

Pionýr z.s. Pionýrská skupina Kamarád, Mlýnská 42, Jihlava

Pravidla Airsoftového oddílu Highlander 3rd

Základní DEVATERO

1. Každý hráč se při příchodu na schůzku či vícedenní akci zahlásí veliteli akce a podle pokynů si připraví zbraň a vybavení podle povahy výcviku či hry.
2. Vybavení ochrannými pomůckami (ochranné brýle, ochranná maska – síťovaná)
Hráči bez vhodné ochrany nebudou vpuštěni do herního prostoru.
3. Střelec není rozhodující – stejnou platnost má zásah od protivníka, jako od spoluhráče. Není-li uvedeno jinak, zásah do zbraně je platný. Možno použít záložní zbraň.
4. Pro hráče, kteří nemají vlastní zbraň, je možnost si je půjčit:
Registrovaný člen se zaplacením poplatku za kroužek ji má bezplatně.
Neregistrovaný účastník – cena za půjčení 150,- Kč/schůzka.
Ke zbrani je nutno se chovat tak, aby se **nepoškodila**. Cenu **opravy** zbraně **zaplatí hráč**
5. Zasažený hráč **IHNED** po prvním zásahu vstane, zvedne ruku nad hlavu se zbraní anebo s reflexní vestou a odejde mimo boj na určené místo (*mrtvolíště, respawn*). Je vhodné na zásah upozornit hlasem – **MÁM, HIT, ZÁSAH** (ochrana před další střelbou).
6. Střelba (ale i míření zbraní) na nezúčastněné civilisty v herním prostoru i mimo něj, je **přísně zakázána**. Střelba na viditelně "*mrtvého*" bojovníka **je zakázána**.
7. Jakýkoliv **civilista** operující s jednotkou se účastní akce na vlastní nebezpečí **je povinen** se držet pravidel pro boj jako všichni ostatní.
8. Osoba pověřená dokumentací akce (fotograf, kameraman) může vstoupit do herního prostoru pouze řádně označena (např. reflexní vestou) a s řádnými ochrannými pomůckami (především brýle).
9. Airsoft je především o **Fair-Play**. Podváděním (např. nepřiznáním zásahu) kazíte hru sobě i ostatním. Jakékoliv slovní potyčky, zvláště obsahující slovní vulgarismy, jsou nežádoucí a budou postihovány. Ve hře není povolen fyzický kontakt, v žádné podobě. Nejsou povoleny žádné kontaktní zbraně.

Rozšířená pravidla

Bojová akce

1. Vlastní bojové operace začínají nástupem, rozřazením do družstev a udělení povelu velitele akce. Bojovou aktivitu nutno provádět jen určené v bojové zóně.
Mimo tuto zónu je jakákoliv střelba zakázána.
Akce končí nástupem a vybitím zbraní. Po celou dobu akce je nutné mít ochranné brýle
2. Zasažený bojovník vyčká určený čas mimo bojovou linii, poté se může opět zapojit do bojových akcí své jednotky. Při přesunech své jednotky, kterých se chce zúčastnit, je až do uplynutí této doby povinen být viditelně označen jako "mrtvý", a držet se v odstupu za živými. Nesmí jít před živými. Pokud dojde k bojovému přepadu neúčastní se bojových akcí, ani neodpovídá na případnou palbu vedenou na jeho osobu. Vždy bude upřesněno před hrou.
3. Živí bojovníci se neukrývají mezi "mrtvé", ani v jejich bezprostřední blízkosti. Toto jednání vede k omylům a zbytečným sporům. Jakýkoliv "živý" bojovník, zdržující se déle mezi "mrtvými" bude považován za "mrtvého". Jeho další zapojení do bojových akcí se posuzuje stejně jako u "mrtvých" z boje.

4. Specifické situace

- 4.1. 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.
- 4.2. 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 4.1. Civil.

Závěrem

1. Tato pravidla platí pro každého bez výjimky, jejich znalost je důležitá pro bezpečnost hráčů a ostatních osob na akcích oddílu **Highlander 3rd**
2. Jakékoliv změny pravidel je třeba dohodnout na nástupu, před zahájením vlastní bojové aktivity a dát je všeobecně ve známost.
3. Podmínkou dobré hry jsou samotní hráči – měli by se vzájemně respektovat a dodržovat pravidla hry a principy **Fair-Play**.

AirSoft

- původem z Japonska...
- podstatou je co nejvěrnější napodobení skutečného boje.
- střelivem jsou 6-8mm kuličky (zásah je často obtížně prokazatelný)...
- zbraně jsou většinou 1:1 repliky skutečných předloh, hráči používají skutečnou nebo replikovanou výstroj napodobovaných armád....
- hra spočívá většinou ve splnění nějakého úkolu, daného scénářem, nebo dohodou.

Dá se říct, že v AirSoftu poslední dobou fungují následující skupiny lidí:

Děti – typickým představitelem této skupiny je chlapec ve věku 8-12 let, honící se s jemu podobnými po sídlišti, vyzbrojen manuální zbraní čínské produkce, v tričku a teplákách a bez ochranných brýlí. Naprosto nemá ponětí o nějakých zákonech a pravidlech, střílí po všem a po všech, včetně neúčastněných kolemjdoucích. Je-li napomenut, je vulgární a agresivní

Dorost – slangově označován jako "kinders". Vývojově navazuje na Děti. Již je však vyzbrojen výkonnější zbraní, většinou má i brýle. Je-li z movitější rodiny, mívá i slušnou výstroj. Bohužel, duševně stále ještě není zcela vyzrálý, v hlavě má tak možná Ramba nebo Terminátora a podle toho se chová při hře. Často má problémy s principy Fair-Play

Common – neboli běžný hráč. Je vyzbrojen a vyzbrojen dle svých finančních možností. Často investuje pouze do zbraně a výstroj řeší postupně, nebo vůbec. Často hraje jako "terorista" - není zařaditelný podle uniformy, není součástí organizovaného teamu. Má základní přehled o pravidlech, snaží se hrát Fair-Play

Military – hráč, vybavený více či méně podle vzorové armády, kterou napodobuje. Bývá součástí větší, stejně orientované skupiny. Má širší přehled o pravidlech, snaží se hrát Fair-Play

Ortodox – je Military hráč, který se kromě výzbroje a výstroje věnuje také taktice, výcviku a dalším aktivitám, souvisejícím s napodobovanou armádou, nebo jednotkou. Je vybaven originální výstrojí, aktivně udržuje fyzickou kondici a přizpůsobuje svůj životní styl svému vzoru. Často se stává, že samotný airsoft je pouze doplněním celkového obrazu tohoto pseudovojáka

Mezi těmito skupinami samozřejmě nejsou ostré hranice – skupiny se různě překrývají. Charakteristiky skupin nejsou platné obecně, ve všech skupinách se najdou jak kvalitní hráči, tak i odpad společnosti.

