

Pravidla Help 2021

Na nepřátelském území se zřítilo letadlo, které kromě civilistů převáželo také tajný materiál BETA 2. Rozvědka vaši země vás posílá na špionážní misi s cílem lokalizovat letadlo, zachránit zraněné a získat pro svou zemi materiál BETA 2. Proti vám stojí neúprosný čas a nepřátelská armáda, která se snaží přístup k letadlu znemožnit a celou havárii zatajit. Své jednotky zde posílají i další země a je jen na vás, zda budete nepřátelé či spojenci.

1. Časový harmonogram

18:00 – 19:00	možnost uschování věcí v DBCB
21:00	sraz týmů na Velvyslanectví, které vám bude přiděleno
22:00	začátek hry - vyzvednutí viz a možnost vstoupit do herního prostoru
22:00 - 6:00	zneškodňuje se strháváním šátků
06:00 - 16:00	zneškodňuje se šiškami
16:00	konec hry
17:00 - 18:00	vyhlášení vítězů v DBCB

2. Pro koho je hra určena

Pro 4 - 10ti členné skupiny ve věku od 15 let. Každý tým musí mít šéfa týmu, kterému je nejpozději v den zahájení hry 18 let. Šéf týmu zodpovídá za nezletilé hráče své skupiny, za jejich počínání během hry i po ní.

3. Herní prostor

Vyznačený prostor bude zaslán všem řádně přihlášeným skupinám včas před konáním akce. V prostoru se budete pohybovat jako řádní návštěvníci lesa, nevyhnete se patrně vstupu na soukromé pozemky. Je proto zapotřebí dbát všech zásad slušného chování, neporušovat zákony a nařízení (zákaz vstupu, zákaz rozdělávání ohně v lese a jeho blízkosti apod.). Někde v prostoru se nachází havarované letadlo. To musíte najít a přesně zaznačit na mapu. Na okraji hracího území jsou velvyslanectví, kde odevzdáváte materiál BETA 2. Nemocnice je umístěna v hlavním stanu (DBCB), kam nosíte zraněné.

4. Prostor kolem havarovaného letadla (dále jen vrak), nemocnice a velvyslanectví

Vrak je ohraničen červenobílou páskou. V ohraničeném prostoru kolem letadla je zákaz bojů (mezi týmy i mezi týmy a armádou). Prostor vraku je určen pouze pro ošetřování zraněných, pokud členové týmu neošetřují zraněné nebo nevynáší materiál BETA2, musí prostor opustit. Pokud odnášíte zraněného od vraku, musíte to nahlásit doзору z organizačního týmu!

Zákaz bojů platí i pro prostor kolem nemocnice a velvyslanectví a to v okruhu 100m. Tento prostor není ohraničen. Pokud si prostorem nejste jistí, zvolte raději vzdálenější místo pro boj.

5. Týmy

Úkolem týmu je najít havarované letadlo a přesně jej zaznačit na mapě, donést do nemocnice co nejvíce ošetřených zraněných a na velvyslanectví materiál BETA 2.

Každý člen týmu musí dodržovat pravidla hry. Porušení je trestáno armádou zkrácením víza. Při hrubém porušení pravidel nebo dobrých mravů bude člen soudcem nebo hlavním organizátorem diskvalifikován.

Každý **tým si sám vyrábí** pro své členy označení, které během hry musí mít všichni členové stále na svrchním oblečení na levé paži. Označení hráčů je na **červeném látkovém podkladu** o velikosti 6x10 cm, na kterém je **černě a čitelně** nakreslené nebo vyšité písmeno a číslo člena daného týmu (např. A1). Písmeno týmu určí organizátoři. Číslem jedna je vždy označen šéf týmu. Označení slouží pro kontrolu (např. při kontrole viz nebo odevzdávání zraněných a BETA 2), případně pro podávání stížností.

Každý tým se musí na začátku hry zaregistrovat na Velvyslanectví 1, kde obdrží při začátku hry svá první víza. Členové týmů (dále jen "hráči") musí mít vždy v herním prostoru platné vízum. Obnovit vízum si během hry může hráč na jakémkoliv velvyslanectví.

Při střetu s armádou nebo s ostatními týmy se řídí pravidly boje, viz níže. Týmy mohou krást ostatním týmům zraněné, Černou skříňku nebo materiál BETA 2 podle pravidel bojů. Při všech bojích, u kterých jsou přítomni zranění, musí tým, který je přenáší, zajistit jejich bezpečí. **Týmy přebírají zodpovědnost za zraněné a materiál BETA 2 vždy, když je odnáší od vraku, nebo je ukořistí v boji.**

6. Armáda

Armáda a organizátoři mohou používat pro zachování akčnosti a hratelnosti motorová vozidla. Členové armády mají na levé paži označení AR + číslo na bílém podkladu. Hlavním úkolem armády je hráčům znesnadnit lokalizaci letadla. Dále má armáda za úkol kontrolovat platnost víz, střežit zadržené v internačním táboře, zabavovat zraněné, materiál BETA 2 a Černou skříňku, střežit blízké okolí havarovaného letadla (mimo vyznačený prostor). Armáda může trestat přestupky proti pravidlům zkrácením platnosti nebo odebráním víza (v případě nejasností je možné obrátit se na soudce), hrubé porušení pravidel řeší organizátor.

V případě, že hráči nesou zraněné, Černou skříňku nebo materiál BETA 2 je povinností armády je zabavit, a to podle pravidel boje. V tomto případě může armáda zaútočit i přes platná víza.

7. Vízum

Je papírové, formátu cca A6. Víza se vydávají na velvyslanectvích, která jsou vyznačena na mapě. Vízum je časově omezeno a každý z hráčů si čas svého víza losuje, a to jak na začátku, tak během hry. Čas platnosti víza, který si můžete vylosovat je v rozmezí 3 - 6 hodin hrací doby. Čili každý hráč má platné vízum na jinak dlouhou dobu. Víza jsou nepřenositelná, jsou vždy vypsána na konkrétní jméno a označení, které hráč ukáže velvyslankyni na své levé paži. Pozor na záměnu víz v průběhu hry, můžete si tím způsobit problém při kontrole armádou. Nové vízum si lze vyzvednout nejdříve 15 minut před jeho vypršením, v případě, že přijdete na velvyslanectví dříve, musíte počkat. Při kontrole vojskem musí hráč vízum předložit, v případě propadlého víza jej vojsko může zadržet a uvěznit v internačním táboře. Hráč se může pokusit střetu s armádou předem vyhnout nebo ji přebít dle pravidel bojů. Za neplatné se považuje i nečitelné či poškozené vízum. Do platnosti víza může zasahovat pouze armáda a velvyslanectví. Jakákoliv jiná manipulace s vízem může vést k diskvalifikaci hráče.

8. Zranění

Zranění se nachází v prostoru vraku. Vaším úkolem je raněné co nejlépe ošetřit a co nejrychleji transportovat do nemocnice, tak aby nepodlehli svým zraněním. Svou roli bude hrát i čas! Při záchraně zraněného se bude přihlížet i na ošetření u vraku (to bezprostředně před odchodem zkontroluje dozor u vraku), transport a stav v jakém je zraněný dopraven do nemocnice. Ošetřeného zraněného je nutné před odchodem z prostoru vraku nahlásit dozoru. **Platí již výše zmíněné, že tým přebírá za zraněného odpovědnost v momentě, kdy jej odnese od vraku nebo ukradne jinému týmu! S raněným nesmíte opustit herní prostor.** Potřebné věci pro ošetření si každý tým zajišťuje sám.

9. BETA 2

Tajný materiál BETA 2 je uložen v označených vojenských bednách. Materiál BETA 2 nesmí být vyneseno z hracího prostoru. Materiál BETA 2 se musí odevzdávat k započítání bodů na kterémkoliv velvyslanectví. Pokud nebyl materiál BETA 2 donesen k započítání bodů, i přesto jej tým musí odevzdat do 16:30 na velvyslanectví nebo v tomto případě i do nemocnice. Tým zodpovídá za materiál BETA 2, který během hry získá. (Když na konci hry budeme mít stejný počet vojenských beden jako na začátku, unadněte nám uspořádat další HELP, děkujeme)

10. Černá skříňka

V prostoru vraku se nachází Černá skříňka. Pro započtení do bodování je potřeba ji zanést na velvyslanectví. Černou skříňku si týmy také mohou krást.

11. Boje

Boje jsou rozděleny podle času do dvou typů:

1. v časovém rozmezí 22:00 - 6:00 se zneškodňuje protivník stržením šátku. Šátek musí být viditelný a volně zasunutý za druhým šátkem uvázaným nad loktem levé ruky pod označením.

2. v časovém rozmezí 6:00 - 16:00 se zneškodňuje zásahem šiškou. **V případě sporů má pravdu ten, kdo hází.**

Zneškodněný si okamžitě po zneškodnění dřepne, sedne nebo lehne a mlčí, a tak vyčká do konce boje (potyčky se dál nijak nezúčastňuje!). V případě, že nese materiál BETA 2, zraněného/zraněné nebo černou skříňku, odevzdá je přemožiteli. Po střetu protivníků a odevzdání všech náležitostí přemožiteli, se musí protivníci od sebe vzdalit alespoň na vzdálenost 200 metrů nebo počkat 5 minut po skončení boje, než se případně znovu pustí do boje. Stačí, aby byla splněna jedna podmínka.

12. Boj s armádou a internační tábor

Armáda s týmy bojuje dle pravidel boje, viz výše.

V případě vítěztví armády: Poražení hráči budou buď uvězněni do internačního tábora a nebo jim bude zkrácena platnost víza - tj. odebrán kupón s nejvyšší časovou hodnotou. O trestu rozhodne voják. Pokud si armáda nechce vzít ukořistěný materiál, jsou poražení hráči povinni dopravit zraněné, černou skříňku nebo materiál BETA 2 tam, kam armáda určí (např. vrak, velvyslanectví, nemocnice).

V případě vítěztví týmu: Nese-li armáda ukořistěný materiál nebo zraněné, předá je vítěznému týmu. Zajatec je volný.

Hranice internačního tábora musí být jednoznačně ohraničena páskou. Během přemísťování do internačního tábora se nesmí zajatci pokoušet o útěk. V případě, že je armáda během přepravy napadena, zajatci se boje neúčastní. O útěk je možno se pokusit až z internačního tábora. Zásah šiškou nebo stržením šátku při útěku znamená zneškodnění a dotyčný musí zpět do internačního tábora. Po každém nepodařeném pokusu o útěk se doba internace prodlužuje. O délce a místě internace rozhoduje armáda. Maximální doba internace je 1 hodina, přeprava není započtena.

13. Bodování

Přesné bodové ohodnocení je záměrně tajné. Pořadí se určuje podle bodů a doplňujících informací od armády. Body lze získat za:

- ošetření zraněných (u vraku, při transportu, v nemocnici; rozhoduje i vážnost zranění)
- odevzdání Černé skříňky (na velvyslanectví)
- odevzdání tajného materiálu BETA 2 (na velvyslanectví)
- odevzdáním mapy se správně označeným vrakem (na velvyslanectví)
- včasnou obnovu víza (nejdříve 15 min. před vypršením)

Hry se účastníš na vlastní nebezpečí. Neznalost pravidel neomlouvá. Zákaz používání motorových vozidel. Zákaz užívání alkoholu, drog a jiných návykových látek. Vyvaruj se zbytečné agrese a dbej na bezpečí vlastní i ostatních. Jakékoliv nejasnosti k pravidlům můžeš psát na mail info.sestka@gmail.com. Během hry, v případě sporů s jiným týmem či armádou, můžeš volat na mobil soudce (při příjezdu obdržíte všechny potřebné kontakty).

Prosíme, dodržujte pravidla. Není v našich silách vše kontrolovat a není to ani účelem. Přece jen jsme skauti, a když ne, jsme lidi. Všichni si chceme hru užít a odnést si skvělý zážitek. Neznepřijemňujme si jej.

Díky, Tým organizátorů