

## Medic systém

1. Zásah sa označuje reflexnou vestou. V prípade zásahu, hráč simuluje zranenie – padne na zem a zdvihne ruku. Postrelený hráč sa označí vestou, ktorú si prehodí cez miesto zranenia.
- 2. V prípade opätovného zásahu je hráč mŕtvy a nasadí si vestu.**
3. Po utíchnutí boja si hráč označí čas poranenia vo svojom wound sheet (viď príloha, zabezpečí organizátor). Podľa ikon na infografike zistíte akú činnosť vaše zranenie obmedzuje.
4. Pri ošetroaní do 30minút pokračujete v boji s obmedzením vyznačeným na infografike.
- 5. V prípade ak zranený nedostane prvú pomoc do 30min, umiera.**
6. Ošetrovanie prebieha obviazaním zraneného miesta gázou (zabezpečí si každý samostatne).
7. Ošetrovaný hráč funguje so svojim tímom ( s obmedzením podľa zranenia) po dobu 2h, dokedy je nutné zabezpečiť zranenému MEDEVAC. V opačnom prípade sa po 2h od zásahu stáva mŕtvym a ostáva ďalšie 2h mimo hru.
8. MEDEVAC je nutné povolať pomocou 9 riadkového hlásenia (v prílohe).
- 9. Spawn mŕtveho hráča trvá 2h od jeho smrti po zásahu a 1h v prípade smrti po tom ako sa mu nepodarilo zaistiť MEDEVAC**
10. Je zakázaná komunikácia medzi mŕtvym a živým hráčom za účelom predávania informácií o hre.