

Pravidla Insurgency: **Baghdad 2026**

DressCode

Pořádáme scénářovou akci a nechceme používat pásky, všichni hráči musí tedy dodržovat ústrojovou kázeň.

Koalice

- **Uniforma** - kompletní maskovací vzor západní provenience.
- **Pokrývka hlavy** - Balistická helma, nebo klobouk/čepice v západním maskovacím vzoru.
- **Výstroj/vesta/chestrig/sumky** - Olivová či v západním maskovacím vzoru.
- **Koalice nesmí vypadat jako kontraktor**, takže černé komplety nechce doma.

Povstalci

Pouze 1 díl veškerého oblečení může být maskovaný. Každá sumka se počítá jako jeden díl.

- **Uniforma** - mix civilní a vojenské výstroje.
- **Pokrývka hlavy** - Shemagh, pakul, šátek, nebo čepice která nemá maskovací vzor.
- **Výstroj/vesta/chestrig/sumky** - Libovolné.
- **Povstalec není kontraktor**, Základem má být civilní oblečení které se nosilo v Iráku.
 - Nejlevnější shemagh je již za 20kč

Civilisté

Civilní oblek arabského typu, žádné maskovací vzory, žádné taktické vesty.

Zásah, zranění, MEDIC, smrt

Zásah platí do všech částí výstroje. Zásah do hlavy = smrt. Zásah do zbraně = vyřazení zbraně (obnovení zbraně na respawnu, nebo u muniční bedny). Zásah do těla/končetin = zranění.

- **Zranění**: hráč se svalí na zem a LARPUje utrpěné zranění. Během 5 minut může být ošetřen MEDICEM libovolné strany. Zraněný hráč nemůže používat zbraň, ani komunikovat s týmem kromě volání o pomoc.

Ošetření: pomocí ovázání zraněného místa obvazem.

Smrt: hráč se označí reflektivní vestou a přesouvá se na RESPAWN dle situace.

Zajatci

Hráč může být ve hře zajat (ošetření MEDICem nepřítele, došla munice atd.).

Zajatci musí poslouchat své věznitele.

Pokud se pokusí o útěk, mohou být zastřeleni.

Zajetec může být vyslýchán. Věznitel má právo na 5 otázek (oba si hodí kostkou, když je vyšší číslo u věznitele, zajatec musí říct pravdu).

Zajetí trvá maximálně 60 minut, poté se zajatec vrací jako mrtvola na respawn.

Věznitel zajatce neponižuje, nedělá hovadiny a chová se LARPově.

Pravidla Insurgency: Baghdad 2026

Limity zbraní

Veškeré limity měřeny s hmotností kuliček používaný hráčem.

Typ zbraně	Limit	Maximální kapacita zásobníku
Pistole	1.5J	Tlačný zásobník, maximálně 5 zásobníků
Útočné pušky	2J	MidCap, Tlačák, maximálně 5 zásobníků
Kulometry	2,2J	Bez omezení
DMR (pouze semi)	2,6J	LowCap, Tlačák, maximálně 5 zásobníků
Manuální pušky	3,6J	LowCap, Tlačák, maximálně 5 zásobníků

Munice

Všeobecné:

Každý může použít jen tolik střeliva, kolik unese v zásobnících. Pytle s kuličkami si klidně vemte sebou do boje, ale do zásobníků dávat kuličky jen na místech a v časech kde můžete.

Koalice:

Doplnění zásobníků je možné pouze v okruhu 1m od otevřené herní muniční bedny, nebo na základně která není pod útokem.

Povstalci:

- Doplnění je možné jen na základně povstalců a nebo ve výrobě munice.
- Doplnění je možné až když vám to organizátor povolí a zapíše doplnění.
 - jedno doplnění = spotřeba jednoho poukazu na doplnění.
- Útočná puška, Manuální pušky, DMR doplňují do maxima (tzn. 5 zásobníků).
 - Kulomet doplňuje do bedny maximálně 1000 kuliček.
 - Pistole nespotřebovává poukaz na doplnění.
- Munici mají povstalci omezenou, a je nutné pašovat munici z prostoru mimo Sadr City do výroby munice kde je předána organizátorovi a ten ji změní na poukaz pro doplnění munice.
- Pašovaná munice je pytlík s nábojnicemi poskytnutý organizátory, munice je schovaná mimo Sadr-city. Povstalec/Civilista může najednou nést jen jeden pytlík nábojnic.

Respawny

Koalice každou celou (například 9:00, 10:00, Povstalci každou půl (například 9:30, 10:30).

Gumové nože

Povolují se měkkčené/gumové nože. Zásah nožem je stejný jako zásah zbraní.

!Měkkčené!, tvrdé plastové nože, meče a jiné tvrdé nástroje nechte doma.

Pyrotechnika:

Jsou povoleny všechny oficiální airsoftové granáty (Pyrosoft, Taginn, Thunder B).

Výbuch granátu zabije hráče v okruhu 5m, skrz zdi granát nezabíjí.

Také se povolují dýmovnice všech barev.

Pasti

Ve hře se objeví nášlapné miny, i nástražné booby traps.

Pravidla Insurgency: Baghdad 2026

Vozidla

Střelba z vozidel: Pokud má vozidlo střilny - používá **POUZE** předem vybudované střilny.

Pokud vozidlo nemá střilny - hraje po celou dobu s kompletně zavřenými okny, nebo s kompletně otevřenými okny. Změna otevření oken může být provedena na základně.

Poškození vozidla: Zásah paintballovou kuličkou do libovolného okna, desky určené k zásahu u pancéřovaného vozidla, nebo výbuch granátu/IED pod vozidlem.

Po prvním zásahu se vozidlo stane nehybné, ale může stále střílet.

Oprava vozidla: Po poškození vozidla je možné vozidlo znovu opravit. Pro dokončení opravy musí posádka otevřít motorový prostor a simulovat opravu vozidla (kontrola kapalin, utahování klíčem atd.). Oprava se musí provádět ve 2 lidech po dobu nepřerušovaných 10 minut. Opravou vozidla se vozidlu nevrací "životy"! Např. po opravě prvního zásahu lehkého vozidla stačí vozidlo jen jednou poškodit pro úplné vyřazení.

Vyřazení vozidla: FINÁLNÍ zásah paintballovou kuličkou do okna či desky určené k zásahu, nebo výbuch granátu/IED pod vozidlem dle pancéřování vozidla.

Vozidlo se po vyřazení vrací (off-game) na základnu, kde se obnoví po 2 hodinách.

Pancéřované vozidlo (OT64 / BRDM / BTR): První zásah poškození, druhý zásah poškození, třetí zásah vyřazení.

Bojové lehké vozidlo (Jeep, Humvee): První zásah poškození, druhý zásah vyřazení.

Vrtulník: Slouží k přesunu v rámci pravidla "Vrtulník". Po nasednutí výsadku se může libovolně pohybovat po herním prostoru. Nelze na něj střílet kromě AA (těžké zbraně). Sestřelení - po zásahu z AA vrtulník zastaví po cca 50m. Výsadek musí ihned vystoupit. Pilot se bere jako mrtvý a půlka posádky jako zraněná.

Nebojové vozidlo: Slouží k individuálnímu přesunu. Nelze na něj střílet. Označeno oranžovou vestou.

Civilisté

Civilisté mohou zasahovat do hry vytvářením scénářových situací (žádost o příjezd doktora, informace o pohybu nepřítele apod.).

- **Imám** je vůdcem všech civilistů, Jeho slovo je na úrovni slova Alaha.
- **Vlastní Život** je pro civilistu posvátný, nesmí se nechat zabít zbytečně, a každý život musí být naplněn snahou o podporu strany/podniku ke které je nakloněný.
- **Každý civilista** se snaží podpořit nějaký podnik který je provozován organizátory, podnik podpoří tak že pro něj dělá questy, náklonnost civilisty se řídí náklonností podniku pro který dělá.
 - Nemocnice (Primář), Tržnice (Obchodník), Čajovna (Somelier)
- **Zbraně** civilistů jsou na začátku hry neherní. Mohou být aktivovány herní páskou po získání výzbroje od povstalců nebo koalice, Jakmile civilista dostane zbraň od jedné v bojové strany, nesmí danou bojovou stranu ve stejném životě zradit. Po smrti civilista zbraň ztrácí.
 - **Označení náklonnosti:** Jakmile civilista dostane zbraň od jedné ze stran dostane zároveň šátek jako označení náklonnosti k straně která mu zbraň poskytla. Tento šátek může ale nemusí nosit viditelně, ale vždy ho musí mít u sebe když má zbraň.
 - Munici doplňuje bez využívání poukazu na doplnění na základně ke které je nakloněný.

Tlumočník

Civilisté a povstalci neumí anglicky, takže s vojáky koalice mluví nesrozumitelně až dokud na místě nebude tlumočník. Civilisté a povstalci si mezi sebou normálně rozumí.

Pravidla Insurgency: **Baghdad 2026**

ROI (**Rules of engagement**)

Na civilisty je obecně zakázáno střílet, pokud se civilisté neprojeví nepřátelsky. Neoprávněná střelba na civilní obyvatelstvo povede k záporným výherním bodům a náklonnosti civilistů k nepříteli. Civilisté musí nutně dodržovat předepsaný dresscode, vojenská výstroj je považována za podezřelou a může vést k zadržení/výslechu.

Koalice: Pokud je podezření že civilista spolupracuje s nepřítelem na prvním místě je pokus o zatčení a případné odzbrojení, až pokud se projeví nepřátelsky je povoleno civilistu zabít.

Povstalci: Pokud je podezření na spolupráci s nepřítelem je na prvním místě snaha o přesvědčení že civilista neplní vůli aláha. Až pokud svým přímým jednáním poškozuje jiné civilisty a nebo povstalce je možné civilistu zabít. Spolupráce s nepřítelem za účelem pomoci jiným civilistům a nebo povstalcům je OK.

Informace na závěr

Hra bude probíhat v budovách v havarijním stavu. Hráči se účastní na vlastní nebezpečí.