

AIRSOFT

Airsoft je sportovní hra. Účastník používá zvláštní repliku palné zbraně a jiné vojenské vybavení. Střelivem do těchto zbraní jsou plastové kuličky různých hmotností ráže 6mm a 8mm.

Pravidla hry

Povinnost každého, kdo se účastní airsoftové akce, je nosit po celou dobu akce ochranné brýle. To platí nejen pro hráče, ale také pro fotografy, diváky a jiné přítomné osoby. Nemá-li člověk dostatečnou ochranu zraku, hry se neúčastní.

Hráč neopouští herní zónu, pokud není vyřazen. Opustí-li ji, v momentě návratu do ní se chová jako by byl vyřazen. Na osoby mimo herní zónu se neútočí.

K vyřazení hráče střelou dojde právě tehdy, když jej jiný hráč zasáhne kuličkou do části těla nebo části vybavení (vesta, batoh a jiné). V tom případě zasažený okamžitě a hlasitě zásah přizná a zvedá ruku nad hlavu. Zásah do přilby nevyřazuje. Pokud je zasažena zbraň hráče, musí používat záložní zbraň až do chvíle vyřazení. Nemá-li záložní zbraň, je vyřazen. Hráči se mohou zasáhnout a vyřadit navzájem.

K vyřazení hráče dotykem dojde právě tehdy, když napadený hráč k útočnickovi nestojí čelem v momentě dotyku. Dotek není záložní zbraň. Dotek nesmí porušit stabilitu napadeného. Nepoužívá se u srážů a jiných nebezpečných míst.

K vyřazení povelom dojde právě tehdy, když by bylo nebezpečné nebo zbytečné střílet (zásah do obličeje, zásah z krátké vzdálenosti) nebo zasažený nepřiznal zásah (necítil zásah do výbavy - batohu, vesty a jinam). Útočník zavolá "dostals", pokud si je naprosto jistý, že hráče trefil (nebo by ho trefil, když by střílel z krátké vzdálenosti). Takto vyřazený hráč se nehádá, zásah přizná a zvedá ruku nad hlavu za každých okolností.

Zásah odražené kuličky vždy vyřazuje. Směřuje-li střela po odrazu přímo k zemi, považuje se tento odraz za pád kuličky. Pád kuličky nevyřazuje. Zásah skrz keř vždy vyřazuje. Zásah, kdy hráč neví jak byl zasažen vyřazuje. Zásah od spoluhráče vyřazuje. Zásah od vyřazeného nevyřazuje. Zásah od hráče mimo herní zónu nevyřazuje.

Hráč nepoužívá žádný objekt jako štít. Hráč se nekryje za vyřazenými hráči. Vyřazený hráč zvedne ruku na znamení jeho neúčasti ve hře každému hrajícímu hráči, kterého při přesunu potká. Vyřazený hráč nese zbraň tak, aby bylo zřejmé, že ji nehodlá použít. Vyřazený hráč neradí žádným způsobem, může jen sdělit, že je vyřazen.

AIRSOFT

Je-li hráč vyřazen, může, na místě kde jej vyřadili, půjčit své vybavení hrajícímu kolegovi. Dal-li se však do pohybu (směrem k mrtvolišti), vybavení půjčit nesmí.

Mrtvoliště (oblast, kde se shromažďují vyřazení hráči) není herní zóna. Vstoupí-li nevyřazený hráč na mrtvoliště, opustil herní prostor.

Jakákoliv pyrotechnika se nepoužívá (dýmovnice, výbušniny a jiné) z důvodů obecného ohrožení (riziko vzniku požáru, dýmovnice může budít dojem požáru a podobně).

Hra je přerušena, pokud se v herní oblasti vyskytne osoba bez ochrany očí nebo civilní osoba nebo je-li přerušena na pokyn organizátorů akce.

Hráč má na veřejnosti skrytou zbraň. Hráč úmyslně nepoškozuje žádným způsobem své okolí (rozbíjením skla u posedů, ničením rostlin, ubližováním zvířatům a jinak). Hráč své okolí neznečišťuje.

Pokud hráč oznámí, že se vzdává, je všemi považován za vyřazeného. Toto oznámení musí hlásit tak, aby jej protivníci slyšeli.

Každý, kdo se účastní akce, nesmí používat návykové látky.

Tyto pravidla platí vždy, když hru organizuje člen týmu Legion of Merit. V opačném případě hráč respektuje pravidla týmu, který hru organizuje.

Hráč se řídí dalšími pokyny podle druhu hry a pokyny organizátora.

Druhy hry

Souboj týmů

V oblasti jsou dva nebo více týmů. Cílem je vyřadit každého protivníka. Vyřazení hráči se přesouvají na mrtvoliště, které je společné pro všechny a zůstávají zde do chvíle, kdy je rozhodnuto o vítězi.

Vlajky

V oblasti jsou dva týmy. Každý tým má vlajku viditelně umístěnou na místě, které se nazývá základna. Cílem je ukrást vlajku protivníka a donést ji na základnu, kde se musí fyzicky nacházet vlastní vlajka. Místo základny je nepohyblivé od začátku hry. Každý tým má určené mrtvoliště. Vyřazení hráči se přesouvají na své mrtvoliště. Po určitém čase (určí organizátor) stráveném na mrtvolišti se vrací hráč do hry.

AIRSOFT

Rychlé vlajky

V oblasti jsou dva týmy. Každý tým má vlajku viditelně usazenou na místě, které se nazývá základna. Cílem je ukrást vlajku protivníka a donést ji na základnu, kde se musí fyzicky nacházet vlastní vlajka. Místo základny je nepohyblivé od začátku hry a všichni jsou s jeho přesnou polohou obeznámeni. Každý tým má určené mrtvoliště. Vyřazení hráči se přesouvají na své mrtvoliště. Po určitém času (určí organizátor) stráveném na mrtvolišti se vrací hráč do hry. Umístění základen je oproti hře vlajky prohozené. Obvykle oba týmy ukořistí protivnickou vlajku a zaberou jeho základnu, snaží se vybojovat svoji vlajku zpět a dobýt svou základnu. Vítězí ten, kdo vybojuje obě vlajky a donese je do své základny.



Typická mapa pro hru vlajky



Mapa pro hru rychlé vlajky

Svaté místo

Tento druh mohou hrát týmy i jednotlivci. Určí se oblast zvaná svaté místo. Cílem je dobýt tuto oblast a udržet ji po určitou dobu (určí organizátor). Na svatém místě je druh přepínače, který určuje kdo jej dobyl (jako přepínač může sloužit stojící/ležící předmět, odkrytí červené/modré vjaky a podobně). Přepínač musí být viditelný a musí z něj být patrné, komu oblast patří. Po dobytí začne tým odpočítávat čas, jak dlouho má místo obsazené. Po uplynutí tohoto času tým vítězí. Odpočet je vždy od celé doby (předchozí odpočty se neberou v úvahu). Každý tým má určené mrtvoliště. Vyřazení hráči se přesouvají na své mrtvoliště. Po určitém čase (určí organizátor) stráveném na mrtvolišti se vrací hráč do hry.

AIRSOFT

Lov

Jeden tým nebo jednotlivec je loven a je v oslabení. Zbytek hráčů jsou lovci a jsou v přesile. Lovený (kořist) má za úkol dostat se na předem určené a všem známé místo. Podaří-li se to alespoň jedné kořisti, lovci prohrávají. Cílem lovců je vyřadit každou kořist. Vyřazení hráči se přesouvají na mrtvoliště, které je společné pro všechny a zůstávají zde do chvíle, kdy je rozhodnuto o vítězi.

Ochrana

Jsou dva nebo více týmů. Cílem každého týmu je vyřadit “označeného” z týmu protivníků. Tým který ochrání svého “označeného” vítězí. Označení jsou viditelně odlišní (reflexní vestou, páskou nebo jinak). Při vyřazení “označeného” je společně s ním vyřazena celá skupina jeho ochránců. Vyřazení hráči se přesouvají na mrtvoliště, které je společné pro všechny a zůstávají zde do chvíle, kdy je rozhodnuto o vítězi.

