

Společná pravidla airsoftových akcí

1. Povinné vybavení

Každý hráč bez rozdílu věku má povinnosti používat

- Ochranu zraku - číré ochranné brýle, síťené brýle, maska (nesítěná)
- Ochranu obličeje - síťená maska, šátek, kukla

Za ochranné vybavení hráčů zodpovídá vedoucí oddílu.

2. Omezení úst'ových rychlostí (dle kategorií)

- Uvedené rychlosti budou na akci měřeny s 0,2 g BB s nastaveným hop-up systémem.
- V případě stížností se měření provede i namátkově během akce.
- Všem hráčům s úst'ovou rychlostí nad 130 m/s se důrazně doporučuje/nařizuje použití záložní zbraně pro boj na krátkou vzdálenost = 10-30 m podle kategorie.

2.1. Útočné pušky

- maximální úst'ová rychlost: 140 m/s
- krátká vzdálenost (doporučené): 10 m

2.2. Kulomety – váha minimálně 5 kg bez zásobníku

- maximální úst'ová rychlost: 145 m/s
- krátká vzdálenost (doporučená): 20 m
- krátká vzdálenost (nařízená): 10 m

2.3. DMR – zbraň osazená optikou – zákaz střelby dávkou

- maximální úst'ová rychlost: 155 m/s
- krátká vzdálenost (nařízená): 20 m

2.4. Sniper

- maximální úst'ová rychlost: 200 m/s
- krátká vzdálenost (nařízená): 30 m

3. Označování zásahu

- Vyřazený hráč po zásahu hlasitým výkřikem slov: MÁM/HIT a výrazným zvednutím/zamáváním ruky, upozorní protivníka na zásah.
- Neprodleně si pokrývku hlavy nebo jiné viditelné místo zakryje reflexním prvkem, nebo tento reflexní prvek drží v ruce nad hlavou.
- Po těchto úkonech se urychleně vypraví na místo určené scénářem hry (mrtvoliště), během celé cesty dává reflexním prvkem najevo, že je vyřazený, v žádném případě nestřílí a ani nekomunikuje s ostatními hráči.

4. Označování stran

- Hráči jednotlivých stran budou označováni na jedné ruce rozlišovacími páskami různé barvy, pokud pořadatel akce neurčí jinak.
- Organizátoři akce budou označeni zvláštní barvou na ruce - rozdílou od hracích stran.
- Odstřelovači nemusí být označováni, záleží na domluvě s organizátorem hry.

5. Specifické situace

5.1. CIVIL

Pokud se v prostoru konání hry objeví cizí osoba, ten, kdo ji první uvidí, zvolá hlasitě „civil“. V ten moment se celá hra pozastavuje a ostatní hráči dalším voláním „civil“ tuto zprávu předávají dál. Všichni hráči si v tento moment musí zajistit zbraně a setrvat na místě, kde zrovna jsou. Pouze organizátor akce se může v ten moment pohybovat po bojišti, aby danou situaci mohl řešit. Organizátor akce spustí hru hlasitým zvoláním „hra“, ostatní hráči toto zvolání zopakují a hra pokračuje.

5.2. ZRANĚNÝ

Při zranění některého z hráčů nejbližší hráči začnou zvolávat „zraněný“ a přivolají nejbližšího vedoucího a organizátora. V tento moment se hra pozastavuje stejně jako v případě 5.1. Civil.

5.3. POŽÁR

Při zjištění požáru zvolávají nejbližší hráči heslo „požár“ a přivolají nejbližšího vedoucího a organizátora. V tento moment se hra pozastavuje stejně jako v předchozích případech a hráči vyčkávají na další instrukce.

6. Fair-play

- Každý hráč má povinnost dodržovat fair-play a tyto pravidla.
- Hráč, který opakovaně, i přes napomenutí, poruší jedno z ustanovení těchto pravidel, bude vyřazen ze hry a po diskuzi s jeho vedoucím má organizátor akce právo tomuto hráči další účast zakázat.
- Za závažné porušení pravidel (okamžité vyloučení z akce) se považuje:
 - Neuposlechnutí pokynů organizátora.
 - Odmítnutí nebo nepodrobení se měření úst'ové rychlosti.
 - Po změření rychlosti jakkoliv manipulovat s vnitřními díly zbraně (např. rychlovýměna pružiny).
 - Vulgární nadávání ostatním hráčům
 - Svévolné sundání brýlí v hracím poli
- Hráč, který po zásahu bude manipulovat se zbraní (střelba), nebo komunikovat s hráči (radit jim), může být vyřazen ze hry po celou dobu konání akce

7. Scénář hry

- Scénář hry zabezpečuje a vymýšlí organizátor/organizační tým.
- Organizátor seznámí minimálně vedoucí oddílů se scénářem dané akce nejdéle 1. den akce.
- Organizátor informuje nejméně měsíc dopředu o pravidlu střelby jednotlivkou.

8. Závěr

- Těmito pravidly jsou povinni řídit se všichni hráči, ať už jsou členy Pionýra či nikoliv.
- Vedoucí oddílů zodpovídají za seznámení s těmito pravidly všechny členy svého oddílu