**Pravidla her**

**Voják spojenecké armády:** pohybuje se pouze ve vyznačeném a ohraničeném prostoru. Nikdy tento prostor neopustí, nebude vést střelbu mimo tento prostor. Nikdy nesmí střílet na neozbrojeného člověka a ani na něj mířit. Plně se řídit těmito pravidly a pokyny. Poslouchat své nadřízené. Jinak jakékoliv porušení bude trestáno.

**Nepřátelská armáda:** pohybuje s na hrací ploše označené na mapě, kde může vést bojové operace, ale také tento prostor může opustil, avšak za vyznačeným prostorem nesmí vést bojové operace, střílet atd.. Nikdy nesmí střílet na neozbrojeného člověka a ani na něj mířit. Plně se řídit těmito pravidly a pokyny. Poslouchat své nadřízené. Jinak jakékoliv porušení bude trestáno.

**Minové pole:** je to prostor označen provazem, na kterém je zavěšena cedulka s nápisem „MINE“. Přes minové pole se může střílet, ale nesmí se žádným způsobem překonat, je nepropustné. Minovým polem mohou být obehnány tábory obou armád.

**Nášlapná mina:** je mina, která se spouští např. zakopnutí o nástražný drát. Po aktivaci vylétne z miny několik kuliček. Ten, kdo je kuličkou zasažen je mrtev (nezáleží kam je zasažen). Ostatní bojovníci, kteří se nacházejí do 5 metrů od samotné miny jsou zraněni a postup je stejný jako střelného poranění – viz. odkaz - **zranění a zdravotník.**

**Granát:** výbuch granátu je smrtelný pro každého ve vzdálenosti do 5 metrů od výbuchu anebo i dál pokud dojde k zasažení střepinkou. Po aktivaci vylétne z granátu několik kuliček. Ten, kdo je kuličkou zasažen je mrtev (nezáleží kam je zasažen). Postup hlášení zásahu je popsán v odstavci **Mrtvola**

**Mrtvoliště:** je předem určené místo v hracím území nebo mimo něj kam se mrtvola dostaví a ožívá – pak se hlásí jako nově příchozí voják do služby k veliteli. Pokud je mrtvoliště pod palbou – mrtvola se ukryje na místo pro mrtvoly a setrvá tam do doby, než útok odezní. Mrtvola na mrtvolišti musí mít zbraň zajištěnu, bez zásobníku a ochranné pomůcky nasazeny.

**Mrtvola:** je každý zasažený voják, a to kamkoliv. Nebo je-li voják nejprve zraněn – viz. **zraněný (hraje-li se na zdravotníka)** a nedojde k včasnému ošetření. Nebo byl zraněn a byl řádně ošetřen, ale následně byl znovu zasažen. Pak se jakýkoliv zásah považuje za smrtelný. Mrtvola hlasitě zvolá „mám“, zvedne ruku vyndá reflexní vestu a nese ji nebo si ji obleče, upevní na zbraň atd. Vesta musí být viditelná daleko.

**Zdravotník:** je voják označen bílou páskou. Tento voják poskytuje ošetření raněným spoluhráčům. Obváže raněnému paži, nohu, která byla zasažena. Zdravotník se nemůže sám ošetřit. Stačí jenom jednou obtočit obvaz a uvázat, tak aby nedošlo k uvolnění a následnému odpadnutí.

**Zraněný:** voják, který byl zasažen do paže, nohy. Raněný po zásahu padne na zem, kde došlo ke zranění a zavolá „ ZDRAVOTNÍK“, pak počítá do 10 a znovu zavolá „ZDRAVOTNÍK“ a pak znovu počítá do 10 a pak naposledy zavolá „ZDRAVOTNÍK“ a počítá do 10. Pokud do této doby nedojde k ošetření, zdravotník se nedostaví, tak je raněný požadován za mrtvolu. V případě, že při ošetřování dojde k opakovanému zásahu je léčení zbytečné a zraněný se stává mrtvolou. Po dobu přivolávání zdravotníka a také při samotném ošetřování, může ranění opětovat palbu, ale nesmí se přemisťovat. Přemístění raněného může kolega, zdravotník. Raněný po ošetření si nechá obvaz a dál pokračuje v akci. Až dojde k dalšímu zásahu (jedno kam – mimo helmu), tak se z raněného stává mrtvola a odchází na mrtvoliště a tam si sundá obvaz a dál postupuje jako **mrtvola a dodržuje podmínky mrtvoliště**.

**Odchod na WC atd.:** vždy o této skutečnosti bude informován velitel. Voják zajistí zbraň, opustí hrací plochu a bude mít reflexní vestu. Odejde na místo, které bude velitelem určeno na počátku hry. Následně se stejným způsobem vrátí a spojí se s velitelem nebo se odebere tam, kam bude poslán velitelem. Po celou dobu budou ochranné pomůcky nasazeny.

**Ochranné pomůcky: každý účastník tábora je povinen mít a používat ochranné brýle, velmi důrazně doporučujeme vybavit účastníka tábora obličejovou maskou chránící i uši a přilbou, doporučujeme též používání rukavic chránící prsty na rukou.**

**Nošení ochranných pomůcek** (brýle, maska, oděv) je povinné pro každého, kdo se účastní airsoftových her jak na hrací ploše, nebo mimo hrací plochu po dobu hry, pohybuje, a to od samotného zahájení až po pokyn velitelem k sejmutí ochranných pomůcek. Ochranné pomůcky se během hry nesmí sejmout ani při jídle, vykonávání potřeb atd. V případě nutnosti sejmutí ochranných pomůcek během hry je nutné vše předem konzultovat s velitelem nebo řídícím hry a ten podle důležitosti a oprávněnosti požadavku udělá taková opatření, aby nedošlo ke zranění. Ochranné pomůcky lze po skončení hry sejmou pouze na pokyn velitele a za podmínky, že všechny zbraně budou zajištěné, vyndané zásobníky, provedena rána jistoty a všichni již budou shromážděni.

**Hrací plocha:** na hrací ploše se může střílet za podmínek uvedených v pokynech, pravidlech. Je zakázáno se pohybovat mimo hrací plochu – výjimka odchod na WC nebo po dohodě s velitelem, ale vždy se zajištěnou zbraní a s reflexní vestou a nasazenými ochrannými pomůckami.

**Kontroly a tresty:** velitelé na všech stupních velení provádějí kontrolu dodržování pravidel, bezpečnosti atd. Každý velitel má své pravomoci, jak trestat. A každý velitel je povinen nahlásit porušení pravidel tomu nadřízenému, který má pravomoc vojáka řešit, pod jehož pravomoc náleží.

Kliky - uděluje velitel roty nebo čety (počet si zvolí každý velitel sám dle prohřešku)

Odchod na mrtvoliště - uděluje velitel roty (délku v minutách zvolí každý velitel sám dle prohřešku)

Přeřazení – velitel praporu, zástupce velitele praporu

Částečné vyloučení: zástupce velitele praporu, velitel praporu

Vyloučení: velení praporu - komisionelně

**Vlajka:** vyvěšená na základně bojujících stran a tu brání. Ztráta vlajky znamená zničení základny. Všichni pak se musí přesunout mimo základnu. Po zformování mimo základnu se mohou pokusit základnu dobít zpět.

**Bílá a červená stuha:** Bojovníci nepřátelské armády rozmisťují po hrací ploše během celé hrací doby bílé a červené stuhy. Stuhy se upevňují ve výšce max. 1,5 metru. Spojenečtí vojáci stuhy hledají a nosí je na základnu. U stuhy je připevněn rozkaz, úkol nebo tajná informace nepřátelské armády, která může mít zásadní vliv na průběh bojů nebo jenom bezvýznamná propagační slátanina.

**Zbraň:** zbraň se na základně, při instruktáži, mimo hrací plochu apod. nosí zajištěna, bez zásobníku a hlavní k zemi. Zbraň se odkládá na místo k tomu určené a vždy se opře např. o strom. Nikdy se nebude povalovat na zemi. Nikdy se ze zbraně nebude střílet bez rozkazu velitele, nebo mimo bojovou operaci. Zbraň se nabíjí výlučně a pouze na základě rozkazu velitele. Bez rozkazu velitele nesmí být do zbraně vložen zásobník. Zásah do zbraně se za zásah nepovažuje.

**Zajatec:** zajatcem se stane ten, komu dojde střelivo a je v situaci, kdy hrozí, že bude zabit. Zajatec si nosí svou zbraň a následuje věznitele. Nesmí po dobu, kdy je v zajetí střílet. Může se pokusit o útěk, ale nesmí stříle. Může při útěku být zabit. Když se mu podaří úspěšně uniknout a spojit se s vlastním vojákem (plácnou si), tak opět může použít zbraň. Zajatec se může vyměňovat za léky, obvazy, střelivo. Po celou dobu zajetí je zajatec povinen nosit ochranné pomůcky.

**Střelivo, kuličky:** poškozené, deformované, jednou použité, spadlé na zem atd. se již nesmí znovu nabíjet do zbraně – došlo by k poškození zbraně.

 Schválil

 Velitel praporu

 Plukovník Tatíček