

1. OBECNÁ PRAVIDLA

- **Nulová tolerance k alkoholu** během herní doby. Jsme hra, nejsme festival ani párty v klubu.
- **Nulová tolerance k jiným omamným látkám a drogám** během herní doby. *Za "trávu" na akci jedete domů, říkáme to na rovinu, drogy ani nic tomu podobné na akci nechceme a netolerujeme.*
- **Nechte zvířata doma** - na akci nepatří, nechceme je tam a nebudete s nimi vpuštěni
- **Používejte zdravý rozum** a dvakrát se zamyslete před tím, než cokoliv uděláš. *#safety_first*
- **Všichni musí mít nasazenou po celou dobu hry certifikovanou ochranu zraku!** Kdo nemá, nemůže hrát.
- **Žádné jiné zbraně, než airsoftové** na akci nechceme. Není k tomu důvod!
- **Hrajte v rámci pravidel**, jsou to mantinely, určující směr hry, nehledej díry v pravidlech.
- **Hrajte pro ostatní** a ostatní hráči pak budou hrát pro Vás. Hezká smrt je lepší než být drsňák a nepřiznat!
- **Nebud' kokot - tohle si vylož jak chceš, víš co se tím myslí!**
- **Civilní auta** - nebudou vpuštěna dřív než po konci herní doby, během hry nesmí být v herním prostoru a musí být na parkovišti. *Výjimku uděluje pouze ORG nebo velitel frakce z vážných důvodů (např. zdravotní důvody).*
- **Pouze 18+ let** - akce je pouze pro zletilé účastníky. Prosíme, nechte své děti doma, nejsme dětský tábor.

2. PRAVIDLA HERNÍHO PROSTORU

- **BIO kule!** Všichni povinně, nechceme znečišťovat lesy a přírodu. Budeme to kontrolovat.
- **Nenechávej odpad v lese.** Prosíme seber ho, i když není tvůj. Kontejner na odpad je na parkovišti.
- **Žádné ohniště!** Pokud ho nutně potřebujete, tak pouze s výslovným souhlasem organizátora, který Vám konkrétní ohniště odsouhlasí přímo na místě podmínek:
 - ohniště nesmí být v kontaktu se zemí, musí to být ohniště na nožičkách
 - vedle každého ohniště CO2 hasičák nebo plný kýbl / barel / 2 PETky vody
 - oheň nesmí zůstat nikdy bez dozoru, jdu-li do akce, ohniště musím důkladně uhasit
 - a dle aktuální požární bezpečnostní situace - čti: *"když bude sucho, žádné ohně nebudou!"*
- **Neser v lese!** Máme toiky, plánuj si sraní mimo boj, je to požadavek majitelů pozemků, dodržujte to!
- **Nekouřit v lese!** Nedopalky už pár lesů zapálily - v tomhle budeme fakt důslední a pokud si neumíš vzít elektronku sebou do boje, tak to vydrž. Hořící cigarety neřešíme jen v kempu / vesnici / základně.
- **Zákaz kopání, hloubení, rytí a všech terénních úprav!** To že to v prostoru už je, neznamená, že my to prohloubíme nebo přidáme!

Za porušení pravidel s ohništi se okamžitě odjíždí domů. Za kouření "hořící cigarety" v lese je žlutá karta nebo i odjezd domů!

3. PYROTECHNIKA

Neházejte odjištěné granáty dovnitř vozidel - používejte u pyrotechniky mozek obecně, né že to hodíte úplně kamkoliv!

Zákaz dýmovnic a dýmových granátů - nechceme vyvolat dojem požáru, takže ani **žádné barevné varianty** dýmu nebo dým. granátu.

Pyro povoleno do 22:00 hodin - když se lidé v v okolních vsích nevyspí, protože jsme si hráli na válku až moc, tak jsme tady byli naposled

Je povolena pouze třídy P1 do maximálně 2g výbušné složky v těchto případech a typech, žádné jiné!

- **Povoleny** granáty od výrobců Taginn, Pyrosoft, GR-2 (polské, papírové)
- **Povoleny** domácí "ruličky od hajzláku", do 2g výbušné složky (tzn. max do síly Megatřesku apod. + náplní pouze hrách/mouka/kuličky)
- **Povolen** Taginn Paladin (pouze na vozidla) a Reaper (pouze proti pěchotě).
- **Povoleny** Taginn KC (jen tím prosím zkuste neprostřelít např. okno auta nebo tím trefit kamaráda)
- **Zakázáno cokoliv silnějšího než 2g výbušné složky nebo silnější než třídy P1**
Kdy zásah granátem platí? - kulička / hrách / mouka / prášek (prostě obsah granátu) musí protivníka vždy reálně trefit, každý zasažený střepinou granátu se považuje za zraněného stejně jako od střelby! Je povoleno použití pouze schválených typů granátometů, viz odstavec zbraně

3.1 IED VÝBUŠNÉ / ZVUKOVÉ

IED VÝBUŠNÉ

IED nálože smí být vyrobeny pouze v souladu s pravidly pro pyrotechniku - max. 2g složky / 1ks

- **Výbušné IED musí** odpáleno jen pod přímým dohledem toho, kdo ho nastražil - z bezpečnostních důvodů (takže ne že to někam zakopeš a jдете od toho pryč! to fakt nechceme!)
- **Výbušné IED musí** obsahovat kuličky / hrách + mouku / křídový prach, aby jeho výbuch viděl i řidič ve vozidle
- **Výbušné IED** je možné použít proti jedoucím vozidlům
 - **musí** být odpáleno do 3 metrů před jedoucím vozidlem
 - **musí** mít nejméně 2 nálože (na každé straně cesty jednu - zasažené vozidla zastavují, osádka žije viz bod 9.1)
 - (jde o to, aby to řidič viděl, když mu to cvakneš pod kolem, pozná leda tužku. Čím víc IED tam dáš, tím spíš zásah uzná a bude to jasné hned)
- **Výbušné IED** použité proti živé síle - pěchota musí být zasažena kuličkou/hrachem (proto doporučujeme více náloží)

IED ZVUKOVÉ (vesta)

výbuch klaksonem z auta - je dodána organizátorem ve velmi omezeném množství

- Vesty mají dálkové ovladače. Výbuch je simulován klaksonem z auta umístěným na vestě
- **IED vesta ničí všechny a všechno v okruhu 10m (hráče, vozidla, herní předměty) bez možnosti ošetření nebo opravy** - výbuch je tak masivní, že nelze vozidla opravit a zraněné léčit.
- Vestu lze zneškodnit odebráním dálkového ovládání a následně sundáním z člověka
- Po výbuchu vesty hráč odevzdá vestu nejbližšímu ORG / Marshallovi a ten ji vrátí ORG (vesta je na jedno použití) nebo ji donesou zpět do své vesnice a vrátí svému veliteli / stařešinovi.

4. OMRÁČENÍ, ZADRŽENÍ, PROHLEDÁNÍ

Omráčení - naznačením údery pažby do hlavy a oznámením "omračuju tě". Omračená osoba je 10 minut v bezvědomí ale pamatuje si co se stalo. Dvě omráčení po sobě v jedné hodině způsobí vnitřní zranění a smrt bez možnosti ošetření medikem (takže ano, když někoho omráčíte podruhé a před tebou to někdo už udělal v té dané hodině, tak si ho zabil - a né, není to nijak poznat, jestli ho už někdo před tebou omráčil, musíš si rozmyslet, jestli to za to riziko stojí)

Spoutání osoby / 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, předpokládá se, že mu nevádí (např. Izolepa nebo drc-pásky). Nikdy nepoužívejte roubík.

Zadržení / zajetí - Je možné maximálně na 3 hodiny, poté musí být zadržený zabit, nebo propuštěn.

(se zajatci hrajte, mučte je, vyslychejte je nebo prostě něco dělejte, nikoho nebaví být 3 hodiny připoutaný ke stromu)

Výslech - odehrává se herně a je možné využít psychického nátlaku. Před každou otázkou si zajatý hodí minci.

Padne-li hlava, muže a nemusí zalhat v odpovědi, vlastně může říct cokoliv.

Padne-li orel, musí říct 100% pravdivou odpověď v plném rozsahu vč. souvisejícího kontextu.

Pokud zadržený nechce výslech odehrávat, použije "rudá stop" a následně musí na všechny otázky odpovědět pravdivě, jako by vždy padl na minci orel.

Prohledání - odehrává se herně a reálně. Pokud se někomu prohledání nelíbí, řekne "Rudá stop" a vydá všechny herní předměty.

Prohledání obydlí / stanu - všechny stany jsou ze základu herní, všechny smí být prohledány. Stan, který nechcete mít prohledaný a je neherní (smíte v něm mít pouze neherní věci), je u vchodu označen reflexní vestou. Prosíme, minimalizujte počet stanů označených reflexní vestou.

"Rudá stop" - tímto heslem končí všechna herní interakce a zábava -> jde se řešit, kde se překročila čára snesitelného! Vyzýváme Vás, buďte k sobě ohleduplní!

5. ZBRANĚ, LIMITY A KATEGORIE ZBRANÍ

NECHCEME ZBRANĚ BEZ REÁLNÉ PŘEDLOHY (např. AAP s konverzí na M4 zásobník + HPA, nebo jiné podobné paskvily. Pokud máte např. AAP pistoli v základu, čistě jako záložku, není to problém. Stejně tak různé speed-soft zbraně radši neberte).

ÚTOČNÁ PUŠKA / SAMOPAL - většina zbraní typu AR-15, AK, MP, G36 atd, do této kategorie spadají i standardní HPA systémy různých výrobců.

KULOMET - zbraň, která musí být nabíjena pásem! Nė bubnovým zásobníkem!

Kulomet NENÍ: MG36, LSW L86, M27 IAR, RPK či jím podobné podpůrné zbraně.

DMR je velmi specifická kategorie zbraně, která musí splnit všechny tyto body:

- o umožní střelbu pouze v režimu semi-only (má mechanicky nebo elektronicky vyřazené full-auto)
- o hlaveň 400mm+ jde vyloženě o **VNĚJŠÍ NEDĚLENOU HLAVEŇ** - nepočítá se tlumič,
- o opatřena puškohledem a bipod nožičkami
- o Airsoftová replika v kat. DMR musí být podle reálné předlohy, jenž má ráži 7.62 a vyšší.
 - Výjimku tvoří jmenovitě:
 - Přesná airsoftová kopie MK12 MOD0 / MOD1, které byly reálně používané v ráži 5.56. *tohle není precedens pro každou dlouhou M4/AR15 o které si myslíte, že je MK12 protože je dlouhá a podobá se to. Jde o konkrétní pušku...*
 - SVD-63 Dragunov v 7,62x54 R (nikoliv však SVK nebo SVDS)

o **Do těchto limitů spadají i GBB pušky např. M16A1 ve verzi GBBR (ně ve verzi HPA).**

SNIPER - Zbraň, která musí po každém vystřelu podat ručně novou kuličku (ručně nabít / natáhnout).

	Režim střelby	Max. Joule	Max g BB	Kapacita zásobníku	Max RPS	Záložní zbraň
Puška / samopal	Full auto	2	0,32	Mid-cap - max. 200 bb	22	NE
Kulomet	Full auto	2,5	0,36	Hi-cap - max. 4000 bb	22	ANO
DMR	Semi only	3	0,40	Low-cap - max. 100bb	1	ANO
Sniper	Semi only	3,5	0,48	Low-cap - max. 30 bb	1	ANO

Záložní zbraní se myslí pistole, v základním provedení bez úpravy výkonu, libovolný typ pistole.

Měření zbraní se provádí s nastaveným hop-up.

Po změření dostanete na zbraň pásku, která prokazuje, že jste úspěšně prošli měřením a plníte limity!

Během akce může probíhat namátkové přeměření zbraní od Marshall, CREW nebo ORG

Granátomet - je schválen (a označen páskou) pouze takový, který splňuje následující parametry:

- o **Podle reálné předlohy** - tzn. je to věrná kopie, žádný upravený paskvil ani airsoftový výmysl!
- o V provedení podvěsném nebo jako samostatná zbraň. Žádné jiné.
- o GL u ISAF schvaluje HQ, GL u Tali schvaluje velitel frakce. Od nich dostanete pásky na GL/RPG.
- o **Každý GL musí mít pásku** i pokud majitel tvrdí, že přece nestřelí munici proti vozidlům, ale jen kuličky.
- o **Za používání GL bez pásky je žlutá karta pro jednotlivce. Za opakované použití bez pásky je červená karta a odjezd jedince z akce - GL bez pásky do hry NENOSTE!**

RPG - je schváleno (a označeno páskou), např. Postavené RPG z PB zbraně, která splňuje tyto parametry:

- o **Vzhledový design** - šedé odpadní trubky nechceme, divné paskvily taky nechceme
- o **Nesmí mít zásobník**, musí střílet kuličky po jedné, **musí se po každém výstřelu nejméně 20 s přebíjet**
- o **Alespoň 1m dlouhá a 3kg těžká replika** (podobná např. CarlGustav, RPG-7, LAW, AT4 atd...)
- o **Anti-tank pušky a nic tomu podobného nejsou povoleny**
- o RPG u ISAF schvaluje HQ, RPG u Tali schvaluje velitel frakce. Od nich dostanete pásky na GL/RPG
- o **Za používání RPG bez pásky je žlutá karta pro jednotlivce. Za opakované použití bez pásky je červená karta a odjezd jedince z akce - RPG bez pásky do hry NENOSTE!**

VÝMETNÉ ODPALOVACÍ ZAŘÍZENÍ (např. typ "hoboj") není povoleno

PB munice typu HS PROJECTILES / FIRST STRIKE je ve hře povolena!

- **Zničení zbraně** - je odehráno **obvázáním hlavně zbraně bílou elektrickářskou izolepou** a napsáním času zničení (hráč si nese izolepu vlastní, když nemá, nemůže zničit zbraň). Zbraň má refresh stejný, jako její vlastník (např. zbraň Talibanu 120 minut, zbraň ISAFu 210 minut, zbraň civilisty taky 240 minut, viz bod 8.1 refresh)
- **No blind-fire** - nestřelím tam, kam nemám jasnou viditelnost přes mířidla
- **Cizí zbraně jiných hráčů** - bez výslovného souhlasu majitele si zbraně ani zásobníky nepůjčujeme, nekrademe si je z mrtvol!
- **“No Bang” / “Nemášujeme”** - zastřelte toho člověka do boty, případně „symbolicky“ vedle něj, ale vždy tak, aby bylo jasné, že je mrtvý a zároveň zazněl výstřel. Pod 5 metrů je doporučeno střílet sekundární krátkou zbraní (záložkou)
- **Balistické štíty** - povoleny pouze s výslovným souhlasem organizátora před akcí (většinou jsou ale zamítnuty). Zásahy do štítu se považují na neplatné - štít reálně kryje a nemá životnost, nedá se zničit ani ukrást.

5.1 MUNICE, ZÁSObNÍKY, DOPLNĚNÍ MUNICE

- **Kuličky v pytlí** - nechte ve vozidle nebo na základně. Jednotliví hráči u sebe nesmí mít pytel kuliček a nebo jakékoliv jiné zásoby munice, než v zásobnících. Bojujete jen s tím, co máte v povolených zásobnících!
- **Limit na zásobníky** - hráči mají omezené množství nesené munice. Každý hráč u sebe a ve zbrani smí mít:
 - **MAX 6 KS ZÁSObNÍKŮ** (5 u sebe +1 ve zbrani) **Mid-cap (do 200 BB) nebo Low-cap (100/30 BB)**
 - **(máš plynovku a jen 30 ran v zásobníku? Blbý, hraješ si hard-core verzi hry a stejně máš povoleno stejný limit zásobníků jako ostatní)**
 - **Nebo v případě kulometů max 2 ks Hi-cap zásobníků** o celkovém součtu max. 4000 kuliček (např. kulometčík smí mít 1x krabici na 1500 kuliček ve zbrani a 1x krabici na 1500 kuliček nesenou plnou u sebe)
KULOMETČÍK NESMÍ “USYPÁVAT KULIČKY” ZE ZÁSObNÍKŮ OSTATNÍM LIDEM, CO MAJÍ JEN PUŠKY!
 - **Do záložní zbraně** (pistole) maximálně 2ks zásobníků o celkové kapacitě max 50 ran.
 - **Do brokovnic** max 25ks brokových patron na osobu o celkové kapacitě max 700 ran.
- **Doplnění munice** - je možné pouze u jakéhokoliv vozidla, jenž fyzicky veze pytel munice, nebo na domovské základně / vesnici NEBO na lokaci Muniční továrna (zde pouze z kuliček dostupných v muniční továrně, dodaných organizátorem akce)
- **Paintball munice** - pro ničení vozidel dodává organizátor - nevozte si vlastní munici! Je pouze jeden typ, jedna platná barva a munice se dá sehnat ve vesnici. Pro použití Taginn Paladin je také nutné sehnat PB munici, nicméně místo nabití kuličky si nabijete Taginn a PB kuličku zničíte (rozšlápnutím např.)
- **ISAF a Taliban nepotřebuje žádný glejt na zbraně!** - ISAF zbraně používá běžně, Taliban taky. **Civilisté bez výcviku mohou používat pouze pistole** (pistole si mohou přivést své vlastní). Pro použití dlouhé zbraně musí být vycvičení Talibanem a zbraň jim musí být dodána (zapůjčena). Pistole se dá zničit obvázáním bílou páskou.

5.2 CHECKPOINT IRON GATE

- **Střelba na / uvnitř / ven z CP je povolena všemi typy zbraní** - dle tabulky výkonů zbraní v pravidlech.
 - Bez minimální vzdálenosti (ale použijte zdravý rozum, vy co máte DMR nebo Sniper pušku)
- **Střelba skrz stěny je povolena, zásah platí** - inspirováno skutečností. Jedná se o lehce opevněný checkpoint, nikoliv o nedobytnou pevnost!
- **Pyro dovnitř CP i ven povoleno** - dle pravidel pro pyrotechniku, ale opět, řiďte se pravidlem neboť kokot!
(fakt koukejte, kam to házíte a na koho to padá)
- **Zničení brány** - bránu lze zničit "výměnou vlajek na bráně" a až pak jde otevřít.
Fyzicky se jedná o postup, kdy musí živý útočník dojít k bráně a vyměnit všechny vlajky na bráně (sundává se modrá (ISAF) a nasazuje se červená - útočník). Reálně to simuluje stav, kdy útočník má dostatek času (převahu a kontrolu nad situací) na položení nálože a její odpálení, které by zničilo bránu.
 - Na bráně může být 1-5 vlajek, které určují, jak moc je brána odolná.
 - Modré vlajky vlastní ISAF / Červené vlajky vlastní Taliban / Civilisté
 - Taliban / Civil vlajky získá za plnění úkolů, ISAF získá vlajky za zásobovací konvoje
 - **Provedení:**
 - Pro otevření brány je nutná výměna všech modrých vlajek na bráně, za vlajky červené
 - Nestačí jen sundat vlajky modré, musí se do držáků i vyvěsit červené (sundané vlajky nikam nenoste, nechte je ležet vedle brány - platí pro ISAF i ostatní)
 - Jakmile visí všechny vlajky červené (byly vyměněny všechny modré vlajky za červené), může ŽIVÝ útočník bránu otevřít na dobu 210 minut / 3,5h (stejně jako refresh vojáka ISAF).
 - Brána nesmí být zevnitř zamčena např. řetězem, musí být možnost ji otevřít

Q: Co když na bráně zůstane jen 1 červená a 3 modré, protože se to nepodařilo dotáhnout, jak dlouho tam ta červená vlajka může teda viset?

A: Červená vlajka se smí sundat až po 210 minutách / 3,5 hodiny od jejího nasazení.

Q: Smí Taliban obsadit CP a pokud jsou pak vlajky na bráně červené, potřebuje ISAF stejnou mechaniku na otevření brány?

A: Ne, Taliban nemá prostředky, aby bránu opravil, ale CP samozřejmě držet smí! Tedy bránu může zavřít fyzicky (nezamknout) ale není potřeba X modrých vlajek na otevření. ISAFu stačí ji znova jednoduše otevřít i bez vlajek.

Pozn. pro ojebávače: dovnitř prostě nesmíš vlézt jinudy, než tak, že otevřeš bránu podle postupu výše!

- **Zničení Check-pointu** - Musí být splněny tyto 3 podmínky:
 - 100% eliminací posádky CP, uvnitř nesmí zůstat žádný živý nepřítel / obránce!
 - Zničena a otevřená alespoň jedna brána (vč. vyvěšených vlajek)
 - Odnesením velké vlajky NATO vyvěšené uprostřed CP. Vlajku odnese do svého campu / vesnice a předání stařešinovi / vůdci vesnice!
(pozn.: pokud Taliban obsadí CP, smí jej držet obsazen a ISAF musí CP obsadit zpět)
- **Zakázáno:**
 - přelézání a podlézání zdí a plotů, i za pomoci žebříku, přeskočení z auta či pomocí jiné pomůcky.
 - rozrážet bránu a ploty autem, ničit vybavení, zamykat bránu a zamezit jejímu otevření
 - ničení nebo úprava zdí, plotů, geotextilie nebo vytvářet střílny v geošce (netýká se vlajek na bráně)

5.3 HERNÍ MECHANIKY (MÁK, MUNIČKA, ROPA, ZBRANĚ CIVILISTŮ)

MUNIČNÍ TOVÁRNA

- Generuje v hodinových intervalech granáty, pásy termovizí, munici na dobíjení
- Jak to funguje:
 - Zhruba každou hodinu na telefon dorazí SMS s číslem boxu a kódem k zámku
 - Obsah boxu je herní, lze si jej ponechat a použít
 - Boxy nechte zavřené, ale už odemčené.
- Zakázáno:
 - přemísťování boxů, vypínat telefon nebo s ním jakkoliv manipulovat
 - ničení nebo úprava zdí, plotů, geotextilie nebo vytvářet střílky v geošce

ROPNÉ VRTY

- Generují v nepravidelných intervalech ropné barely, které mohou po nasbírání dostatečného množství poskytnout herní výhodu jednotlivci nebo frakci.
- **Vesničané a povstalci mohou za ropné barely získat** třeba pásy termovizí nebo munici do GL/RPG či samotné GL/RPG pásy zbraní, nebo falešné ID občanky z černého trhu či zkrátit refresh,
- **ISAF za ropu získá posily** - za 20 barelů ropy může ISAFu přijet 1 četa posil – to znamená možnost oživit v případě potřeby jednu četu ihned po příchodu na základnu FOB Blessing, jakožto simulace příjezdu posil. Tento krok může učinit pouze ISAF HQ velitel, jmenovitě pouze Reaper, nikdo jiný *(barelů je ve hře 50-60 celkem, tento stav s posilami nastane tedy pouze ojedinele)*
- Jak to funguje:
 - Na barelech je umístěna průvodka s časem produkce
 - Dřív než v čas produkce se s barelem nesmí hýbat (schovat, ničit apod)
- Zakázáno:
 - přemísťování nebo úpravy vrtů, manipulace s barely dříve, než v daný čas!
 - ničení nebo úprava zdí, plotů, geotextilie nebo vytvářet střílky v geošce

MAKOVÁ POLE

- **Pouze vesničané mohou pěstovat mák** na makových polích. Sklizený mák má pak herní hodnotu pro ISAF i Taliban, vesničané tak mají obchodní artikl hodnotný pro obě strany hry.
- Každý vesničan po dohodě se stařešinou smí založit makové pole, na místě, kam svítí slunce (mák skutečně neroste v lese, v křoví, potřebuje otevřené prostranství!)
- Vesničan může mák odevzdat ISAFu nebo Talibanu, jakožto předmět obchodávný.
- **ISAF chce mák**, aby z něj nevznikalo opium a Taliban nemohl surovinu prodat na černém trhu – políčka buď likvidují hned, nebo od vesničanů surovinu vykupují (výměnný obchod za jiné herní suroviny / předměty)
- **Taliban chce mák**, aby z něj vyrobil opium a získat tak herní výhody (pásy RPG, pásy Termovize, munici)
- Jak to funguje:
 - Makové pole je čtverec velikosti alespoň 4x4 m (vyznačeno páskou na zemi)
 - Aby mák rostl, musí být umístěn pytlíček s makovicemi na poli, a na něm napsán čas zasazení
 - Mák roste 6 hodin (roste i v noci, ale neroste ve stínu v lese – musí být na otevřeném prostranství)
 - Po 6 hodinách je mák zralý ke sklizni - na pytlíček napsán druhý čas sklizení.
 - Pole se ničí fyzickým odnesením herních předmětů a pásky ze země - odevzdá se veliteli na základně.
 - Na jedno pole lze umístit jen jeden pytlíček makovic. Pokud políčko bude 8x8m lze tam umístit 2 pytlíky máku, pokud pole bude 12x12m lze tam umístit 3 pytlíky máku atd atd atd...
- Zakázáno:
 - **přemísťování políčka** (jakmile je jednou založeno a mák zasazen, nejde přemístit a roste na tom místě, dokud nevyroste).
 - **ničení herních předmětů**, nebo manipulace s časovým údajem na pytlíku máku!!!

ZBRANĚ CIVILISTŮ - herní mechanika powered by Specna Arms

Cílem této herní mechaniky je umožnit civilistům bránit se, ale nikdy nebudou tak bojově zdatní jako povstalci. Zároveň tím otevíráme dveře zcela nové herní záležitosti, která zatím nemá obdoby - hrajete si s fungujícími airsoftovými zbraněmi, zkuste nám je prosím nezničit, abychom si s nimi mohli hrát i další ročníky a měli tak nadále unikátní hru!

- **Vesničané mají zakázáno používat vlastní dlouhé airsoftové zbraně (pistole jsou OK)**
- Mohou používat ke střelbě zbraně dodané organizátorem (od partnera akce Specna Arms)
- Jsou dodány s jedním tlačným zásobníkem a baterkou Li-Pol 1000mAh s konektorem malá Tamia
- **Zbraně se dají získat:**
 - Primárně od povstalců, součástí předávky je i výcvik v používání (např. za mák nebo ropu)
 - V menším i od ISAFu (třeba 1-2 ks, jakožto neoficiální obchodní artikl západních jednotek)
 - Z muniční továrny (1-2 ks) - karta s GPS polohou mrtvé schránky se zbraní
 - Z úkolů pro civilisty (taky 1-2 ks - spíše ojedinělé)
 - Od civilních obchodníků (1-2 ks)

Doporučuje se vesničanům:

- Dovezte si vlastní zásobníky - třeba náhodou dostanete zbraň, která má ten Váš typ...
- Dovezte si nabíječky na Li-Pol baterky - sice budou nabité, ale pro jistotu.
- Dovezte si popruhy na zbraně, ať to můžete nosit na zádech (kvůli ROE ISAFu)

Zakázáno:

- **Zakopávat nebo rozebírat zbraně** - pokud Vám přestane zbraň fungovat, tak Vám povstalci dodali nějaký šmejd. Zahrajte to herně a chtějte od povstalců zbraň fungující výměnou kus za kus.
- **Sundávat herní označení** - každá zbraň má na sobě herní glejt (dog-tag) jež určuje, že zbraň je součástí této mechaniky a lze ji zabavit (vč. jednoho zásobníku - je označen)

Povoleno:

- Civilista smí používat pistole i bez výcviku (tak blbej aby tohle neuměl není zase nikdo) a tedy smí si přivést pouze vlastní pistole, nikoliv dlouhé zbraně.
- Pistole v konverzních setech fakt nevozte, je to hnus a nesmysl. Stejně tak nevozte ani prodloužené zásobníky apod. - prostě pistole je povolena jen v základním provedení.

DARA ZBRANĚ, KTERÉ MÁTE PŮJČENÉ PRO HRU, PROSÍME VRACEJTE NA KONCI HRY NA REGISTRACI!

Prosíme neničte nám žádné herní předměty a neztrácejte je. Pokud je máte u sebe (např. věci na makové pole), vraťte je veliteli základny / stařešinovi vesnice nebo vůdci povstalců. Zbraně si samozřejmě nechte do konce hry nebo dokud Vám je ISAF nezabaví :-)

5.4 TERMOVIZE - PÁSKY "THERMAL VISION" VE HŘE

"Vnímáme, že hrát v noci proti termovizi bez termovize je téměř nemožné. Chceme udržet asymetričnost konfliktu, ale dát povstalcům možnost svoji hrou změnit průběh nočních bojů ve svůj prospěch a proto i v rámci návratu do starých dob jsme se rozhodli jít cestou omezení termovizí. Chceme, aby hráči s termovizí a bez termovize více spolupracovali a nebyla termovize na každé pušce. Nerozlišujeme, jestli to jsou optiky, pozorovávky nebo předsádky, termovize na helmě atd... ani jak výkonné jsou. Věříme, že tento krok pochopíte, je to krok k zajímavější hře pro všechny strany"

Jak to funguje:

- Všechny termovize ve hře musí mít od roku 2026 (od Dara Horizon I.) pásku Termovize nasazenou na daném zařízení.
- Použití termovize bez pásky vnímáme jako těžký přestupek proti pravidlům akce (vyhazujeme za to)
- Pokud voják nezůstane ležet stanovený čas na místě a má termovizi, je to vnímáno jako přestupek proti pravidlům akce (*není ostuda, že vojákovi seberou pásku termovize, naopak chceme, abyste i tohle zahráli pro ostatní a pásku vydali*) viz bod 8.1 - jak správně umírat!
- **ISAF** má ihned na začátku akce k dispozici 10ks termovizí na četu (cca 20-25 lidí), rozdělení kdo termovizi mít bude určuje přímo velitel čety.
- **Taliban** - může pásky získat během hry:
 - Od mrtvého vojáka ISAF
 - Z muniční továrny (vyskytují se v náhodných intervalech i počtech)
 - Za splnění úkolů od velitele Talibanu
- **Civilista** - může získat pásky na termovize:
 - Od Talibanu, na podporu povstalecké orientace vesničanů
 - Od ISAF, na podporu západního naklonění vesnice
 - Za splnění herních milníků (nebo úkolů)

Pásky termovizí budou namátkově kontrolovány jak ze strany Marshallů, CREW i ORG.

5.4.1 NOČNÍ VIDĚNÍ / NVG

Nejsou omezeny žádnou páskou, počtem nebo herní stranou, použít smí všichni, pokud dodrží následovné:

- **Civilista / Povstalec** musí mít NVG na "drtihlavu" / náhlavní soupravě nebo na zbrani. Pokud použije helmu (prosíme fakt zcela ojedinele), MUSÍ ji mít omotanou "šátkem palestina" tak, aby to vypadalo jako hi-tech turban s nočním viděním!
- **ISAF** smí mít NVG pouze na helmě (logicky, protože má helmy povinné) - popř. na zbrani.

OFFGAME / INGAME / HERNÍ / NEHERNÍ

NEHERNÍ - na takovéto místa je zakázána vést jakkoliv herní aktivita protistrany nebo neutrální herní strany. Žádné pozorování, nastřelování, omezování v pohybu v okruhu 100 m v okolí takovéto neherní základny!

Základny jsou označeny v mapě! - **jménovitě jde o Camp Nari a FOB Blessing.**

OFF-ZONE - zde se nachází registrace a crew zázemí. Jedná se oblast, kde se nesmí střílet a je značena v mapě! Vyhněte se zde jakékoliv herní interakci.

HERNÍ - tyto body jsou označeny v mapě! (**ropné vrty, CP Iron Gate, vesnice Darbat, Muniční továrna**)

PARKOVIŠTĚ - vyhněte se jakékoliv herní aktivitě kolem zaparkovaných civilních vozidel. Není povoleno parkovat vozidla jinde, než na vyznačeném místě.

6. ÚSTROJOVÁ KÁZEŇ JEDNOTLIVÝCH STRAN

ISAF:

- **Povinná** kompletní maskovací uniforma některého ze států NATO, jenž se mise ISAF účastnil
- **Povinná helma** - od roku 2026 (Dara I.) povinný prvek výstroje pro ISAF
- **Povoleny** jednobarevné taktické doplňky (např. zelená vesta k MC setu oblečení)
- **Zákaz:** jednobarevné prvky uniformy, šátky palestina,
- **Zákaz:** černé vesty, černé chest rigy, černé helmy a nebo batohy (jiná barva je ok)
- **Zákaz:** tmavé maskovací vzory, jako např. night-camo / night Multicam apod.
- **Zakáz:** převleků a přestrojení za Taliban nebo civilisty
- **Ghillie / polo-převlečníky / hejkaly pouze po schválení od ISAF HQ na místě akce.**
"Laser-cut listí" a další moderní přehozy přes ramena nemusí projít schválením - téma akce je Afghánistán od 2009 do 2014. Chceme autenticitu.
- **Aktuálně doporučujeme** pískové nebo světlé maskovací uniformy ke zvýšení autenticity akce
- **Aktuálně doporučujeme** balistické vesty / nosiče plátu ke zvýšení autenticity akce
- **Vývoj ústroje na dalších rotacích ISAF - předběžně:**
 - **od Dara II. (09/2026) - povinný nosič plátů / balistická vesta** (povinná helma a vše předchozí stále zůstává).
 - **od Dara III. (2027) - povinnost nosit zbraň** v základně stále u sebe / na dosah ruky (kontrola ze strany budoucí MP)
 - **od Dara IV. (2027) - povinnost pouze pískových kompletních uniforem** (ano, MC bude taky brán jako písková "světlá" uniforma)
 - **od Dara V. (2028) - plně herní základna ISAF**, vč. rotací na věžích. Balistická vesta / nosič plátů poskytuje stejnou ochranu jako helma

CIVILISTÉ:

- **Povinná** civilní oděv východního / arabského stylu nebo jiné jednobarevné oblečení
- **Povinná** pakul / palestina / turban či jiná afghánská pokrývka hlavy
- **Zákaz:** nosit helmu, kšiltovku, baret, klobouček, maskovací uniformy (nebo i části uniformy)
- **Zakáz:** nosit jakékoliv taktické vybavení / doplňky v maskovacím vzoru
- **Zakáz:** kompletně černé oblečení (netýká se fatim, ty smí být komplet v černém).
- **Zakáz:** převleků a přestrojení za ISAF
- **Zakáz: Ghillie / polo-převlečníky / hejkaly** *noste deky, jste Afghánci a né US SOF*
- **Doporučujeme** další autentické části oblečení (místní deky, dýmky, vousy atd...)

TALIBAN:

- **Povoleny** kalhoty v maskovacím vzoru (prosíme, co nejvíce autentické, např. staré východní vzory), civilní oděv východního / arabského stylu, a KZS přehozy
- **Povinná** pakul / šátek / palestina / turbany východního / arabského stylu
- **Zakáz:** nosit helmu, kšiltovku, baret, klobouček a vrchní díl maskovací uniformy nebo jakýkoliv jiný ghillie / hejkal než povolený KZS přehoz
- **Zakáz:** převleků a přestrojení za ISAF
- **Zakáz:** nosit jakékoliv taktické vybavení / doplňky v maskovacím vzoru,
 - Výjimka je v případě látkových náhlavek na NVG např. NightCap od Crye (chápeme, že to nejde mít každý detail ve více vzorech, takže tam je to v pořádku > při použití výhradně v noci.)
- **Doporučujeme** další autentické části oblečení (místní deky, autentickou výzbroj...)

8. ZÁSAH / ZRANĚNÍ / SMRT / REFRESH / MEDIC

Zásah je platný do všech částí těla, oznamuje se jako "HIT" / "MÁM" dále pak v těchto případech:

- Zásah odraženou kuličkou **není platný.**
- Zásah do lafetované zbraně **není platný.**
- Zásah do helmy (helma kryje) **není platný.**
- Blue on blue / friendly fire **je platný.**
- Zásah do zbraně **je platný**, zbraň není funkční 30 minut. Hráč není zraněn. (30 minut si férově a poctivě počítá sám vlastník zbraně, nepodvádějte s tím, okrádáte sami sebe o hru)

8.1 JAK SPRÁVNĚ UMÍRAT

Zmiňujeme to, protože spousta z Vás hned po prvním zásahu kuličkou odchází a to je špatně! - má tam 5 minut čekat! Zvykněte si na to, že se odehrává i smrt, nejsme na žádném airsoftovém hřišti nebo přestřelce, kde se odchází hned. Mrtvola čeká právě proto, aby mohla být např. prohledána - to je třeba taky součástí hry i pro ty ostatní, kteří se k Vám snaží dostat a prohledat Vás...

První hit / zásah - JSEM ZRANĚNÝ

- **Jsem zraněn, né mrtev! Takže si NEVEZMU VESTU a NEJDU hned pryč!**
- Lehám / sedám si na zem a modlím se, aby přiběhnul medik NEBO další dávka kuliček! Jsem bez reflexní vesty.
- Dokud jsem raněn, smím být obvázáán medikem, viz bod pravidel "8.2 Medik" níže
- **Podívám se na hodinky a začnu počítat 5 minut!**
- Můžu komunikovat, ale jsem v šoku, takže mě zvládnou přemístit jen další 2 spoluhráči podepřením ramen!

Nakoupil jsem hned strašnou dávku kuliček od kamaráda protihráče? - jsem tedy hned mrtvý, ale stejně tam budu 5 minut čekat v reflexní vestě jako mrtvola, aby mě mohl někdo třeba zkusit prohledat a abych dodržel pravidlo 5 minut!

Druhý hit / zásah - JSEM MRTEV = SMRT = REFLEXNÍ VESTA

- Jsem v hajzlu, dorazili mě a jsem mrtvý, ne už jen raněný! **Ted' si vytáhnu reflexní vestu nebo reflexní panel!**
- **NIKAM NEJDU** - dál spokojeně sedím / ležím a stále koukám na hodinky, kde běží těch 5 minut od prvního zásahu (5 minut si počítám jen jednou, po prvním zásahu, nikoliv po druhém zásahu znova!)
- Medik mi už nepomůže, protože mám reflexní vestu!
- Komunikovat bych taky neměl, protože jsem mrtvý - měl bych jen oznámit "mrtvola"
- Mezitím koukám jak umírají kamarádi a čekám, jestli mě někdo přiběhne prohledat. **Když mě někdo začne prohledávat, tak to s ním hraju dál i déle než 5 minut!** Né že se zvednu a odejdu v půlce prohledávání...
- Až když doběhne 5 minut, tak se zvedám a odcházím zpět na domovskou základnu / vesnici.

8.2 REFRESH

ISAF: 210 minut (3,5 hodiny) - může být zkráceno herními úspěchy / prodloužen neúspěchy

TALIBAN: 120 minut (2 hodiny) - může být zkráceno herními úspěchy

CIVILISTÉ: 240 minut (4 hodiny) - ve vesnici však může hrát dál živého, avšak nesmí

zasahovat do hry. Smí si žít život vesničana, ale nesmí útočit, držet zbraň nebo jinak negativně ovlivňovat dění ve vesnici. Cílem je udržet vesnici "přirozeně plnou". Pokud se stane během této doby a ve vesnici znova cílem střelby, normálně přízná, znova zahraje mrtvolu a znova si počítá nové 4 hodiny. Chceme ale, aby se vesničané pokusili hrát na 1 život a báli se tak o něj přijít nějakým "přehráváním" nebo nerozumným chováním.

8.3 MEDIK

Medika mají k dispozici pouze vojáci ISAF. Medik smí obvázat zraněného hráče (i civilistu nebo povstalce). Je přidělen 1 medik na cca 10-12 lidí (menší čtyři mají jednoho, větší čtyři mohou mít i dva mediky). **Medik smí léčit sám sebe svým vlastním obvazem / CAT!**

Zahájení obvazování musí probíhat v prvních 5ti minutách po zásahu, dříve než zraněný vykrvácí.

Provádí se ve 2 krocích (1. hod kostkou a 2. pak ošetření):

- nejprve si hráč hodí kostkou, kterou má u sebe každý medik, na kostce je buď "dead" nebo "live" - medik tak vyhodnotí, jestli jsou zranění neslučitelná se životem (simulace prvku náhody).

Padne li "live", hráč se po ošetření medikem vrací do hry.

Padne li "dead", zranění hráče jsou tak závažná, že je medik nevládne vyřešit a hráč je mrtev. Počká než uplyne 5 minut a pak je mrtev a odchází.

- **Pokud padlo na kostce "live"**, pak se nasazuje CAT / Obvaz raněnému, na končetinu nejbližší místa zásahu. Smí být použit obvaz / CAT zraněného hráče (medik tak nemusí nosit XY obvazů sebou).

- Po nasazení CAT/Obvazu se hráč vrací do hry.

Hráč smí být obvázan medikem pouze jednou, nelze podruhé obvázat již jednou raněného hráče. Obvázání se anuluje po návštěvě domovské lokace - místa kde spíš (základny FOB Blessing / Vesnice / Campu)

9. HERNÍ VOZIDLA (ZÁKLADNÍ PRAVIDLA A ROZDĚLENÍ VOZIDEL)

1. **Chovej se bezpečně** a s respektem, nesmí se lézt na vozidla, lehat pod vozidlo, skákat a vstupovat do cesty jedoucímu vozidlu, nebo jakkoliv manipulovat (třeba brát za kliku) s cizím vozidlem během boje.
2. **Nestřílej, když na tebe nestřílí** - takže pokud vozidlo nestřílí na mě, nevedu střelbu na vozidlo a nestřílím na něj zbytečně, protože nejsem blbec a nechci na tom autě zbytečně ničit všechno co se dá...
 - a. Pokud vozidlo chci napadnout, použiji níže zmíněné způsoby A/B/C.
 - b. Když vozidlo střílí na mě nebo se kryje nepřítel za vozidlo, pak mohu palbu opěťovat.
 - c. Střelba na vozidlo, které na mě nestřílí je považována za porušení pravidel - prostě ty auta neničte zbytečně víc, než je nezbytně nutné, nikdo tím nic nezíská - jiný případ je, když budou lidi na korbě nebo střelba na střelce za lafetou, tam je střelba opodstatněná a nejedná se o porušení pravidel.
3. **Rychlost max 40 km/h**, ale nejedí jako blbec, vždy bezpečnost na prvním místě! *Do zatáčky kam nevidím nepojedu 40km/h jen proto že můžu, ale pojedu jako člověk - pomaleji a bezpečně!!!*
4. **Nestřílej mezerou v okně a dveřích** - tohle je prasárna zneužívající toho, že kuličky jsou jen plastové.
5. **Blokace cest** - např. kládou přes cestu je povolena, ale fakt si za tu kládu nelehej, kdyby to někdo chtěl rozrazit! A jestli si ten bordel neuklidíš a budeme to dělat my ORG za Vás hráče po hře, tak to zase zakážeme a sami se tak připravíte o možnost blokace cest. Tak nebuď lhotejný a uklid' si to!

ISAF vozidla

- **Povolena** věž s kompletním zakrytím (vč. zakrytí shora)
- **Povolena** na věži lafetovaná zbraň na ničení vozidel
- **Doporučena** písková, zelená, šedá, černá barva (pro rok 2026 - Dara I. a Dara II. to není podmínkou)
- **ISAF vozidlo má přednost** - když se potkají 2 vozidla na cestě a jedno z nich je vojenské, uhýbá civilista.

Ostatní vozidla (Civil / Povstalci)

- **Zakázané** věže s kompletním zakrytím, střelec nesmí mít žádné krytí (ani štít)
- **Zakázané** lafety na ničení vozidel (např. lafetované MK19, nebo jiné typy RPG / granátometů)
- **Povolena** lafetovaná zbraň na korbě nebo střeše (bez krycího štítu, prostě kulomet na trubce, punk style)
- **Doporučena autentická lafetovaná zbraň** - třeba DŠK na trubce, nebo jiné kulometry používané povstalci
- **Doporučeny další autentické doplňky** - sada na vaření čaje, modlitební kobereček, svaté písmo atd...
- **Civilní vozidlo dává přednost vojenskému** - pokud se potkají 2 vozidla, uhýbá se z cesty civilní vozidlo
- **Doporučena** vlajka Afghánistánu na tyči, připevněná na vozidle místo té reálné vlajky organizace povstalců!
**Výjimku tvoří níže popsané vozidlo BRDM, viz bod 9.5*

9.2 NAPADENÍ VOZIDLA

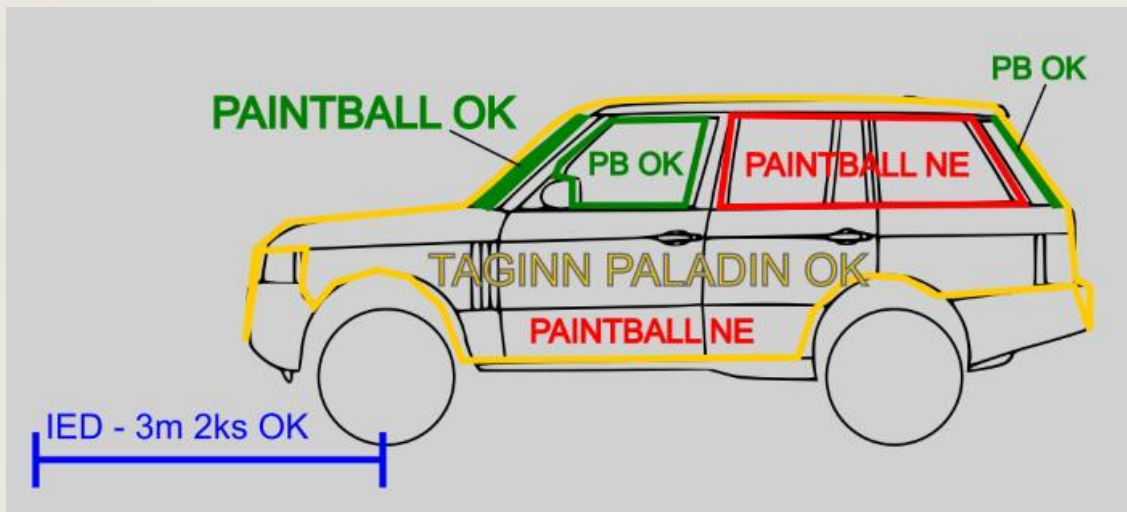
je možné pouze těmito způsoby, a žádným jiným:

A) zásahem paintball kuličkou do čelního okna, řidičova bočního nebo spolujezdcova okna.

B) zásahem Taginn - typ paladin (prachový/křídový) kamkoliv do vozidla. Granát se musí rozbít, odraz neplatí.

C) IED - odpálením IED před vozidlem. Max do vzdálenosti 3 m od vozidla (IED umístěno na cestě).

D) Sestřelením řidiče - např. u čtyřkolek (ATV / UTV), motorek, kol...



Zásah vozidla ISAF:

A+B: vozidlo vydrží **1 zásah bez újmy**, **2. zásah musí zastavit** (osádka není raněná, nemusí vystoupit a věž smí dále střílet, pouze vozidlo stojí), **3. zásah vozidlo zničí, vč. všech a všeho uvnitř.**

C: Vozidlo musí ihned zastavit, IED způsobí 2 zásahy ihned na první odpal (osádka není raněná, nemusí vystoupit a věž smí dále střílet, pouze vozidlo stojí). Jakýkoliv další zásah způsobí zničení vozidla vč. všeho a všech uvnitř. Minimálně počet náloží jsou vždy 2 a více. Když jich vybuchne více (např. pro lepší viditelnost, vždy se to bere jako 2 zásahy ze tří)

D: Čtyřkolky, skútry a motorky - zásah řidiče airsoftovou kuličkou - řidič musí zastavit a čekat na místě jako každá mrtvola.

Zásah jakéhokoliv jiného vozidla (Civil nebo Taliban):

A+B: vozidlo vydrží **1 zásah a musí zastavit** (osádka není raněná, nemusí vystoupit) **2. zásah vozidlo zničí, vč. všech a všeho uvnitř.**

C: Vozidlo je ihned zničeno, vč. všeho uvnitř. Osádka je mrtvá, bez možnosti ošetření.

D: Čtyřkolky, skútry a motorky - zásah řidiče airsoftovou kuličkou - řidič musí zastavit a čekat na místě jako každý zasažený hráč nebo jako každá mrtvola. Vozidlo musí bezpečně odstavit, aby nepřekáželo.

Zničené vozidlo - ihned opouští bojiště (*jako fakt hned a co nejdřív, ne za 10 minut*), má spuštěna výstražná světla a na zrcátku řidiče je vyvěšena reflexní vesta. Dává přednost vozidlům živým, která hrají a nepřekáží.

Zničení čtyřkolky, motorky, skútru - provádí se obvázáním říditka bílou lepicí páskou (stejně jako zbraň) - vozidlo je zničeno na dobu refreshu jeho majitele / vlastníka / řidiče.

Odpovědnost za vozidlo - má vždy řidič (a předpokládá se že řidič je i vlastník vozidla), tedy od vozidla se nevzdaluje a pokud je to možné, vždy zůstává v těsné blízkosti vozidla. Má odpovědnost za bezpečnost posádky vozidla a dalších hráčů okolo vozidla.

9.3 OPRAVA / REFRESH VOZIDLA

Oprava v terénu: Oprava vozidla v terénu trvá 15 minut a vozidlo musí mít otevřený kryt motoru. U motoru stojí 2 nezranění hráči a provádí simulaci práce na motoru (*kontrolují provozní kapaliny, hadičkem čistí motor, hrají piškvorky - nebo cokoliv, co vyžaduje 100% pozornost při činnosti*). Pokud je jeden z hráčů zraněn nebo se vzdálí a přestane dělat činnost, oprava je potřeba začít znova a znova se počítá 15 minut. ISAF může opravit vozidlo po 1. a 2. zásahu, po 3. zásahu to již nelze. Ostatní vozidla smí být opravena pouze po 1. zásahu, po 2. zásahu to již nelze.

Refresh vozidla: Pouze v domovské lokaci (čti: "tam, kde řidič spí"). Refresh je stejný, jako refresh řidiče / vlastníka vozidla (*ano, je tam teda stejný rozdíl i podle frakcí*).

9.4 ODCIZENÍ / PROHLEDÁNÍ VOZIDLA

Herní krádež vozidla: je možné vozidlo ukrást (avšak je to komplikované):

- není-li zničeno a nehybně stojí s vypnutým motorem (nehrozí tedy jeho rozjezd a i riziko zranění při odjezdu)
- vozidla smíte odcizit pouze herně - to znamená, pouze s jeho majitelem a řidičem, který vozidlo odveze
- nelze odjet cizím vozidlem / řídit cizí herní vozidlo bez jeho původního řidiče!

Prohledání vozidla: je možné, pouze za přítomnosti řidiče / vlastníka vozidla, i kdyby měl být řidič mrtvý, musí u toho vždy být! (to proto, aby jste mu nerozebírali něco, co na autě drží jen silou vůle). Herní předměty (zbraně, muniční bedna, ropný barel a další) jsou dostatečně velké, aby je bylo možné ve vozidle nalézt.

9.5 BRDM (jediné povstalecké pancéřové vozidlo)

Jde o pozůstatek staré techniky, kterou povstalci ukořistili z dob minulé války. Je to stroj velmi neobratný, pomalý ale pancéřovaný...

Na BRDM se vztahuje pravidlo o stejném počtu zásahů, jako na ISAF vozidlo a dále pak:

- Zásah BRDM je platný do čelních oken nebo zásahových desek s kamerou! (řidičův průzor nesmí být nikdy uzavřen, kvůli bezpečnosti a protože je to zásahová plocha)
- Zásah je platný i do 2 postranních plexi desek o velikosti A4 nebo větší (jde herně místo se slabým pancířem, protože to nemá boční okna, která by šla zasáhnout)
- BRDM vydrží 1 platný zásah bez újmy, 2. platný zásah - musí zastavit (osádka není raněná, nemusí vystoupit a věž smí dále střílet, vozidlo pouze stojí a není schopné další jízdy), 3. zásah vozidlo zničí, vč. všech a všeho uvnitř.
- První 2 zásahy musí být do 2 rozdílných zásahových ploch (např. čelní okno a 1 boční strana)

Bezpečnostní upozornění k vozidlu BRDM:

- **Vozidlo BRDM obsahuje navigátora** - jde o člověka, jež poleze různě dovnitř a ven - je **označen MODROU reflexní vestou**. Navigátor asistuje při manévrování (otáčení, couvání apod.). Prosíme, zkuste navigátora moc nerozstřílet.
- **Pěší se k vozidlu nepřibližujte na bezprostřední vzdálenost!** - je to jezdicí mrtvý úhel, který váží 7 tun - nebudete vidět a to je problém!
- **Nelezte těsně za / vedle / pod / před vozidlo** - opět, nebudete vidět a je to bezpečnostní problém.

SCHVÁLENÍ HERNÍCH VOZIDEL

Pořadatel akce si vyhrazuje právo vozidla schválit nebo zamítnout, na základě těchto kritérií:

- Vizuální vzhled vozidla (jak vozidlo vypadá ve vztahu k herní frakci)
- Hmotnost, rozměry, bezpečnost vozidla pro své okolí (nezakrytá okna, zrcátka, světla svítí, atd.)
- Vozidla se musí registrovat vozidla před akcí a vyčkat na jejich schválení v registračním systému akce
- **- Registrují se všechny typy vozidel (auta, obrněné transporty, humvee, motorky, skútry, dodávky, čtyřkolky)**

10. ASYMETRIE HRY - STYL HERNÍCH STRAN

Podmínky (výhody a nevýhody) pro ISAF:

- **Vozidla vydrží první zásah** PB municí nebo Taginnem bez újmy, musí zastavit až po druhém zásahu. Symbolizuje to lehké pancéřování vozidel, kterými západní jednotky disponují.
- **Helmy kryjí** - zásah i dávkou kuliček do helmy se nepočítá! Balistická ochrana helmy je funkční a helmy smí nosit pouze vojáci ISAF.
- **ISAF medic** - smí obvázat vlastního zraněného, který dostal první zásah. Obvázat však smí pouze jednou. Medic smí léčit sám sebe!
- **Termovize k dispozici** - mají k dispozici od začátku hry 10 ks termovizí na četu! Každá termovize ve hře na sobě musí mít pásku, jež prokazuje, že je termovize ve hře! Za použití termovize bez pásky se vyhazuje ze hry - vnímáme to jako těžké porušení pravidel a podvádění viz bod pravidel 5.4.
- **Drony** - mohou používat v souladu s platnou legislativou. Min letová výška je AGL 70 m (mimo čas vzletu a přistání).
- **ROE #1 - Voják nestřelí první**, smí palbu opětovat až když je vedena na něj, nebo spojenecké jednotky. **Jediný případ kdy smí střílet první** je, když civilista / povstalec míří zbraní na ISAF (má ji zakleslou v rameni, dívá se přes mířidla) - jednoduše řečeno, nemíř na vojáka, nebo tě bez pardonu zastřelí, protože jsi hrozba.
- **ROE #2 - Pokud je vesničan nebo povstalec neozbrojený, nesmí být zastřelen.** Ztráty na civilních obyvatelích jsou nepřijatelné a vojáci jsou herně potrestáni (např. jdou v kempu sbírat odpadky a vynášet koše)
- **ROE #3 - Pokud má civilista / povstalec zbraň, nesenou na zádech, né v ruce, nepředstavuje přímou hrozbu** pro ISAF a nesmí být zastřelen. Je to stejný přestupek jako zabití civilisty!
- **ROE #4 - Pokud má civilista / povstalec zbraň v ruce**, stále nesmí být zastřelen, ale je nejprve opakovaně vyzván, aby zbraň uklidil zpět na záda. Pokud tak neučiní, je to záminka k zadržení osoby nebo zničení zbraně.
- **ROE #5 - Vojáci nesmí zničit vozidlo, pokud v něm není potvrzen Taliban s nepřátelským úmyslem**, smí jej pouze zastavit a prohledat, ale zničení vozidla jež nemělo nepřátelské úmysly je těžký přestupek proti ROE.
- **Tlumočníci** - civilista nebo povstalec Talibanu **může a nemusí hrát**, že vojákovi nerozumí, tedy neví co po něm voják chce. Pozor civil/povstalec není idiot a chápe gestikulaci nebo výhrůžky zbraní. Tlumočnickovi (voják s označením) 100% rozumí a civilista i povstalec se s ním zvládnou bavit bez jazykové bariéry. ISAF má omezený počet tlumočnicků (1-2 lidé na celý ISAF - a musí si opatřit Průvodce z řad vesničanů)
- **Plný refresh time** - Vojáků je sice počtem více, ale trvá jim, než dorazí nové, vycvičené posily, refresh time je 3,5 hodiny, lze zkrátit plněním herních úkolů.
- **Zákaz převlékání za povstalce nebo civilisty**

Podmínky (výhody a nevýhody) pro Taliban:

- **IED** - smí pokládat výbušná zařízení u cesty a odpalovat vozidla ISAF či jeho pěchotu, dle pokynů výše!
- **Morální flexibilita** - Taliban smí zneužívat transparentní pravidla ROE proti ISAF, nabádáme k tomu!
- **Převleky za civilisty** - Taliban se smí převléknout za civilistu a volně navštěvovat herní prostor.
- **Poloviční refresh** - Taliban má refresh pouze 2 hodiny.
- **Termovize musí vybojovat** - Termovize smí použít, pouze pokud získají pásku "THERMAL" kterou si umístí na daný kus termovize. Získat takové pásky je však složité, nikoliv nemožné. Za použití termovize bez pásky se vyhazuje ze hry - vnímáme to jako těžké porušení pravidel a podvádění viz bod pravidel 5.4.
- **Bez dronů** - zákaz používání dronů a jiných bezpilotních prostředků, nebo foto-pastí.

Podmínky (výhody a nevýhody) pro Civilisty:

- **Použití zbraně** - smí používat DLOUHOU zbraň pouze tehdy, je-li civilista vycvičen Talibanem
- **Průvodce** - je hráč, který může pro ISAF vycvičit další tlumočníky (naučit je řeč a znalost místních poměrů) a ISAF si tyto lidi najímá na doprovod v provincii, kvůli znalosti místních poměrů.
- **Refresh** - Civilisté mají specifický refresh - pokud je civilista mrtev, nasadí si vestu a vrací se do svého stanu ve vesnici. Přímou ve vesnici Darbat se smí zapojit se do běžného života, hraje neškodného vesničana a nesmí provokovat konflikty ani svévolně interagovat s ostatními frakcemi (nemusí být v reflexní vestě). Dokud neuplyne refresh (4 hodiny) nesmí opustit vesnici.
- **Strach o život - každý civilista se musí pokusit odehrát hru na jeden život, bez smrti.** Smrti se civilista bojí! Pokud se to nepovede, hraje dál, jen už nedosáhl svého cíle „neumřít“.
- **Bez termovizí** - ani s páskou termovize, kterou třeba někde získal, civilista NIKDY NESMÍ použít termovizi.
- **Bez dronů** - zákaz používání dronů a jiných bezpilotních prostředků
- **IED** - civilista smí používat IED pouze v případě, je-li vycvičen od Talibanu

11. POSTIHY A SANKCE ZA PORUŠENÍ PRAVIDEL HRY

Akce si důrazně zakládá na dodržování pravidel. **Pokud je nějaké pravidlo špatné, nebo s ním nesouhlasíš, stejně to udělej podle toho pravidla a stěžuj si po akci** - reflektujeme herní poznatky a názory lidí. Nehledejte klíčky a mezery v pravidlech - pravidla nikdy neošetří všechny herní situace, které mohou nastat.

Marshall - jde o hráče, jež jsou prodlouženou rukou organizátora (většinou se na hře podílí v rámci příprav a nebo jsou to velitelé frakcí, či důvěrníci) a mají velmi vysokou pravomoc, v rámci dodržování a vymáhání pravidel. Marshall smí udělit i "žlutou kartu" dle přestupku, který řešil a má vždy poslední slovo. ORG nebude vetovat rozhodnutí Marshalla, který byl na místě. Cílem Marshallů je především hlídat vlastní frakci a vlastní lidi, není cílem poukazovat na chyby ostatní a kontrolovat nepřítelé.

Sankce se udělují v jednoduchém systému: (Říkáme to otevřeně, ať všichni víme na čem jsme)

Lehké porušení pravidel - chováš se jako člověk a jdeš to řešit, slušně a s omluvou. Za takové porušení můžeš a nemusíš od Marshalla / CREW / ORG dostat "žlutou kartu". Když dostaneš postih, herní autorita si vezme tvé ID účastnické pásky, které hlásí přes WA skupinu ORG. Za dvě žluté karty odjíždíš domů, společně s tebou může jet i celý tvůj tým / jednotka.

Těžké porušení pravidel - děláš oheň v lese, porušíš pravidla, která mají dopad na nás všechny nikoliv jen tebe (např. uděláš špatně např. mechaniku políčka, odneseš z ropného vrtu něco dřív, kouříš v lese nebo např. neumíš otevřít bránu či přelézáš / podlézáš ploty, skáčeš do cesty jedoucímu autu a mnoho dalších přestupků, zde nevyjmenovaných) - dostáváš "červenou kartu" za kterou odjíždíš domů ihned a s tebou celý tvůj tým / jednotka.

Black-list - vnímáme chování jednotlivců a týmů, evidujeme přestupky a nevhodné chování v komunitě nebo na jiných akcích. Netajíme se tím, že Dara Horizon je provázaná do airsoftové komunity. Hráči, jež dělají problémy na jiných akcích (nebo jen jinde ojevávají pravidla) mají dveře k nám rovnou zavřené a jsou na černé listině v registračním systému. Do takové listiny smí nahlížet pouze velitelé frakcí a ORG. Jedná se čistě o prevenci problematických hráčů - nejsme zlí, jen důslední a nepřehlídíme problémy.

