

## RESPAWN

1. Respawnom sa rozumie vrátenie hráča do hry po tom ako bol ranený, zastrelený , alebo podľahol následkom zranení (nestihol MEDEVAC)
2. Hráč po respawne sa zapája do hry výlučne z respawnu (bod určený organizátorom).
3. Ošetrovaný hráč po zaistenom medevacu sa zapoji do hry z medevac bodu.
4. Hlavný respawn sa nachádza na východiskovom bode.
5. Pri priaznivom vývoji situácie sa budú otvárať nové respawn body, ktoré bude možné využiť. V prípade nepriaznivého vývoja situácie môže herná strana o tieto body prichádzať.
6. V prípadoch keď hráč umrel, odchádza s nasadenou reflexnou vestou na respawn, kde počká do uplynutia časového limitu.
7. **Respawn nie je offgame zónou! Platia na ňom všetky bezpečnostné pravidlá, najmä ochrana zraku a označenie reflexnou vestou.**
8. Podľa medic pravidiel čas respawnu je 2h v prípade smrti a 1h v prípade ak sa nepodarí zaistiť MEDEVAC.
9. MEDEVAC si privolá jednotka od svojho velenia pomocou 9 riadkového hlásenia podľa NATO štandardu. Tam je možné využiť tiket pre okamžité ozdravenie ranených (jeden ranený jeden tiket). Takto ozdravený hráč sa môže okamžite zapojiť do hry.
10. Pokiaľ sa nepodarí zaistiť MEDEVAC ( vysoké straty, nemožnosť odpútať sa od nepriateľa,...), môžu sa odobrať na najbližší respawn mŕtvy aj ošetrovaní hráči (nemusia čakať na mieste ak vedia, že ich nikto neevakuje), kde počkajú na uplynutie času na respawn.
11. Medevac bod určí veliteľ jednotky, tak aby sa nachádzal v bezpečnej vzdialenosti od nepriateľa. Miesto musí byť dostupné vozidlom ( nie uprostred v húštine).
12. Tikety na medevac sú obmedzené a budú prideľované v závislosti vývoja situácie.