen registrované**, do 250 g, nejníž 30 m nad hráči. Nic neshazují.
10. **Spory neřešíš na poli.** Zapamatuj si číslo pásky a nahlas ho maršálovi nebo gamemasterovi.

DUCH HRY: Kde pravidla mlčí, hraj tak, aby se hrálo dobře oběma stranám. Kdo hledá kličky v pravidlech, porušuje je.

Black list	Vyloučení	Penalizace	Upozornění
Zákaz účasti na dalších akcích na 1 rok nebo trvale, zapsaný v systému. Rozhoduje ORG do 14 dnů po akci.	Odjezd z akce do 2 hodin, bez náhrady účastnického poplatku. Rozhoduje gamemaster nebo ORG.	Jsi ihned mrtvý, nasadíš reflexní vestu a k refreshi se ti přičte 60 minut. O penalizaci se dozví Tvůj velitel a dohlédne na respawn. Druhá penalizace na akci = vyloučení.	Maršál tě upozorní a zapíše číslo pásky. Hraješ dál. O upozornění se dozví Tvůj velitel. Třetí upozornění na akci = penalizace.

1 Základní pravidla
2 Bezpečnost
3 Organizátoři a rozhodčí
4 Zbraně a výkony
5 Zásah, zranění, smrt
6 Medik a refresh
7 Vozidla
9 Granáty, granátomety, RPG
10 Drony
11 Noc
12 Role-play a herní předměty
13 Tábor a herní prostor
14 Sazebník postihů
! Přehled podle závažnosti

1 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

1.1	Airsoft je hra, která fyzicky a psychicky namáhá organismus, přičemž může dojít k jeho přetížení
1.2	V případě nedodržení bezpečnostních, požárních a všeobecných pravidel, se kterými jsem úplně obeznámený a souhlasím s nimi, můžu způsobit nehodu sobě, nebo ostatním
1.3	Jsem fyzicky a psychicky připravený zúčastnit se hry a na možnou námahu během hry
1.4	Budu přesně dodržovat všechna pravidla a pokyny organizátorů, budu používat výstroj a zařízení jen způsobem dovoleným pravidly a podle pokynů, a to tak abych nezpůsobil jakoukoliv újmu sobě, ostatním spoluhráčům ani organizátorům
1.5	V průběhu hry nikdy za jakýchkoliv okolností nebudu vědomě mířit a střílet na ostatní spoluhráče, kteří nemají nasazené ochranné brýle
1.6	Na herním prostoru a v jeho okolí budu vždy nosit ochranné brýle a nebudu je sundávat bez povolení organizátorů
1.7	Bezpodmínečně se podřídím všem předpisům a pokynům organizátorů hry
1.8	Jsem si vědom(a) bezpečnostních, požárních a všeobecných pravidel a předpisů
1.9	Jsem si vědom(a), že v případě ošetření zdravotnickým týmem organizátorů se jedná pouze o poskytnutou přednemocniční péči. Organizátoři doporučují následně podstoupit finální péči u lékaře v nemocnici.
1.10	Jsem seznámen(a) s tím, že na akci budou organizátoři a jejich partneři pořizovat fotografie a videa, která mohou být zveřejněna.

2 BEZPEČNOST

Tahle kapitola má přednost před vším ostatním. Porušení se trestá přísněji než herní přestupky, protože jde o zdraví.

2.1	V herním prostoru máš po celou herní dobu nasazenou certifikovanou ochranu očí (EN 166 nebo ANSI Z87.1, těsnící, ne síťka). Hráči do 18 let mají navíc ochranu dolní části obličeje. **Proč:** Oko je jediné zranění, které se nedá vrátit. Síťka propustí úlomek kuličky.	Vyloučení
2.2	Když se ti zamlží brýle nebo je ztratíš, zakryješ oči rukama a zavoláš „SLEPEC“. Okolí přestane na tebe střílet a pomůže ti. Brýle si otřeš jen v safe zóně nebo se zakrytou hlavou.	
2.3	„STOP STOP STOP“ zavoláš jen při skutečném nebezpečí (zranění, požár, civilista v palbě, vozidlo v nebezpečí). Všichni v doslechu přestanou střílet, zopakují ho a čekají, dokud gamemaster nebo ten, kdo zavolal, neohlásí „HRA“.	Penalizace
2.4	Na lidi v reflexní vestě, na civilisty, cyklisty a kolemjdoucí, na ORG a CREW se nestřílí. Nástřel nezúčastněného je vždy chyba střelce.	Penalizace Vyloučení · úmysl

2.5 Na akci jsou zakázané jakékoli střelné zbraně kromě airsoftových, plynové a expanzní zbraně a nože s pevnou čepelí nošené na těle. Pracovní nůž používáš jen mimo herní dobu.

Vyloučení · Black list

2.6 V herní době nesmíš být pod vlivem alkoholu. Omamné látky jsou zakázané po celou akci.

Vyloučení · alkohol · Black list · drogy

2.7 Veřejné silnice (v mapě vyznačené) jsou mimo hru. Nestřílí se z nich, na ně ani přes ně a nesmí se blokovat.

Vyloučení

2.8 ✕ Fyzické napadení, vyhrožování a vulgární urážky mimo role-play.

Vyloučení · Black list

2.9 Minimální věk je 15 let. Hráč do 18 let má podepsaný souhlas rodiče a určený dozor, který je na akci.

bez splnění se akce neúčastní

3 ORGANIZÁTOŘI A ROZHODČÍ

3.1 Organizační tým poznáš podle pásky:

a) **ORG (modrá)** pořadatel, poslední slovo ve všem.
b) **GAMEMASTER (žlutá)** řeší spory, vykládá pravidla, uděluje všechny postihy kromě black listu.
c) **MARŠÁL (růžová)** kontroluje pravidla, měří zbraně, uděluje upozornění a penalizaci. Spory o výklad nerozhoduje.
d) **CREW (červená)** technické zázemí, nehraje, nerozhoduje.

3.2 Pokyn člena organizačního týmu plníš hned. Námitku řekneš až po hře, ne na poli.

Penalizace

3.3 Spor s jiným hráčem neřešíš na poli. Zapamatuješ si číslo jeho ID pásky a nahlásíš ho maršálovi nebo gamemasterovi. Hádka o zásah je stejný přestupek jako nebrání zásahů.

Proč: Hádky na poli kazí hru oběma stranám a nic nevyřeší.

Penalizace

3.4 Proti upozornění, penalizaci nebo vyloučení se můžeš ohradit u gamemastera na velitelství do konce akce. Proti black listu e-mailem do 14 dnů od rozhodnutí.

3.5 ID páska je stále čitelná. Zakrytou nebo nečitelnou pásku spravíš hned, do té doby jsi mimo hru.

Upozornění

4 ZBRANĚ A VÝKONY

Pět tříd zbraní. Čím silnější zbraň, tím větší minimální vzdálenost (MED). MED je spočítaná tak, aby kulička dopadla s energií kolem 1,2 J, jako u nejslabších zbraní.

TŘÍDA	PÁSKA	MAX. VÝKON	MED	REŽIM	ZÁSOBNÍK	SMÍ DO VESNIC A BUDOV
KRÁTKÁ (pistole, záložní zbraň)	bez pásky	1,2 J	0 m	semi	-	ano
PUŠKA (AEG, GBB, HPA)	zelená	1,7 J	0 m	auto, max 25 BB/s	mid-cap, max 150	ano, v místnosti jen semi

TŘÍDA	PÁSKA	MAX. VÝKON	MED	REŽIM	ZÁSOBNÍK	SMÍ DO VESNIC A BUDOV
SILNÁ (silná puška, kulomet)	žlutá	2,3 J	15 m	auto, max 25 BB/s	mid-cap max 150, kulomet hi-cap	ne
DMR	oranžová	2,8 J	25 m	jen semi, nepřepínatelná	low-cap, max 100	ne
SNIPER (manuální závěr)	červená	3,3 J	30 m	jednotlivé rány	low-cap, max 50	ne

MĚŘENÍ

4.1 Každá zbraň projde chronem na registraci a dostane pásku své třídy. Bez pásky nebo s páskou jiné třídy zbraň nehraje.

Upozornění

4.2 Měří se nejtěžší kuličkou, kterou na akci použiješ, s nastaveným hop-upem. Limit platí pro jakoukoli kuličku, kterou pak střílíš. Nejtěžší povolená kulička je 0,45 g, pro SNIPER 0,48 g.

Proč: HPA a plynové zbraně mají s těžší kuličkou vyšší energii. Měřit lehčí kuličkou je nejčastější způsob, jak limit obejít.

4.3 HPA zbraň má uzamčený regulátor s plombou od maršála. Plomba musí být celá do konce akce.

Vyloučení

4.4 Maršál smí kdykoli zbraň přeměřit. Při překročení limitu je zbraň mimo hru, dokud ji neopravíš a znovu nezměříš.

Penalizace · do 5 %

Vyloučení · nad 5 % nebo úprava po měření

4.5 Používají se jen BIO kuličky.

Vyloučení

STŘELBA

4.6 Na kratší vzdálenost, než je MED tvé zbraně, nestřílíš. Když se nepřítel přiblíží, přejdeš na záložní zbraň nebo ho vyzveš ke vzdání.

Penalizace

Vyloučení · se zraněním

4.7 Kdo nosí SILNOU, DMR nebo SNIPER, má u sebe i KRÁTKOU nebo PUŠKU.

Upozornění

4.8 Ve vesnicích, uvnitř plotu základen a v budovách smí jen KRÁTKÁ a PUŠKA. V místnosti střílí PUŠKA jen semi.

Proč: Dávka 1,7 J na 2 metry v místnosti je nejčastější zdroj zranění.

Penalizace

4.9 Střílíš jen tam, kam přímo vidíš. Žádná střelba naslepo přes zeď, za roh ani nad hlavou.

Penalizace

4.10 Nestřílí se skrz zdi, plachty, ploty z textilie ani do stanů a ze stanů. Zásah skrz se nepočítá.

Penalizace

4.11 Na hráče, který už zásah ohlásil, dál nestřílíš.

Upozornění

Penalizace · opakovaně

SPECIÁLNÍ ZBRANĚ

4.12 **DMR:** vnější délka hlavně aspoň 400 mm (bez tlumiče), puškohled, dvojnožka, napevno semi. Předloha ráže 7,62 mm a výš, výjimka Mk12 SPR. **SNIPER:** manuální závěr, puškohled se zvětšením aspoň 3x, dvojnožka.

Upozornění

4.13 **Kulomet** má třídu SILNÁ jen jako replika skutečného kulometu (LMG, MMG, HMG) se zásobníkem typu box nebo buben. Upozornění

4.14 **Omračující brokovnice:** hlaveň omotaná modrou páskou v délce 5 cm, třída PUŠKA, účinek do 10 m. Zásah = omráčení, viz 5.7. Upozornění

5 ZÁSAH, ZRANĚNÍ, SMRT

Jeden cyklus pro všechny: zásah, 5 minut na ošetření, druhý zásah zabíjí. Méně výjimek znamená méně sporů.

5.1 **Zásah** je kulička, která tě trefí kamkoli na těle nebo výstroji, včetně helmy a batohu. **Nepočítá se** zásah do zbraně, odražená kulička a kulička, která prošla zdí nebo plachtou. Když si nejsi jistý, zásah bereš.

Proč: Zásah do batohu a do zbraně se na poli nedá spolehlivě posoudit a vede k hádkám. Jednoduché pravidlo „tělo i výstroj ano, zbraň ne“ používá většina velkých akcí.

5.2 Po zásahu nahlas zavoláš „ZÁSAH“, zvedneš ruku a jsi **zraněný**. Zůstaneš ležet, nestřílíš, nemluvíš do vysílačky a nepředáváš informace. Smíš volat „MEDIK“. Penalizace · Vyloučení · úmysl

5.3 Zraněného smí odnést nebo odvést do krytu spoluhráč (podpírá ho kolem ramen). Když tě do 5 minut nikdo neošetří, jsi **mrtvý**.

5.4 Druhý zásah zraněného nebo ošetřeného hráče zabíjí. Friendly fire platí.

5.5 **Mrtvý** si oblékne reflexní vestu a zůstane 10 minut na místě. V té době smí být prohledán. Potom odchází přímo do domovské lokace, nemluví o hře a do hry nezasahuje. Penalizace

5.6 **Nůž** (jen gumový): zřetelný pohyb přes trup nebo záda, nikdy na hlavu a krk, a slovo „NŮŽ“. Zabíjí okamžitě bez ošetření. Penalizace · na hlavu nebo krk

Proč: Slovo „NŮŽ“ odstraní spory, jestli útok byl.

5.7 **Omráčení** brokovnicí s modrou páskou: lehneš si, ruce za hlavu, 10 minut nic neděláš. Tři omráčení během jedné hodiny = smrt bez ošetření.

5.8 **Vzdání:** když na tebe nepřítel míří zblízka a zavolá „VZDEJ SE“, můžeš se vzdát a jsi zadržený (viz 12.3), nebo bojovat dál. Střelba pod MED je zakázaná podle 4.6.

6 MEDIK A REFRESH

6.1 Medika mají jen strany, kterým ho povoluje gamebook. Nejvýš 1 medik na družstvo (10-12 hráčů) a 3 na četu. Medik je označený podle standardu NATO. Upozornění

6.2 Ošetření = zraněný vypije lékařskou sadu od ORG (voda 0,25-0,33 l) a medik ho obváže. Trvá nejméně 2 minuty a během nich se nebojuje. Medik smí ošetřit i sám sebe.

Proč: Pevná doba zabrání „rychlému ošetření“ uprostřed přestřelky.

6.3 Ošetřený hráč hraje dál, ale další zásah je smrtelný. Ošetřit lze jednou za 3 hodiny.

6.4 Lékařská sada je na jedno použití, z hygienických důvodů se nedoplňuje. Penalizace

6.5 **Sanitka** (kde ji gamebook povoluje) je označená vlajkou s červeným křížem nebo půlměsícem vpředu. Ošetřuje stejně jako medik a dá se zničit jako bojové vozidlo.

6.6 **Refresh** je 3 hodiny od smrti, probíhá v domovské lokaci. Gamebook ho smí herními mechanikami zkrátit. Mrtvý v domovské lokaci smí sundat vestu, ale do hry nezasahuje. Penalizace

7 VOZIDLA

Vozidlo je nejnebezpečnější věc na akci. Za vozidlo ručí řidič a velitel skupiny, která ho registrovala.

ZÁSAHOVÁ PLOCHA

Bílá deska nebo list formátu A4 na výšku (210 × 297 mm) s **červeným rámem širokým 2 cm**. Je pevně připevněná, zvenku celá vidět, nesmí ji zakrývat síť, výstroj ani bláto. Plochy dostaneš na registraci nebo si je vyrobíš podle vzoru.

REGISTRACE A OZNAČENÍ

7.1 Herní vozidlo (auto, motorka, čtyřkolka) je předem registrované a schválené v registračním systému. Na registraci dostane herní SPZ podle strany a obrněné vozidlo žlutou značku ARMORED na každou stranu. Vyloučení

7.2 Auto má **4 zásahové plochy**: vpředu, vzadu, vlevo a vpravo. Čtyřkolka a motorka 2 (vpředu a vzadu). Bez všech ploch vozidlo nedostane SPZ a nevyjede.

Proč: Útočník musí vědět, kam střílet, a obránce nesmí plochu „schovat“.

7.3 Když za hry plocha chybí, je zakrytá nebo otočená, vozidlo je **zničené** (vesta na zrcátko, odjíždí domů) a řidič dostane penalizaci. Podruhé vozidlo na akci končí. Penalizace · podruhé vozidlo končí

7.4 Čelní sklo, okna řidiče a spolujezdce a zadní okno nejsou ničím zakrytá. Střílí se jen ze zcela staženého okna. Penalizace

JÍZDA

7.5 Max **20 km/h**, na asfaltové silnici mimo hru 40 km/h. Vozidlo svítí ve dne i v noci aspoň potkávacími světly. Jezdí se jen po existujících cestách. Penalizace · opakovaně vozidlo končí

7.6 Mimo cestu, mezi hráči a při couvání řídí řidič jen s navigátorem, který jde vedle vozidla a vidí řidiči do očí. Penalizace

7.7 Nikdo nejezdí na stupačkách, prazích ani na střeše. Mrtví a živí se nevozí spolu: nezničené vozidlo neveze mrtvé, zničené neveze živé. Penalizace

7.8 Hráč nesmí vstoupit jedoucímu vozidlu do cesty, lehat pod vozidlo, lézt na něj, otevírat cizí dveře ani na vozidlo sahat. K jedoucímu vozidlu se nepřiblížíš na méně než 3 metry. Vyloučení

7.9 Cestu smí blokovat jen vozidlo s řidičem uvnitř, ne stromy ani klest. Zničené vozidlo cestu hned uvolní. Penalizace

7.10 × Řidič pod vlivem alkoholu nebo drog. Vyloučení · Black list

BOJ S VOZIDLEM

7.11 Vozidlo se ničí **paintballovou kuličkou od ORG** ze schválené zbraně (RPG, granátomet) do zásahové plochy nebo do skla. Vlastní střelivo a HS projektily jsou zakázané. **Vyloučení**

TYP VOZIDLA	VYŘAZENÉ (STOJÍ)	ZNIČENÉ	OPRAVA VYŘAZENÉHO
Bojové (herní SPZ)	1. zásah	2. zásah	15 min
Obrněné (žlutá ARMORED)	3. zásah	4. zásah	15 min

7.12 **Vyřazené vozidlo** bezpečně zastaví. Řidič je zraněný, ostatní hrají dál. Oprava trvá 15 minut, kapota je otevřená a u motoru je nezraněný hráč. Zásah během opravy vozidlo ničí.

7.13 **Zničené vozidlo:** posádka uvnitř je mrtvá, výstražná světla, reflexní vesta na řidičově zrcátku, vozidlo hned opouští bojiště a dává přednost ostatním. Oživuje se v domovské lokaci po refreshi řidiče. Na zničené vozidlo se nestřílí. **Penalizace**

7.14 Řidič zasažený kuličkou za jízdy hned bezpečně zastaví a je zraněný. Věž na vozidle střílí, dokud není vozidlo zničené. SILNÁ zbraň ve věži nestřílí ve vesnicích a základnách. **Penalizace**

8 ZÁKLADNY A STAVBY

Každá věž se musí dát sestřelit. Za plochy na základně ručí její velitel.

8.1 Každá věž má aspoň jednu **zásahovou plochu A4** (jako vozidla) na straně obrácené ven ze základny, viditelnou z přístupové cesty. Věž, kterou jde napadnout z více stran, má plochu na každé z nich.

8.2 Věž bez plochy nebo se zakrytou plochou je **zničená**, dokud plochu nenapravíš. Velitel základny dostane penalizaci. Organizátor kontroluje plochy při stavbě i za hry. **Penalizace**

8.3 **Zničení věže:** 1 paintballový zásah do plochy. Věž je zničená 1 hodinu, visí na ní reflexní vesta. Hráč na věži sleze a je zraněný.

8.4 **Zničení brány:** brána má 3 plochy A4, na každé 1 zásah. Zničenou bránu otevře jen gamemaster nebo ORG, zůstane otevřená 1 hodinu.

8.5 **Zničení základny:** po zničení a otevření brány klaksonem u vlajky nebo u velitelství. Všichni na základně jsou mrtví po dobu refreshe strany, na bránu a věže se vyvěsí vesty.

8.6 Ploty a textilie se nesmí za hry upravovat, podlézat, nadzvedávat ani prorážet vozidlem. Plot se nepřekonává silou. **Vyloučení**

8.7 Kopat a hloubit je zakázané (výjimka: zapuštění stožáru vlajky). **Penalizace**

9 GRANÁTY, GRANÁTOMETY, RPG

9.1 Veškerá pyrotechnika je zakázaná, nevoz ji vůbec (i Taginn, Pyrosoft a podobné). Povolené jsou jen plynové granáty (např. Storm360). Granát zasahuje svými kuličkami. **Vyloučení**

9.2 **Granátomet** má reálnou předlohu, jen režim semi a pásku GRENADE LAUNCHER od ORG. Podvěsný je povolený, pistolový jednoruční ne.

Upozornění
Penalizace · bez pásky

9.3 **RPG** (paintballová zbraň): replika s reálnou předlohou, délka aspoň 1 m, hmotnost aspoň 3 kg, bez zásobníku, jedna rána na nabití. Schvaluje ORG.

Penalizace

9.4 Paintballové střelivo vydává ORG v omezeném množství. Na pěchotu se z RPG a paintballových zbraní nestřílí.

Penalizace

10 DRONY

Pravidla vycházejí z evropského nařízení 2019/947, které v ČR platí přímo. Hráč v přestřelce není „zapojená osoba“, protože dron nesleduje. Nad hráči proto smí legálně létat jen drony do 250 g a v otevřené kategorii se nesmí nic shazovat.

10.1 **Registrace předem** v registračním systému: číslo provozovatele (CZE…), ID pilota a doklad o testu A1/A3, model a hmotnost dronu, pojištění odpovědnosti aspoň 1 mil. Kč. Pilotovi je aspoň 16 let. Organizátor čísla ověří v registru ÚCL. Na registraci se porovná nálepka CZE na dronu a dron dostane číslovanou nálepku akce.

Vyloučení

10.2 Ve hře létají jen drony **do 250 g** (třída C0 nebo bez třídy do 250 g). Těžší drony a FPV nad 250 g nad herním prostorem nelétají.

Proč: Nad nezapojenými osobami smí v otevřené kategorii jen tato hmotnost. Za porušení zákona odpovídá pilot i pořadatel.

Vyloučení

10.3 Na stranu nejvýš **4 registrované drony** a **2 ve vzduchu** současně. Drony ORG se nepočítají.

Penalizace

10.4 **Výška:** dron nikdy neletí níž než **30 m nad zemí**, pokud je do 30 m vodorovně od jakéhokoli hráče. Strop je 120 m.
Jak to poznáš: dron musí být jasně nad korunami okolního lesa, zhruba dvakrát výš než třípatrový dům. Když ho na zemi slyšíš nebo poznáš jeho tvar bez dalekohledu, je nízko. Při sporu rozhoduje maršál, smí si prohlédnout telemetrii v ovladači.

Proč: Výška „nad hlavami“ je vágní. Pevné číslo s vodítkem, které vidí každý hráč, se dá kontrolovat.

Penalizace · a zákaz létání do konce dne
Vyloučení · podruhé

10.5 **Bezletové zóny:** safe zóny, tábory, parkoviště, registrace, briefing, veřejné silnice, obce, přírodní rezervace a okolí letišť podle mapy akce. Dron nelétá ani nad shlukem hráčů, který tvoří dav (velký útok na jeden cíl). Startuje a přistává jen na místě s 30 m volného okolí.

Penalizace · a zákaz létání do konce dne

10.6 **Jen průzkum.** Dron nic neshazuje (ani kuličky, vodu, „granáty“), nesimuluje kamikaze útok a nedotkne se hráče. Simulovaný úder (dělostřelectvo) smí dron jen navést přes velitelství, vyhodnotí ho gamemaster.

Vyloučení
Black list

10.7 **Na dron se kuličkami nestřílí.** Sestřel jen herně: protiletadlový operátor s označenou atrapou (2 na stranu) míří na dron do 100 m nepřetržitě 5 sekund a nahlas zavolá „DRON [barva] DOLE“. Sestřelený dron letí přímo domů ve výšce aspoň 30 m, přistane a 30 minut nelétá.

Proč: Zasažená vrtule může dron shodit hráčům na hlavu.

Penalizace
Vyloučení · opakovaně

10.8 **Pilot** je platný cíl. Zasažený pilot zahlásí zásah, bezpečně dron vrátí a přistane, teprve pak se chová jako zraněný. Dron nikdy neopustí ve vzduchu. Kdo létá FPV brýlemi, má vedle sebe pozorovatele v oranžové vestě, který je mimo hru. Penalizace

10.9 **Značení:** páska v barvě strany na ramenech dronu. V noci zelené zábleskové světlo, let jen s pozorovatelem a nejníž 40 m. Upozornění

> **OVĚŘENÍ PILOTA**
>
> Registr ÚCL umí podle čísla zobrazit provozovatele i pilota. Organizátor ověří čísla z registrace dronu před akcí a na registraci je porovná s nálepkou na dronu a s dokladem pilota.

11 NOC

11.1 V noci platí všechna pravidla a všechny třídy zbraní. MED se v noci špatně odhaduje: když si nejsi jistý vzdáleností, nestřílíš silnou zbraní. Penalizace

11.2 Mrtvý má v noci reflexní vestu a k tomu červené svítící nebo blikající světlo. Penalizace

11.3 Termovize, noční vidění, IR přísvit a strobo svítilny jsou povolené, pokud gamebook neříká jinak. Lasery jen v souladu se zákonem a nikdy na oči a na letadla. Vyloučení · laser do očí

11.4 Vozidla v noci nejezdí na noční vidění ani bez světel. Vyloučení

12 ROLE-PLAY A HERNÍ PŘEDMĚTY

12.1 „RED STOP“ kdykoli ukončí herní interakci (prohledání, zadržení, výslech). Pak předložíš všechny herní předměty a situace se dohraje mimoherně.

12.2 **Prohledání** osoby probíhá běžně. Vozidlo a obydlí jen za přítomnosti majitele. Veřejnou budovu kdykoli.

12.3 **Zadržení** trvá nejvýš 2 hodiny a nesmí se účelově opakovat. Kdo řekne „odmítám zadržení“, zadržení se jen naznačí a do propuštění neutíká. Ruce se poutají jen před tělem, nikdy roubík. Penalizace

12.4 **Výslech** jen zadrženého: 3 otázky, na jednu smí lhát, na dvě odpoví pravdu. Kdo pravdu nezná, odpoví „neznám pravdivou odpověď“.

12.5 Herní předmět, jehož pravidlo neznáš, neodnášíš ani nezakrýváš. Smíš ho jen herně zničit bílou páskou, zničený je na dobu refreshe. Penalizace

12.6 Ústrojová kázeň podle strany je povinná, je to „národnost“. Převlek jen se souhlasem ORG nebo podle gamebooku. Upozornění / Penalizace · opakovaně

12.7 × Padělání herních peněz a herních předmětů. Vyloučení

13 TÁBOR A HERNÍ PROSTOR

13.1 Civilní vozidla, karavany a obytné přívěsy stojí jen na určeném parkovišti, ne ve vesnicích a na základnách. Vyloučení

13.2	Ohniště nesmí být v kontaktu se zemí, vedle je aspoň 5 l vody a nikdy není bez dozoru. Při zákazu rozdělávání ohně (sucho) se nepálí vůbec.	Vyloučení
13.3	Kouří se jen na označených místech, nikdy v lese.	Penalizace Vyloučení · opakovaně
13.4	Stany jen na místech od ORG a podle lesního zákona. Zvířata na akci nesmí.	odjezd
13.5	No-go zóny (přírodní parky, obory) jsou v mapě. Nevstupuje se do nich a neničí se oplocení.	Penalizace Vyloučení · poškození plotu
13.6	Komerční činnost jen se souhlasem ORG.	Vyloučení

14 SAZEBNÍK POSTIHŮ

Postih se ukládá za první porušení. Opakování na téže akci se posuzuje o stupeň přísněji. Každý postih se zapíše do karty hráče a je vidět i na dalších akcích.

14.1 Maršál nebo gamemaster si zapíše číslo ID pásky, číslo pravidla a čas. Hráč se nedohaduje, ohradit se může podle 3.4.

14.2 **Hromadění:** 3 upozornění = penalizace, 2 penalizace = vyloučení, 2 vyloučení během 3 let = black list.

14.3 **Odpovědnost skupiny:** za vozidla a tábor ručí i velitel skupiny. Když jsou ze skupiny na jedné akci vyloučeni 3 hráči, ORG smí skupinu vyloučit z příští akce.

14.4 Vyloučení znamená odjezd do 2 hodin a vrácení ID pásky. Startovné se nevrací. Trestné činy předává ORG policii.

! PŘEHLED PODLE ZÁVAŽNOSTI

Black list	ostrá, plynová nebo expanzní zbraň, nůž s pevnou čepelí 2.5, pod vlivem v herní době (drogy) 2.6, napadení, vyhrožování, urážky 2.8, řidič pod vlivem 7.10, shoz z dronu, kamikaze, kontakt s hráčem 10.6
Vyloučení	sundání ochrany očí 2.1, střelba na osobu v reflexní vestě, civilistu nebo ORG (úmysl) 2.4, ostrá, plynová nebo expanzní zbraň, nůž s pevnou čepelí 2.5, pod vlivem v herní době (alkohol) 2.6, boj z veřejné silnice nebo na ni 2.7, napadení, vyhrožování, urážky 2.8, porušená plomba HPA 4.3, zbraň nad limit (nad 5 % nebo úprava po měření) 4.4, jiné než BIO kuličky 4.5, střelba pod MED (se zraněním) 4.6, nebrání zásahů (úmysl) 5.2, neregistrované vozidlo 7.1, skákání do cesty, lezení na vozidlo 7.8, řidič pod vlivem 7.10, vlastní paintballové střelivo nebo HS projektily 7.11, poškozování a podlézání plotů 8.6, pyrotechnika 9.1, neregistrovaný dron 10.1, dron nad 250 g 10.2, let dronu pod 30 m nad hráči (podruhé) 10.4, shoz z dronu, kamikaze, kontakt s hráčem 10.6, střelba kuličkami na dron (opakovaně) 10.7, laser do očí 11.3, vozidlo v noci bez světel 11.4, padělání herních peněz a předmětů 12.7, civilní vozidlo v herním prostoru 13.1, ohniště bez vody nebo dozoru, oheň za sucha 13.2, kouření mimo vyhrazená místa (opakovaně) 13.3, vstup do no-go zóny (poškození plotu) 13.5, komerční činnost bez souhlasu 13.6

Penalizace	zneužití nouzového STOP 2.3, střelba na osobu v reflexní vestě, civilistu nebo ORG 2.4, neuposlechnutí pokynu organizátora 3.2, hádka o zásah na poli 3.3, zbraň nad limit (do 5 %) 4.4, střelba pod MED 4.6, silná zbraň ve vesnici nebo budově, dávka v místnosti 4.8, střelba naslepo 4.9, střelba skrz zeď, plachtu nebo do stanu 4.10, střelba na zasaženého (opakovaně) 4.11, nebrání zásahů 5.2, mrtvý zasahuje do hry 5.5, útok nožem na hlavu nebo krk 5.6, doplněná nebo vlastní lékařská sada 6.4, porušení refreshe 6.6, chybějící nebo zakrytá zásahová plocha vozidla 7.3, zakrytá okna, střelba z pootevřeného okna 7.4, rychlost, jízda bez světel nebo mimo cestu 7.5, couvání nebo jízda mezi hráči bez navigátora 7.6, jízda na stupačkách, mrtví a živí ve vozidle 7.7, blokace cesty 7.9, zničené vozidlo dál hraje 7.13, řidič po zásahu nezastaví, silná zbraň ve věži ve vesnici 7.14, věž bez zásahové plochy 8.2, kopání 8.7, granátomet bez schválení (bez pásky) 9.2, neschválené RPG 9.3, paintball na pěchotu 9.4, víc dronů, než je povoleno 10.3, let dronu pod 30 m nad hráči (a zákaz létání do konce dne) 10.4, let dronu v bezletové zóně (a zákaz létání do konce dne) 10.5, střelba kuličkami na dron 10.7, pilot opustí dron ve vzduchu 10.8, střelba silnou zbraní bez jistoty vzdálenosti 11.1, mrtvý v noci bez světla 11.2, porušení pravidel zadržení 12.3, odnesení nebo zakrytí herního předmětu 12.5, ústrojová kázeň (opakovaně) 12.6, kouření mimo vyhrazená místa 13.3, vstup do no-go zóny 13.5
Upozornění	zakrytá nebo nečitelná ID páska 3.5, zbraň bez pásky třídy 4.1, chybí záložní zbraň 4.7, střelba na zasaženého 4.11, DMR nebo SNIPER nesplňuje podmínky 4.12, kulomet nesplňuje podmínky 4.13, neoznačená brokovnice 4.14, počet nebo označení mediků 6.1, granátomet bez schválení 9.2, neoznačený dron 10.9, ústrojová kázeň 12.6