

PRAVIDLÁ

pre milsim akciu Operation Red Moon

©Milsim-portál.sk

Tieto pravidlá boli zostavené pre použitie na milsim akcii Operation Red Moon. Pravidlá priamo vychádzajú z pravidiel [Milsim Airsoft Slovakia](#).

VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ

1. Organizátor a účastníci akcie sa riadia platnými zákonmi Slovenskej republiky.
2. Akcia začína a končí pokynom organizátora. V prípade iných okolností (zranenia účastníka, výskytu civilných osôb, alebo zásahom polície SR) bude hra ukončená, alebo prerušená pokynom organizátora. Je zakázaná streľba na civilné osoby a osoby oblečené v reflexných vestách. Ideálne je vyhnúť sa kontaktu s nezúčastnenými osobami.
3. Akcie sa môžu zúčastniť iba osoby staršie ako 18 rokov.
4. Organizátor nezodpovedá za prípadné zranenia a za hmotné škody spôsobené počas trvania akcie a ani pred ňou a ani po nej. Každý hráč sa akcie účastní na vlastnú zodpovednosť.
5. Účastník je povinný dodržiavať tieto pravidlá. V prípade porušovania pravidiel má organizátor právo ho vylúčiť z akcie bez nároku vrátenia registračného poplatku.
6. Počas trvania akcie je prísny zákaz požívať alkohol alebo iné omamné látky. V prípade porušenia tohto pravidla je organizátor oprávnený účastníka z akcie vylúčiť a zároveň mu udeliť BAN na všetky ďalšie akcie.
7. Je zakázané nosiť, používať iné zbrane, ako airsoftové a kontaktné (špecifikácia nižšie).
8. V prípade zranenia je účastník povinný ihneď informovať organizátora o tejto udalosti.
9. Všetci účastníci sú počas trvania akcie povinní chrániť sa pred účinkami streľby z airsoftových zbraní, predovšetkým si chrániť oči overenými ochrannými prostriedkami.

ZBRANE, ZÁSOBNÍKY A MUNÍCIA

1. Na akcii je dovolené používať airsoftové zbrane vystreľujúce airsoftové strelivo (BB) kalibru 6 mm alebo 8 mm váhy do 0,50 g.
2. V hre sa môžu používať aj kontaktné zbrane. Tieto zbrane ale nesmú spôsobiť žiadne zranenie. Za kontaktné zbrane sa považujú atrapy nožov, mačiet a náradia vyrobené z mäkkej gummy, plastu a PU peny.
3. V hre sa môžu používať iba nízko kapacitné zásobníky typu LOW CAP a MID CAP - tzv. tlačáky. Použitie HI CAP (točákov) je zakázané.
4. Výnimka veľkokapacitných zásobníkov platí iba pre zbrane typu guľomet. Sú to takzvané krabicové, alebo bubnové zásobníky. Zbraň typu guľomet nie je útočná puška vybavená krabicovým/bubnovým zásobníkom - teda reálna predloha zbrane musí byť guľomet.
5. Na akcii nebude meraná úst'ová rýchlosť. Spoliehame na zdravý úsudok hráčov. Ak som si vedomý sily svojej zbrane, mal by som prispôbiť vzdialenosť, z ktorej strieľam, vzhľadom na zachovanie zdravia účastníkov.
6. Pyrotechnika je na akcii prísne zakázaná!
7. V hre je možné použiť aj doplnkové zbrane. Tieto zbrane nesmú obsahovať pyrotechnickú zložku. Jedná sa napríklad o RPG, granáty a míny. Tieto zbrane, ale musia byť schválené organizátorom.

STREĽBA A ZÁSAHY

1. Je ct'ou každého hráča airsoftu priznať si zásah.
2. Zásahom sa rozumie dotyk BB na ktorejkoľvek časti výstroje, vrátane batohov.
3. V prípade nezhody účastníkov, kto dostal zásah skôr, si účastníci priznajú zásah obaja.
4. Zásah priznáva zasiahnutý hráč, strelec nemôže platnosť zásahu vyžadovať, pokiaľ ho protivník nepriznal. V prípade evidentného alebo opakovaného nepriznania je treba túto vec riešiť cez organizátora.
5. Streľba spoza rohu, alebo prekážky, je povolená iba po zamierení na cieľ. To znamená, že hráč musí vedieť a vidieť kam strieľa.
6. Zásah do zbrane vyraduje zbraň. V tomto prípade je možné použiť záložnú zbraň. Ak hráč nemá záložnú zbraň ostáva v statuse živý a pokračuje v akcii bez zbrane.
7. Zbraň po zásahu je mimo hru na dobu 3h
8. Zásah od spoluhráča je platným zásahom BB (friendly fire).

MEDIC SYSTÉM

1. Každý hráč obdrží pred hrou od organizátora wound sheet podľa prílohy.
2. Zásah sa označuje červenou šatkou 20x20 cm ktorú zabezpečí organizátor.
3. V prípade zásahu, hráč simuluje zranenie – padne na zem a a zodvihne ruku.
4. Postrelený hráč sa označí červenou šatkou, ktorú si prehodí cez miesto zranenia.
5. V prípade opätovného zásahu je hráč mŕtvy a šatkou si prekryje tvár.
6. Po utíchnutí boja si hráč označí čas poranenia vo svojom wound sheet.
7. Podľa ikon na infografike zistíte akú činnosť vaše zranenie obmedzuje.
8. Pri ošetroaní do 30minút pokračujete v boji s obmedzením vyznačeným na infografike.
9. V prípade ak zranený nedostane prvú pomoc do 30min, umiera.
10. Ošetrovanie prebieha obviazaním zraneného miesta gázou (zabezpečí si každý samostatne).
11. Takto ošetrovaný hráč funguje so svojim tímom (s obmedzením podľa zranenia) po dobu 6h, dokedy je nutné zabezpečiť zranenému MEDEVAC. V opačnom prípade sa po 6h od zásahu stáva mŕtvym a ostáva ďalšie 2h mimo hru.
12. MEDEVAC je nutné povolať pomocou 9 riadkového hlásenia (v prílohe).
13. Respawn mŕtveho hráča trvá 8h od jeho smrti po zásahu a 2h v prípade smrti po tom ako sa mu nepodarilo zaistiť MEDEVAC
14. Po zásahu do zbrane, je zbraň mimo hru po dobu 3h.