



GRANDE FINALE: O BUDOUCNOSTI MEXIKA ROZHODNETE VY

Všichni víme, jak to minulý rok dopadlo, a proto v důsledku napadení USA, kterého se na konci minulého roku účastnily skupiny Mexičanů, vyhlásil Donald Trump speciální vojenskou operaci k zajištění bezpečnosti na jižní hranici USA.

US Army je nová herní frakce s jasným cílem: udržet bezpečnost v okupované části Mexika, kontrolovat hranici na mexické straně a nastolit pořádek — k tomu mají vyhrazena veškerá práva. USBP má na starost především hraniční přechod a ve spolupráci s agenty ICE (Immigration and Customs Enforcement) se snaží zajistit jeho bezpečnost. ICE aktivně pomáhá i při ochraně hranice a ve výjimečných případech může působit také v okupované části Mexika.

Prozatímním guvernérem této okupované části byl jmenován Hoňo el Koňo, jenž v posledních mexických volbách v roce 2024 obsadil druhé místo, a je tedy považován za nejvhodnějšího kandidáta. Jeho hlavním cílem je přesvědčit místní obyvatele, aby v referendu hlasovali pro připojení této části Mexika k USA jako 52. státu.

Podaří se guvernérovi nalákat Mexičany na americké bohatství? Nebo se naopak podaří přesvědčit nějakého mexického leadera, že je lepší bojovat za znovupřipojení ke Svobodnému Mexiku? O tom rozhodnete vy, hráči, svými činy a svým hlasem v referendu na konci hry.

Základní pravidla

1. Úvod a nejdůležitější herní mechanismy (a další pokyny)

El Protector je airsoftová LARP/MISLIM akce z prostředí hranic mezi Mexikem a Spojenými státy. Tato HERNÍ PRAVIDLA jsou závazná pro všechny účastníky, pokud není výslovně uvedeno jinak, a každý účastník je povinen je znát. Jejich porušení se netoleruje a je tvrdě postihováno.

Každý účastník je povinen počínat si během hry tak, aby jinému hráči nebo nezúčastněné osobě nezpůsobil zranění nebo škodu na majetku. Každý účastník je zodpovědný sám za svůj majetek.

Střelné zbraně

- Na akcích pořádaných AIRSOFTWARES z.s. je přísně zakázáno nošení i držení jiných střelných zbraní, než airsoftových (kategorie NO). Zakaz se vztahuje na kategorie (R1-R4 a PO) dle zákona 90/2024 Sb.
- Ze zbraní kategorie NO dle tohoto zákona jsou povoleny pouze zbraně airsoftové.
- Plynové a expanzní zbraně a střelba akustickou municí či municí s jinou náplní (dráždivá či slzotvorná) je na akci zakázána v jakémkoliv provedení.

Chladné zbraně

- Z důvodů bezpečnosti a zamezení zaměnitelnosti reálných ostrých nožů s herními gumovými noži, je zakázáno viditelné nošení nožů s pevnou čepelí vyjma nožů gumových.
- Je povoleno nosit zavírací nože a multitooly. Nože s pevnou čepelí, mačety je možno používat jako pracovní nástroje a to pouze mimo herní dobu, hráči jimi nesmí nikoho ohrozit.

HERNÍ DOBA

5.8.2026 16:00 začátek akce (středa odpoledne)

8.8.2026 16:00 ukončení akce (sobota odpoledne)

HLAVNÍ PRAVIDLA AKCE

BEZ ZVÍŘAT – přísný zákaz zvířat, není možné na akci sebou brát psy, kočky ani jiná zvířata

DRONY – je možné používat v souladu s platnou legislativou

MINIMÁLNÍ VĚK – není možné se účastnit, pokud Vám nebylo 15 let

HERNÍ PRAVIDLA – jsou závazná pro všechny účastníky a každý účastník je povinen je znát. Porušení se netoleruje a je postihováno.

HERNÍ JAZYK & REALNÝ OBCHOD – je čeština a angličtina. Reálný obchod probíhá v CZK či EUR, doporučený kurz je 1:25

PYROTECHNIKA – Veškerá pyrotechnika je zakázána, na akci si ji s sebou vůbec neberte (vč. granátů Taginn, Pyrosoft apod.)

REFLEXNÍ VESTA – každý je povinen mít po celou hru u sebe reflexní vestu / reflexní panel. Na takto označené osoby je zakázáno střílet. Vesta na vozidle či obydlí znamená, že vozidlo nebo obydlí je zničené nebo mimo hru.

ÚČASTNICKÁ ID PÁSKA – musí být stále čitelná (zejména její ID číslo) a nosí se povinně a bez výjimek.

ÚSTROJOVÁ KÁZEŇ je po celou dobu akce povinná a nahrazuje „národnost“ osob (**převleky se souhlasem ORG nebo dle pravidel**).

CIVILISTÉ A CIVILNÍ VOZIDLA – civilisté a nezúčastněné osoby akce (cyklisté a náhodní kolemjdoucí) se mohou vyskytovat v oblasti, jejich bezpečnost je nade vše a nástřel vždy chyba střelce.

VEŘEJNÉ KOMUNIKACE – je možné používat v souladu s platnou legislativou. Všem je zakázáno na nich vyvíjet jakoukoliv herní aktivitu včetně střelby z veřejné komunikace a na veřejnou komunikaci, více na poslední straně těchto pravidel.

ORG / CREW VOZIDLA – jsou označeny herní značkou ORG a slouží pro technickou organizaci, neúčastní se hry.

HERNÍ PROSTOR - vyznačen na oficiálních herních mapách. Upozorňujeme na možný zvýšený pohyb nezúčastněných osob.

ROLE-PLAY PRAVIDLA

ROLE PLAY - Pokud se účastník stane terčem herního mechanismu, jehož účinky nezná, postupuje podle pokynů protistrany!

PROHLEDÁNÍ OSOBY probíhá běžným způsobem, v případě nesouhlasu (stud, přesvědčení) může prohledávaný oznámit „odmítám prohledání / RED STOP“, pak ale musí veškeré herní předměty předložit.

PROHLEDÁNÍ VOZIDLA/BUDOVY může proběhnout jen za účasti obyvatele resp. majitele. V případě nesouhlasu s fyzickým prohledáváním je majitel povinen veškeré herní předměty předložit.

PROHLEDÁNÍ VEŘEJNÉ BUDOVY je možné kdykoli s ohledem na ostatní pravidla.

ZADRŽENÍ OSOBY probíhá buď běžným způsobem a účastníci se chovají jako ve skutečnosti (je možný pokus o útěk atp.). Pokud zadržený oznámí „odmítám zadržení“, zadržení se jen herně naznačí, ovšem zadržený se pak do propuštění nesmí pokusit o útěk a musí se pohybovat podle pokynů vězňatelů. Každý zadržený může být přepravován po herním území, vězněn anebo vyslýchán. Zadržení může trvat maximálně 2 hodiny, nesmí se bezprostředně (účelově) opakovat. Při skutečném zadržení musí obě strany dbát na bezpečnost své i ostatních.

VÝSLECH je možný jen u zadrženého, kdy je možné výslech A) LARPově odehrát nebo B) použít pravidlo 3 otázek, na které vyslýchaný musí odpovědět. Na jednu otázku může (ale nemusí) odpovědět lží, na dvě musí odpovědět pravdu (bez ohledu na následky). Pokud

vyslýchaný na otázku nezná pravdivou odpověď, tak může použít lež (pokud již nelhal) nebo odpoví „neznám pravdivou odpověď“ (otázka je zodpovězena).

HERNÍ PŘEDMĚT – jakýkoliv předmět v herním prostoru po dobu trvání akce jsou herní, neurčí-li organizátor jinak. Pokud hráč přesně nezná příslušné pravidlo pro označený herní předmět, nemanipuluje s ním (neodnáší ho) a nezakrývá ho, může ho jen herně **zničit**.

ZNIČENÍ HERNÍHO PŘEDMĚTU kdokoli smí zničit jakýkoliv předmět oblepením bílou páskou a předmět je zničen na dobu refreshe.

HERNÍ VOZIDLA - registrace probíhá před akcí a podléhá schvalovacímu procesu. Jsou viditelně označena herní značkou.

DOMOVSKA LOKACE – je pro organizované složky obydlí hráče (základna), pro místní obyvatelstvo příslušné sídlo (vesnice, město)

OMRÁČENÍ – po zásahu brokovnicí s modrou páskou, si musí lehnout na zem, dát spojené ruce za hlavu. Omráčení trvá 10min a během této doby není možné vyvíjet žádnou aktivitu (bezvědomí).

ÚTOK NOŽEM - musí být „realistický“ a trvat několik vteřin. Zranění nožem způsobuje okamžitou smrt, pokud pravidla neřeknou jinak.

HERNÍ MĚNA - herní měna se nazývá Peso, jsou to bankovky o hodnotě 1, 2, 5, 10, 20, 50. Bankovky z roku 2025 jsou platné.

2. Účastníci se zvláštním statusem

Členové organizačního týmu jsou rozděleni do 4 kategorií, identifikují se ID páskou s nápisem:

ORG (AIRSOFTWARs) - páska **MODRÁ**. Jedná se o pořadatele akce, všechna práva vyhrazena, nejvyšší rozhodovací slovo.

GAMEMASTER – páska **ŽLUTÁ**. Řeší spory a konflikty, kontroluje dodržování pravidel. Jde o klíčové herní postavy a má právo kontrolovat dodržování pravidel. Je druhá nejvyšší pravomoc ve hře hned po ORG. Musí dokonale znát pravidla, gamebook i mechaniky hry.

MARSHAL – páska **RŮŽOVÁ**. Pouze kontroluje pravidla, zapisuje přestupky a provádí měření chrono. Nerozhoduje o herních sporech či mechanikách, nevyjadřuje se k nejasnostem v pravidlech, to smí pouze **GAMEMASTER** nebo **ORG**.

CREW - páska **ČERVENÁ**. Zajišťují zázemí a provoz hry po technické stránce, nehrají a mají přístup všude, kam potřebují. Nerozhodují herní spory ani nerozhodují o pravidlech či mechanizmech hry.

PRESS / NOVINÁŘI – schvaluje organizátor, neherní novináři jsou označeni páskou CREW a mají stejná práva, herní novináři mají standardní účastnickou pásku. Herní i neherní novináři musí být hlášeni na registraci a podlehnout schválení.

3. Zúčastněné strany

Detailní popis jednotlivých stran a jejich rolí a úkolů naleznete v **Gamebooku**.

CIA - El Paso division

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, taktické vybavení
- Povinná - Civilní komplet



ICE – Imigrační a celní úřad

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, helmy
- Povinná - Ranger green čepice, ranger green triko, pískové kalhoty + logo ICE
- Doporučená - Jednobarevné taktické vybavení



EPSO – Sherif El Paso

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, vícebarevné taktické vybavení, helmy
- Povinná - Písková košile s ošitím EPSO, zelené kalhoty, zelená čepice sheriff, odznak
- Doporučená - Písková polokošile s ošitím EPSO, balistická vesta jednoduché barvy



US Customs and Border Protection

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Civilní oblečení, maskovací vzor vz 95
- Povinná - Maskovací komplet používaný v US ozbrojených složkách + US vlajka
- Doporučená - Maskovací komplet multicam, woodland, OD



Guvernér Správce

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Civilní oblečení, maskovací vzor vz 95
- Povinná – US vlajka
- Doporučená - Maskovací komplet multicam, woodland



US Army

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno – Civilní oblečení, maskovací vzor vz 95
- Povinná - Maskovací komplet používaný v US ozbrojených složkách + US vlajka
- Doporučená - Maskovací komplet multicam, woodland



Texas Rednecks

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, vícebarevné taktické vybavení, helmy
- Povinná - Civilní komplet, kostkovaná košile + vlajka Texasu
- Doporučená - Jeansové kalhoty



Los Dorados

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, vícebarevné taktické vybavení, helmy
- Povinná – Boonie hat, US BDU field cap, černé triko, pískové kalhoty + logo Los Dorados
- Doporučená - Jednobarevné taktické vybavení



Mexické kartely

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, helmy, taktické vybavení s výjimkou chestrigů
- Povinná - Civilní oblečení + šátek kdekoli na těle dle příslušnosti ke kartelu (nošení šátku je povinné v okamžiku bojové aktivity)
- Doporučená - Civilní komplet mexického typu



Mexická vesnice Santa Maria de Jarineiro

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, helmy, taktické vybavení s výjimkou chestrigů
- Povinná – Klobouk
- Doporučená - Civilní komplet mexického typu

Zapatisté

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno – Helmy, MC/Woodland/OD maskovací uniforma
- Povinná - Maskovací uniforma vz 95 + jednobarevný baret
- Doporučená - Taktické vybavení



Mexické civilní obyvatelstvo

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, taktické vybavení, helmy,
- Povinná - Civilní komplet mexického typu



Americké civilní obyvatelstvo

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, taktické vybavení, helmy
- Povinná - Civilní komplet amerického stylu



Pawn Stars Mexico

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, taktické vybavení, helmy
- Povinná - Civilní komplet



Nuestra Familia

Ústrojová kázeň:

- Zakázáno - Maskovací vzory, helmy, taktické vybavení s výjimkou chestrigů
- Povinná - Civilní oblečení + ŠPERK (prsten, náhrdelník)
- Doporučená - Civilní komplet mexického typu



V průběhu herní doby mohou některé zúčastněné strany dostávat mise a úkoly, které budou plnit svědomitě a s nasazením.

4.Důležitá místa

Mexiko

Ciudad Juárez, Santa Mária de Jarineiro, La Villa de la Tequila

USA

El Paso, City of the Sun

5. Zásady kempování (Vesnice/Základny)

CIVILNÍ VOZIDLA ÚČASTNÍKŮ - všechna civilní vozidla účastníků musí být umístěna na parkovišti k tomu určeném před začátkem herní doby. Není možné nechávat civilní vozidla ve vesnicích, nebo v základnách či jinde v herním prostoru. Za vozidlo, které bude bez povolení pořadatele parkovat ve vesnici nebo herní základně hrozí vyloučení z akce. Spaní účastníků ve vozidle není důvodem k umístění vozidla do vesnice.

KARAVANY A OBYTNÉ PŘÍVĚSY – nejsou akceptovány ve vesnicích či základnách. Karavany a obytné přívěsy mají své místo na vyhrazených parkovištích pro civilní vozidla. Vyjimku tvoří karavan a obytný přívěs kompletně zamaskovaný stanem nebo maskovací sítí.

STANOVANÍ - pouze v souladu s Lesním zákonem 289/1995 Sb., a vždy pouze na místech stanovených organizátorem.

ZÁKAZ HLOUBENÍ A KOPÁNÍ – není možné kopat a hloubit. Je povoleno zakopání vlajkového stožáru pro jeho bezpečné vztyčení.

OHNIŠTĚ – jakékoliv ohniště v kempu (vesnici/základně) nesmí být v přímém kontaktu se zemí. Vedle každého ohniště musí být připravená voda (nejméně 5L) pro jeho uhašení. Ohniště nesmí zůstat bez dozoru, u ohniště vždy musí někdo být, pokud není zcela uhaseno.

KOMERČNÍ AKTIVITY – jakékoliv komerční aktivity bez svolení Airsoftwars z.s. jsou zakázány.

ALKOHOL A OMAMNÉ LÁTKY – je zakázáno držet a požívat omamné a psychotropní látky, požívání alkoholu je povoleno mimo herní dobu, během herní doby nesmí být hráč pod vlivem alkoholu. Kouření je povoleno výhradně na k tomu určených a označených místech. **Za požití alkoholu během herní doby můžete být z akce ihned vyloučeni!**

6. Herní vozidla

ZÁKAZ VJEZDU MIMO CESTY – zákaz vjíždět do lesů, na louky nebo mimo cesty. Vozidla se mohou jezdit pouze po cestách!

MAXIMÁLNÍ RYCHLOST – pro vozidla (auta, motorky i čtyřkolky) je **20 km/h**, pouze na asfaltové OFFGAME silnici pak 40km/h.

ŘIDIČ VOZIDLA – ručí za škody na svém vozidle a škody vozidlem způsobené, vč. zranění osádky či cizích osob.

BLOKACE CESTY – lze pouze vozidlem a řidič nesmí vozidlo během blokace opustit. Cesta nesmí být blokována např. stromy či křesly. Po zničení vozidla (nikoliv jen vyřazení) musí vozidlo a řidič cestu okamžitě uvolnit.

POVINNÁ REGISTRACE – herní vozidla musí být před hrou organizátory zaevidována a odsouhlasena přes web www.aswars.cz, registraci podléhají auta, motorky, čtyřkolky. Kola nebo koloběžky není nutné registrovat. Počet registrací vozidel na akci je omezen!

HERNÍ OZNAČENÍ – každé vozidlo musí být viditelně označeno herní poznávací značkou, obdrženou na místě při registraci.

OBRNĚNÁ VOZIDLA – jsou schvalována organizátory, mají označení ARMORED CAR **žlutou značkou** na každé straně vozidla

VOZIDLO MUSÍ:

- Vždy při jízdě svítit ve dne i v noci z důvodu bezpečnosti
- Pokud vozidlo nemá zadní okno (typicky pickup s korbou a nástavbou), musí mít vzadu zásahovou plochu velikosti A4
- Dodržovat maximální povolenou rychlost
- Mít čitelně označené herním označením (auta ze 4 stran, čtyřkolky a motorky pouze vpředu a vzadu)

VOZIDLO NESMÍ:

- Mít čímkoliv zakryté čelní, řidičovo boční okno, spolujezdcovo boční okno a zadní okno
- Střílet při částečně staženém okénku, pro střelbu musí být okénko stažené celé
- Nezničené vozidlo nesmí vozit mrtvolu, zničené vozidlo nesmí vozit živé hráče
- Používat lafetované zbraně uvnitř vesnic a základen, pokud jsou STRONG gun
- Vyjíždět mimo již existující cesty (polní cesty, lesní cesty, atd.), například doprostřed louky nebo lesa

K VOZIDLU HRÁČ NESMÍ:

- Na vozidla stoupat, lézt, skákat, brát za kliku a otevírat dveře nebo manipulovat s cizím vozidlem (za jízdy, i když vozidlo stojí)
- Vstupovat a skákat do cesty jedoucímu vozidlu

NAPADENÍ VOZIDEL:

- Zásah paintballovou zbraní je platný pouze do čelního, řidičova bočního, spolujezdcova bočního nebo zadního okna
- Zásah paintballovou zbraní je platný pouze ze schválené a označené zbraně a organizátory dodanou municí
- Zásah řidiče střelnou zbraní - pokud je řidič zraněn za jízdy, musí ihned bezpečně zastavit a chová se jako zraněný
- Zásahem paintballovou zbraní je možné zničit i ke střelbě sloužící věž na vozidle, zásahová zóna je na přední a bočních stranách
- Má-li věž okna na zásahové straně krytá sklem/plexisklem platí zásah PB kulí, taková okna schvaluje velitel základny/stařešina vesnice a jsou orámována červenou páskou. Nemá-li věž okna na zásahové straně, platí zásah PB kulí do zásahové desky orámované červenou páskou, tuto desku zajišťuje provozovatel vozidla a podléhá schválení velitelem základny/stařešinou vesnice.
- Zásah do věže vyřadí pouze věž, nemá žádný vliv na vozidlo. Věž je možné opravit pouze na domovské základně za 1 hodinu.
- Zásahová deska je bílá A4 orámovaná červenou páskou.

POŠKOZENÉ VOZIDLO

- Musí neprodleně a bezpečně zastavit, osádka ihned vystupuje. Řidič zůstává ve vozidle na místě řidiče a je zraněný
- Poškozené vozidlo lze opravit v poli, oprava trvá 15 minut **pro každý zásah** a musí být otevřen kryt motoru a s motorem v kontaktu nezraněný hráč. Pokud je vozidlo v průběhu opravy zasaženo znovu, je zničeno.

ZNIČENÉ VOZIDLO

- Musí mít spuštěná výstražná světla a označeno reflexní vestou na řidičově zpětném zrcátku
- Nesmí překážet a okamžitě opouští bojiště, dává vždy přednost nezničeným vozidlům
- Smí se oživit pouze v domovské lokaci po uplynutí refresh času, který je stejný jako refresh jeho řidiče
- Se zničením vozidla umírá i řidič i osádka

Vehicle type	damage	destruction	repair	marking
Combat	1	1	15	IN-GAME PLATE BY SIDE
Armored	3	1	15	YELLOW ARMORED

7. Napadení základny / vesnice

ZNIČENÍ VĚŽE – Zásahem do tabulky velikosti A4, 1 zásahem paintballovou zbraní. Refresh zničené věže je 1 hodina a na zbrani věže je vyvěšena reflexní vesta. Pokud byl hráč na věži v době zničení, musí slézt a je zraněn.

ZNIČENÍ BRÁNY – Zásahem do tabulky velikosti A4, 3 zásahy paintballovou zbraní. Zničenou bránu smí otevřít pouze GAMEMASTER nebo ORG. Brána musí zůstat otevřena na dobu 1 hodiny.

ZNIČENÍ ZÁKLADNY – je možné zničit pouze pomocí klaksonu, označeného vlajkou umístěnou uprostřed základny nebo u HQ. Podmínkou zničení základny je zničená a otevřená brána. Pokud je základna zničená, jsou všichni na základně mrtví po dobu refrese strany a základna musí vyvěsit reflexní vesty na bránu a všechny věže. Doba refrese je možné herními mechanikami zkrátit.

OCHRANNÉ ZDI – ploty a netkaná textilie je možné upravovat pouze při stavbě před zahájením akce a je zakázáno jakkoliv poškozovat a zneužívat jejich technického provedení (odhrnovat a zvedat textilií, podlézat, prorážet herními vozidly atp.). Překonání ochranné zdi silou není možný a je zakázán.

ZÁSAH SKR ZDI – je zakázáno střílet skrz zdi a zásah skrz NENÍ PLATNÝ (střelba skrz je považována za zneužití tech. provedení a jedná se o hrubé porušení pravidel).

STANY - Do stanů a ze stanů není povoleno střílet a vést bojovou činnost, pokud pravidla neurčí jinak. Prohledání stanu není bojová činnost.

8. Zbraně

NA AKCI JE POVOLENO používat veškeré typy airsoftových zbraní a gumové nože, s omezeními uvedenými dále. Zásah zbraní způsobí zranění, není-li uvedeno něco jiného.

ZBRANĚ POUŽITELNÉ VOLNĚ - manuální a plynové pistole bez úpravy výkonu a bez konverzních setů. Jejich legalita je záležitostí Gamebooku. Volně použitelná zbraň nepotřebuje Průkaz zbraně.

ZBRANĚ POUŽITELNÉ S PRŮKAZEM ZBRANĚ - každá jiná než volně použitelná zbraň musí mít *Průkaz zbraně*, aby byla funkční (nejedná se o legalizaci herní).

PRŮKAZ ZBRANĚ je možné získat ve hře. Samostatně je průkaz zbraně běžný herní předmět. Je-li umístěn na zbrani je zbraň použitelná ve hře. Průkaz zbraně může kdokoliv ze zbraně odebrat (*mrtvý* či *bezevědomý* na požádání Průkaz zbraně vydá bez odporu).

ZBRAŇ BEZ PRŮKAZU ZBRANĚ – nesmí být použita a ve hře neexistuje, s výjimkou volně použitelných zbraní.

AEG / GBB / HPA + Manuální odstřelovací puška						
Typ zbraně	Výkon	BB max	Střelba	Kadence / s	Zásobník	Min. vzdálenost
Pistole	1,3 Joule	0,36 g	-	-	-	-
SAFE GUN (Puška/Samopal)	1,7 Joule	0,36 g	Full auto	25	Mid-cap (max 150)	-
STRONG GUN (Puška)	2,5 Joule	0,36 g	Full auto	25	Mid-cap (max 150)	15 m
Lehký/Střední/Těžký kulomet	2,5 Joule	0,36 g	Full auto	25	Hi-cap	15 m
DMR	3,0 Joule	0,40 g	Semi	-	Low-cap (max 100)	20 m
Odstřelovací puška	3,5 Joule	0,48 g	Semi	-	Low-cap (max 50)	20 m

JE POVOLENÉ POUZE BIO BB STŘELIVO

MĚŘENÍ ZBRANÍ:

- Probíhá vždy s nejvyšší povolenou municí daného typu zbraně
- Měření maximální povolené kadence je namátkové.
- Měření probíhá s nastaveným hop-up!
- Po změření zbraní dostane puška označení dle své kategorie

STRONG GUN / KULOMET / DMR / Odstřelovací puška:

- Je zakázáno používat ve městech, vesnicích, obydlených oblastech a uvnitř budov
- Je zakázáno střílet Z / V / NA základnu, vesnici nebo obydlenou oblast
- Musí mít povinně sekundární zbraň do výkonu 1,3 J @ 0,36g BB
- Každá zbraň musí mít viditelné označení STRONG GUN

SAFE GUN:

- Je povoleno střílet Z / V / NA tyto vyjmenované body: **dle Gamebooku**
- Při boji CQB (uvnitř základen, vesnic a obydlených oblastí) je povolena střelba pouze na režim SEMI
- Každá zbraň musí mít viditelné označení SAFE GUN

DMR:

- Musí mít vnější délku hlavně 400mm, do délky se nepočítá tlumič
- Musí být vybavena puškohledem a nožičkami

- Režim střelby musí být napevno pouze semi (nesmí mít možnost přepnout na full auto)
- Reálná předloha musí být ráže 7,62mm a výše s výjimkou zbraně Mk12 SPR

KULOMETY:

- Dle reálné předlohy LMG, MMG, HMG.

ODSTŘELOVACÍ PUŠKY:

- Manuální natahovací jednoranná puška nebo plynová natahovací jednoranná puška
- Musí být vybavena puškohledem a nožičkami

SEKUNDÁRNÍ ZBRAŇ

- Je zbraň do výkonu 1,3 J @ 0,36g BB
- Musí ji mít u sebe každý s **STRONG GUN / KULOMEMTEM / DMR / ODSTŘELOVACÍ PUŠKOU**

BROKOVNICE – s nesmrťícím účinkem musí mít hlaveň omotanou modrou páskou v délce 5 cm. Zásah způsobí pouze omrácení cíle a musí být změřena při registraci a mít pásku SAFE GUN

GRANÁTOMET – musí být vybaven páskou zbraně GRENADE LAUNCHER, kterou dostane po schválení zbraně

- Jsou povoleny granátometry umožňující pouze režim střelby SEMI
- Podvěsný granátomet je povolen, ale musí mít také pásku GRENADE LAUNCHER
- Pistolový jednoruční malý granátomet není povolen! **Granátomet musí mít reálnou předlohu!**
- Granáty nebo granátometry evidentně upravené pro zvýšení výkonu, jež není na místě nijak změřitelný, nejsou povoleny!

IMITACE RPG & PAINTBALL ZBRANĚ - je povolena paintballová pistole, přestavěná na paintballové RPG za těchto podmínek:

- Replika nesmí být kratší než 1m délky a musí vážit alespoň 3 kg
- Nesmí mít zásobník nebo jakýkoliv jiný podavač, který umožňuje vystřelit více ran na jedno nabití
- Každá taková zbraň musí mít reálnou předlohu a ORG má finální slovo, zda repliku ve hře povolí či nikoliv
- Automatické granátometry jsou povoleny pouze se souhlasem ORG ve výjimečných případech.

PAINTBALLOVÉ STŘELIVO – distribuuje ORG v omezeném množství, vlastní střelivo nevozte, není možné ho používat a použití vlastního střeliva je hrubým porušením pravidel hry! **HS projektily jsou bezpodmínečně zakázány!**

JE OBECNĚ ZAKÁZÁNO - střílet tam, kam nemá střelec přímou a jasnou viditelnost (přes zeď, za roh). NO BLINDFIRE!

HPA REGULÁTOR – hráč musí mít vlastní turnajový zámek, který bude schválený při registraci. Po skončení akce musí předložit u svého velitele frakce a ukázat zbraň s neporušenou plombou.

GRANÁTY – jsou povoleny pouze granáty na plyn (např. Storm360 a podobné). Granáty, které jakýmkoliv způsobem hoří, doutnají nebo dýmí, jsou přísně zakázány (např. Taginn, Pyrosoft apod.)

9.Smrť a oživení

ZÁSAH - Po zásahu kuličkou nebo dávkou hráč oznámí HIT/MÁM a je zraněn. Po dobu 5 minut zůstává ležet na místě a nic nedělá, nebojuje, nehýbe se. Zraněný může být transportován do bezpečí jiným hráčem (přesun chůzí a zraněného podepírá kolem ramen). Pokud je zasažený hráč znova postřelen, ihned umírá. Pokud není zasažený do 5 minut ošetřen, umírá.

- Zásah do batohu přesahující obrys těla je neplatný
- Friendly fire je platný
- Zásah odraženou kulí není platný
- Zásah do zbraně je platný a vyřadí zbraň na 30 minut (hráč není zraněn). Neplatí pro zbraň ve věži herního vozidla.

MRTVOLA - Mrtví hráči se označí reflexní vestou a zůstávají dalších 10 minut na místě ležet/sedět/stát a během této doby smí být prohledán. Potom okamžitě odchází mimo bojiště v reflexní vestě. Mrtvola smí být bez vesty jen v domovské lokaci, hraje „obyvatele“ který nesmí do hry zasahovat (nesmí sdělovat nikomu herně ani „neherně“ informace). Pokud je hráč v této fázi znova zasažen při přestřelce, chová se jako mrtvý, nelze ho obvázat. Stále běží jeho původní čas oživení.

REFRESH – je 4 hodiny. Počítá se od času smrti a hráč se oživuje pouze v domovské lokaci. Refresh může být upraven herní mechanikou.

POUZE VYBRANÉ STRANY HRY, MOHOU MÍT MEDIKA – ICE, CIA, USBP, USARMY, GUVERNÉR SPRÁVCE

MEDIK:

- Je označený dle standardu NATO, maximálně 1 medik na družstvo (družstvo = 10-12 hráčů), max 3 medicí na četu (30-40 hráčů)
- Medik smí ošetřit sám sebe, či kteréhokoliv hráče dle vlastního uvážení
- Pouze medik nese lékařskou sadu (vodičku 0,25-0,33l), obvaz smí být použit od zraněného. Je možné použít CAT zraněného.
- Lékařská sada (vodička) je na jedno použití a nesmí být z hygienických důvodů znova doplněna, je jich omezený počet!
- Po vypití vody a obvázání je hráč je hráč považován za ošetřeného a smí se znova zapojit do boje, ale další zásah je již smrtelný! Ošetřit hráče lze tedy pouze jednou za dobu refreshu. Ošetření se anuluje refreshem.

POUZE VYBRANÉ STRANY HRY MOHOU MÍT SANITKU – LOS DORADOS (1x), ZAPATA (1x), SANTA MARIA J. (1x)

SANITKA:

- Je označená vlajkou s červeným křížem na všech stranách vozidla
- Sanitku je možné zničit jako bojové vozidlo, má stejné podmínky i refresh čas
- K sanitce dojde zasažený v reflexní vestě a když má sanitka k dispozici lékařskou sadu, může být ošetřen
- Po vypití vody a obvázání (je možné použít obvaz/CAT zraněného) je hráč je hráč považován za ošetřeného a smí se znova zapojit do boje, ale další zásah je již smrtelný! Ošetřit hráče lze tedy pouze jednou za dobu refreshu. Ošetření se anuluje refreshem.
- Lékařská sada (vodička 0,25-0,33l) je na jedno použití a nesmí být z hygienických důvodů znova doplněna, je jich omezený počet!
- Sanitku určuje ORG, je omezený počet sanitek ve hře.

Lékařská sada (vodička 0,25-0,33l) je dodávána organizátorem nebo je ji možné sehnat herně na určitém místě.

10. Dodatečná pravidla pro konkrétní akci

Hraniční cesta mezi okupační zónou a Mexikem

- Tam, kde to není nezbytně nutné, je zakázáno cestu používat, v ideálním případě je dovolené cestu pouze překročit / přejet
- Cesta nesmí být nijak blokována (ani vozidlem), je to veřejná komunikace
- Vést boj Z cesty a NA cestu je zakázáno, včetně ničení vozidel
- Vozidla na cestě nesmí zastavit nebo stát, nesmí zde vyčkávat jako na bezpečném místě
- Na cestě nesmí fungovat sanitky a nesmí zde ošetřovat medik
- Je zakázáno cestu jakkoliv zneužívat ve vlastní prospěch (např. stát těsně vedle, nebo ji využívat jako místo záchrany)

11. Pokročilé herní mechanismy

Další herní mechanismy jsou řešeny v Gamebooku.

