

Pravidla paintballu party H.I.C – v1.0

§ 1 Úvodní ustanovení

- 1.1. Tato pravidla jsou závazná pro všechny hráče party HIC a všechny účastníky akcí pořádaných partou HIC (dále jen hráči).
- 1.2. Tato pravidla mohou být omezena pravidly hřiště, pořadatele akce nebo konkrétním typem hry.

§ 2 Obecná pravidla

- 2.1. Všichni hráči v hracím prostoru musí mít neustále nasazenou ochrannou masku.
- 2.2. Mimo hrací prostor musí mít všichni hráči zajištěné zbraně proti výstřelu, nejlépe opatřené ještě ochranným návlekiem nebo ucpávkou hlavně.
- 2.3. Ústřední rychlost vystřelené kuličky nesmí překročit 300 stop/s nebo 90 m/s v průměru z dvou až tří výstřelů. Tato hranice je pevná a nelze odbýt slovy „to je dobrý“ ani při sebemenším překročení.
- 2.4. Je-li určen velitel, jsou všichni hráči povinni řídit se jeho instrukcemi a nevykonávat žádné akce na vlastní pěst dokud je velitel ve hře.
- 2.5. Nelze používat přenosné překážky ani štíty nebo měnit rozložení překážek na hřišti. Lze však hýbat věcmi k tomu určenými, např. dveře, okna, dopravní prostředky jsou-li součástí hry apod.
- 2.6. Nelze čímkoli mířit na hráče bez řádně usazené masky. Pokud se takový hráč pohybuje po hřišti, je po upozornění jiného hráče automaticky vyřazen ze hry. Pokud je třeba neodkladně masku sundat na hřišti, musí hráč klečet obličejem k zemi nebo ke zdi tak, aby nemohl být zasažen, a hlasitě informovat své okolí o sundání masky.
- 2.7. Pokud se v herním prostoru vyskytne civilista, hra se přerušuje, hráči si navzájem křikem "civil" předají informaci o jeho přítomnosti a hraje se opět až prostor opustí.
- 2.8. Je zakázáno jakkoliv fyzicky napadat protihráče.
- 2.9. Je zakázáno lézt na stromy, střílet po zvířatech a ptácích, ničit vegetaci a jinak znečišťovat přírodu.

§ 3 Výzbroj

- 3.1. Lze použít libovolné paintballové zbraně přípustné českými normami s maximální nastavenou ústřední rychlostí kuličky 300 stop/s nebo 90 m/s v průměru z dvou až tří výstřelů.
- 3.2. Zbraně mohou podporovat různé módy střelby a tyto mohou být používány bez omezení.
- 3.3. Lze používat paintballové granáty, dýmovnice a neranivou pyrotechniku.
- 3.4. Nelze používat jakékoli jiné zbraně než uvedené v těchto pravidlech.
- 3.5. Munice na hru není nijak omezena, lze hrát s libovolně velkým zásobníkem a lze mít také náhradní zásobníky kulí.
- 3.6. Hráči mezi sebou mohou sdílet munici i zbraně, avšak pouze jsou-li aktuálně ve hře (tzn. nejsou vyřazeni, nečekají na respawn nebo ošetření apod.).
- 3.7. Vyřazenému hráči nelze vzít žádnou část výzbroje ani výstroje. Vyřazený hráč však může jakoukoli část výzbroje položit na místě vyřazení, kde ji pak může kdokoli sebrat.

§ 4 Zásah

- 4.1. Počítá se jakýkoli přímý zásah, nepočítají se rozprsky o překážky nebo odrazy.
- 4.2. Zásah platí do celého těla, vybavení i zbraně hráče.
- 4.3. Zásah platí i od vlastního spoluhráče.
- 4.4. Kulička se při zásahu nemusí rozbít a označit hráče barvou, zásah přesto platí.
- 4.5. Zasažený hráč zvedne ruku/zbraň, hlasitě zahlásí "zásah" a při nejbližší příležitosti opouští nejrychlejší cestou herní prostor.
- 4.6. Zasažený hráč nesmí bránit svým tělem další hře, bránit protihráčům v palbě a spoluhráči ho nesmějí využívat ke krytí. Proto pokud okolo probíhá boj, setrvá na místě zásahu, tak aby nepřekážel a při nejbližší příležitosti se odebere na mrtvolišť. Pokud se ocitne pod palbou směřovanou na někoho jiného, je to jeho chyba.
- 4.7. Zasažený hráč zásadně nemluví až do doby, než dojde na mrtvolišť (neinformuje ostatní hráče o tom, kdo a odkud ho zasáhl apod.).

- 4.8. Zasažený hráč může zanechat munici/zbraň pouze na místě kde byl zasažen. Nesmí ji donést ke svému spoluhráči a předat mu ji jinde (to platí obzvlášť v případě, kdy hrající hráč nemá na místo kde by měla munice ležet přístup bez rizika zasažení).
- 4.9. Neplatí zásah od mrtvoly, která prokazatelně vystřelila až po té, co byla sama zastřelena. Pokud však po sobě dva hráči střílí zároveň a není úplně jasné, který byl zasažen dříve, jsou vyřazeni oba.
- 4.10. Zásah od paintballového granátu platí pouze při (jakkoli malém) označení barvou z granátu. V tomto případě se však počítají i odrazy barvy a průchod barvy přes překážky.
- 4.11. Jako zásah se počítá také dotknutí se protihráče (nikoli spoluhráče) rukou nebo hlavní zbraně. Útočící hráč by měl ještě upozornit oběť slovně, není to však podmínkou. Zásahy od takto vyřazeného hráče se nepočítají, byť by střílel zároveň s dotykem.