



INTERNÉ PRAVIDLÁ AIRSOFTU

1-ST AIRSOFT TEAM BREZNO REDSTAR BROTHERHOOD (1ST ASTBR RB)

Článok I. Všeobecné pojmy a ustanovenia

- 1.** AIRSOFT je šport simulujúci bojové situácie, hraný s funkčnými - airsoftovými replikami skutočných zbraní.
- 2.** AIRSOFT je určený osobám vo veku nad 18 rokov (tento vek je podmienkou na vlastnenie airsoftovej zbrane), výnimkou sú len hráči, ktorých účasť na akcii je schválená Ústredným poradným orgánom 1ST ASTBR RB a majú písomný súhlas rodičov – REVERZ (súčasť prílohy STANOV 1ST ASTBR RB) – pokiaľ nie je stanovené inak organizátorom akcie.
- 3.** AIRSOFTOVÁ ZBRAŇ je vzduchová replika originálnej zbrane v mierke 1:1, s vysokým stupňom realizmu spracovania, airsoftové zbrane pracujú na princípe stlačeného vzduchu a piestu. Ako munícia používajú plastové guľičky (BB Bullets, alebo BB-čka) ráže 6 prípadne 8mm.
- 4.** FPS – Feet Per Second, merná jednotka pre určenie ústovej rýchlosti airsoftovej vzduchovky $1 \text{ FPS} = 0.304 \text{ m/s}$, $1 \text{ m/s} = 3,28 \text{ FPS}$. Na meranie FPS sa používajú výhradne na to určené meracie prístroje.
- 5.** AKCIA je súbor hier hraných v časovom slede za sebou, či už sa jedná o športové podujatie formou súťaže, tréningu, alebo exhibičného stretnutia na určenom mieste v určenom čase.
- 6.** HRA je konkrétny airsoftový súboj podľa vopred vybraného scenára, ktorý končí víťazstvom jednotlivca, alebo tímu.
- 7.** SCENÁR je spôsob priebehu hry a má svoje špecifické pravidlá určujúce víťazný moment hry.
- 8.** CQB (Close Quarter Battle) je scenár, ktorý sa odohráva v uzavretých priestoroch budovy a jej blízkom okolí.
- 9.** OSB (Open Space Battle) je scenár, ktorý sa odohráva v otvorených priestranstvách napr. v lese.
- 10.** MIESTO konania akcie je budova, vyznačené územie, príp. areál v ktorom sa nachádza ihrisko.
- 11.** IHRISKO je vyznačená herná plocha, na ktorej prebieha samotná hra a na ktorej sa počas akcie nesmú vyskytovať nezúčastnené osoby.



- 12.** Každý hráč je na poriadaných akciách zodpovedný sám za seba a za svoje konanie. V prípade povolenej účasti hráča pod 18 rokov, je za jeho kovanie zodpovedná osoba uvedená v podpísanom REVERZe.
- 13.** Žiadne konanie nesmie ohrozovať zdravie alebo ľudský život.
- 14.** Každé zranenie sa okamžite hlási organizátorovi, pričom sa na nevyhnutný čas prerušuje hra, prípadne akcia.
- 15.** Hráč nesmie byť v ihrisku pod vplyvom alkoholu, drog ani iných omamných látok.



Článok II. Pravidlá hry

- 1.** Používať sa môžu len airsoftové zbrane, ktoré nie sú v rozpore s hernými pravidlami a spĺňajú zákonné a bezpečnostné podmienky.
- 2.** Pyrotechnika je a priori ZAKÁZANÁ, pokiaľ to priamo nepovoľujú pravidlá vydané organizátorom akcie
- 3.** Ak organizátor akcie pyrotechniku povolil, ako granáty je povolené používať výhradne schválené petardy typu pirát a schválené airsoftové granáty, na ktorých sa tímy pred akciou dohodnú s organizátorom.
- 4.** Granát sa smie hádzať iba na miesta, kde hráč vidí dopad granátu, aby sa zabránilo hodu za golier alebo na hlavu iného hráča. Výbuch nesmie spôsobiť akúkoľvek závažnú ujmu na zdraví iného hráča.
- 5.** Pri hádzaní na miesto ktoré hráč nevidí, je možné hádzať granát iba kotúľaním po zemi.
- 6.** Ako míny a nástražné systémy sa môžu používať iba schválené emitory airsoftových guľičiek, prípadne nástražné systémy so zvukovým, či svetelným efektom, na ktorých sa tímy pred akciou dohodnú s organizátorom. Použitie nástražných systémov je hráč povinný nahlásiť organizátorovi, ktorý ich pred akciou skontroluje a ich použitie schváli, alebo neschváli.
- 7.** Ako airsoftové nože sa môžu používať iba gumené atrapy, ktorých bezpečnosť posúdi organizátor akcie, ich použitie je hráč povinný ohlásiť pred začatím akcie.
- 8.** Zbrane je povolené dovybaviť prídavnými zariadeniami (optiky, kolimátory, baterky) tak, aby bola minimalizovaná možnosť priameho ublíženia na zdraví, alebo ulženia v dôsledku použitia prídavného zariadenia. Na zbrani je možné použiť laser, ktorý je opatrený tlakovým spínačom (nesvieti permanentne).
- 9.** Na ihrisku a všade tam, kde hrozí zásah airsoftovou guľičkou, musia hráči a ďalšie prítomné osoby počas celej doby akcie nosiť na tvári ochranné okuliare, príp. inú ochranu zraku, ktorá vyhovuje airsoftovému športu. Bez adekvátnej ochrany zraku je hra zakázaná!!!
- 10.** Ochrana zraku, ktorá vzbudzuje pochybnosti o jej účinnosti, je posudzované na mieste organizátorom akcie výstrelom z najsilnejšej zúčastnenej zbrane z bezprostrednej vzdialenosti do oboch sŕiel. Organizátor má právo nepovoliť vstup na ihrisko hráčovi, ktorý odmietol preskúšanie svojej ochrany zraku.
- 11.** Doporučuje sa používať ochrannú masku na tvár a krk, účinnú ochranu proti zásahu do ucha, a ochranné rukavice kryjúce všetky články prstov. Použitie týchto ochranných prostriedkov je však na zvážení každého hráča.
- 12.** Ak spozoruje hráč alebo ktorákoľvek iná osoba v priebehu hry, že v priestore ohrozenom strelbou sa nachádza osoba alebo osoby nemajúce nasadenú ochranu zraku, je povinný ihneď zastaviť všetku strelbu, prerušiť hru a upozorniť na túto skutočnosť organizátora akcie.



- 13.** Strieľať je dovolené len na ihrisku v priebehu hry, alebo na miestach určených organizátorom akcie na testovanie, alebo vybíjanie zbraní.
- 14.** Mimo týchto zón sa nosia zbrane zásadne vždy vybité a zaistené (ak majú poistku), vložené v puzdre, alebo so zasunutou bezpečnostnou zátkou v hlavni.
- 15.** Ak hráč nemá bezpečnostnú zátku a nemá puzdro, musí po svojom vyradení alebo po skončení hry zaistiť zbraň iným, rovnako účinným spôsobom odsúhlaseným organizátorom.
- 16.** Je prísne zakázané strieľať a mieriť aj nenabitou zbraňou na hráčov bez nasadenej ochrany zraku.
- 17.** Na nehrajúcich, viditeľne označených „mŕtvych“, na prípadných rozhodcov, či nehrajúci personál obsluhy ihriska a divákov sa nesmie strieľať ani keď majú nasadené ochranné okuliare.
- 18.** Za zásah sa považuje dotyk guľky (BB) PRIAMO VYSTRELENEJ (nie odrazom) zo zbrane ktoréhokoľvek (aj vlastného) hráča, vrátane zbrane vlastnej, s odevom hráča, akoukoľvek nesenou časťou výstroja a výstroja hráča, či časťou jeho tela. Toto neplatí v prípade, že si hráč z časti výstroja (ruksak, vak, celta ...) postaví barikádu a použije ju na svoje krytie. Pretože zásah nie je často ani počuť a ani vidieť, kladie sa dôraz na dôveru hráčov a fair play.
- 19.** Pri výbuchu v miestnosti sa za zasiahnutú považuje každá osoba v okruhu 5 metrov, pokiaľ sa neschová za prekážku, ktorá sa v airsofte považuje za nepriestrelnú. Pravidlo platí v prípade, že organizátor akcie povolil použitie pyrotechniky a pokiaľ pravidlami organizátora nie je stanovené inak.
- 20.** Pri výbuchu na otvorenom priestranstve sa za zasiahnutú považuje každá osoba v okruhu 5 metrov, pokiaľ sa neschová za prekážku, ktorá sa v airsofte považuje za nepriestrelnú, prípadne ak taká prekážka na okolí nie je ak nezmení svoju pozíciu minimálne o jeden meter. Pravidlo platí v prípade, že organizátor akcie povolil použitie pyrotechniky a pokiaľ pravidlami organizátora nie je stanovené inak.
- 21.** Za zásah sa považuje aj dotyk hrotom, alebo „ostrím“ airsoftového noža (nož nie je povolené hádzať), pokiaľ sú tieto zbrane organizátorom povolené a pokiaľ pravidlami organizátora nie je stanovené inak.
- 22.** V hre platí pravidlo PREZUMPCIE ŽIVOTA – hráč je teda považovaný za ŽIVÉHO, dokiaľ sám nezahľási, že bol zasiahnutý; v prípade že protivník aj napriek zásahu nehlási svoju `smrť`, buď nasleduje ďalší výstrel tak, aby ho protivník pocítil, alebo – v prípade, že je hráčova zbraň opatrená optickým zariadením, vďaka ktorého priblíženiu bolo zásah jednoznačne vidieť, je možné protivníka upozorniť, že bol zasiahnutý. Ak protivník aj naďalej trvá na tom, že zasiahnutý nebol, je považovaný za živého (!!!)
- 23.** Pokiaľ sa hráč dostane nepozorovane do bezprostrednej blízkosti protivníka a tento jeho prítomnosť nezaregistroval, môže namiesto výstrelu oznámiť protivníkovi zásah, predíde tak možnému zraneniu či skratovému chovaniu protivníka. Tento akt je označovaný ako HRA GENTLEMANOV (!!!)



- 24.** Zlyhanie zbrane zasiahnutého nie je dôvod pre neuznanie zásahu, ani na prerušenie hry.
- 25.** Zásah do zbrane je platný, pričom zbraň sa považuje za poškodenú/nefunkčnú na rovnaký čas, na ktorý je hráč po zásahu nútený odísť na RESPAWN, pokiaľ pravidlami organizátora nie je stanovené inak. Hráč nie je mŕtvy a má nasledovné možnosti:
- a)** Vyťahuje záložnú zbraň a hrá ďalej
 - b)** Ak nemá, pokračuje v hre bez zbrane, ako prieskumník, volavka či spojka
 - c)** Môže sa prehlásiť za mŕtveho a odchádza na RESPAWN
 - d)** Obdrží zbraň od iného hrajúceho spoluhráča
- Hráči ktorý sú „mŕtvi“ nesmú poskytnúť svoju zbraň.
- 26.** Zasiadnutý ihneď po tom čo zaregistroval, že bol zasiahnutý, sám OKAMŽITE ohlásí zásah hlasitým prehlásením „MRŤVY!“ alebo „MÁM!“.
- 27.** Bezprostredne po ohlásení odchádza s rukou (príp. i so zbraňou) zdvihnutou nad hlavou na vopred určené miesto tzv. RESPAWN (pri zvláštnych vopred vyhlásených akciách sa tiež označí bielou šatkou veľkosti aspoň 30X30 cm prehodenou cez hlavu).
- 28.** Počas celej cesty na RESPAWN hlasito oznamuje, že je „MRŤVY!“, nezasahuje do boja a urýchlene sa snaží dostať z bojiska.
- 29.** Po dobu kedy je „mŕtvy“ nesmie hovoriť so živými hráčmi (až na oznámenie „MRŤVY“) a zároveň nesmie so svojou zbraňou mimovoľne strieľať.
- 30.** „Mŕtvych“ hráčov nesmú ostatní využívať ako štíty a ani sa za nich kryť, rovnako sa hra nesmie odohrávať na miestach označených ako RESPAWNy, kde by mohlo dôjsť k mylnej strelbe na neživých hráčov.
- 31.** Po uplynutí času, kedy je hráč „MRŤVY NA RESPAWNE“ sa hráč vracia do hry plynulo tak, aby svojím konaním nenarušil rozohraté situácie. Je zakázané strieľať ako na hráča opúšťajúceho respawn, tak aj hráčom hneď po opustení respawnu. Pokiaľ v blízkosti respawnu prebiehajú boje, hráč sa označí bielou šatkou ako „MRŤVY“ a bez zashovania do boja sa premiestni na pozíciu, kde môže bezpečne a plynule začať hrať.
- 32.** Sústrel je situácia kedy dvaja hráči po sebe vystrelia a zároveň sa obaja navzájom zasiahnu. Časový rozdiel týmito výstrelmi musí byť veľmi krátky na to, aby sa považoval za sústrel. (Platný sústrel - rozdiel 0,08s). Sústrel neplatí, ak je časový rozdiel medzi oboma výstrelmi zreteľne väčší. (Neplatný sústrel - rozdiel 0,12s a viac).
- a)** Pri platnom sústrele sú obaja hráči „mŕtvy“.
 - b)** Pri neplatnom sústrele je „mŕtvy“ ten kto bol zasiahnutý ako prvý.
- 33.** Počas hry je povolené používať vysielacky, svetelnú a akúkoľvek inú bezpečnú signalizáciu



Článok III. Zákazy a obmedzenia:

1. Vyslovene zakázané je strieľať "za roh", kedy útočník pri strelbe vystrčí za roh iba zbraň a pritom nevidí kam strieľa. Počas samotného výstrelu musí hráč vždy svoj cieľ priamo vidieť! V opačnom prípade riskuje zranenie hráča, ktorý sa môže nachádzať v bezprostrednej blízkosti za rohom, alebo osoby, ktorá sa omylom, alebo nehodou mohla vyskytnúť na ihrisku bez ochrany zraku.

Takýto zásah súpera sa považuje za neplatný a strieľajúci je označený v danej hre za „mŕtveho“. V prípade spôsobenia zranenia touto nedbanlivou strelbou nesie strieľajúci za spôsobené zranenie plnú zodpovednosť.

2. Pri dvoch ohlásených strelbách „za roh“ jedným hráčom je organizátor oprávnený hráča vylúčiť z akcie.
3. Prísne zakázané je tiež hádzať granát do okien a na iné miesta kde hráč nevidí miesto dopadu, iným spôsobom, než kotúľaním granátu po zemi.
4. Pri dvoch ohlásenom hode granátom na „slepé miesto“ jedným hráčom je organizátor oprávnený hráča vylúčiť z akcie, pokiaľ sa tento hod potvrdí z minimálne troch ďalších zdrojov, prípadne ho uvidí rozhodca.
5. Na ihrisku a do ihriska je zakázané hádzať akékoľvek predmety, ničiť vegetáciu, poškodzovať ihrisko a strieľať na zvieratá.
6. Zakázané je používanie nedovolennej munície, granátov, mín, nástražných systémov a iných zbraní, ktoré nespádajú pod povolené airsoftové zbrane.
7. Je prísne zakázané nosiť so sebou na akcie skutočné /teda iné ako airsoftové/ strelné zbrane. Osoba ktorá v dôsledku neznalosti, alebo iných nepredvídateľných okolností má pri sebe na akcii skutočnú strelnú zbraň bude z akcie vylúčená!
8. Zakázané je hádzanie vecí na súpera, ktoré môžu spôsobiť zranenie (kamene, tehly a pod.), strkanie resp. sácanie (do vody, zo zrázu atd.), akékoľvek údery, branie cudzej zbrane, munície či výstroja. Pokiaľ sa nedodržanie tohto pravidla potvrdí z minimálne troch zdrojov, alebo ho uvidí rozhodca, má organizátor právo daného hráča vylúčiť z akcie.
9. Je zakázaný fyzický kontakt medzi hráčmi, rovnako aj vulgárne poznámky a vyjadrenia na adresu konkrétneho hráča, či skupiny hráčov. Akákoľvek nezhody rieši s jednotlivými účastníkmi sporu organizátor.
10. Organizátor má právo označiť hráča, ktorý systematicky porušuje zákazy a obmedzenia ako nežiadúcu osobu a natrvalo ho vylúčiť z akcií, ktoré organizuje.
11. Pri CQB scenári je ústová rýchlosť každej zbrane, schopnej strieľať v plnoautomatickom móde obmedzená na 370 FPS s kalibrovaným strelivom Tokyo Marui 0.25g, alebo na použitú pružinu maximálne M120.
12. Hráči s ostreľovacími puškami, strieľajúcimi jednotlivé rany, kde ústová rýchlosť presahuje 370 FPS s kalibrovaným strelivom Tokyo Marui 0.25g, majú zakázanú



strelbu na terče nachádzajúce sa vo vzdialenosti menšej ako 20m pri akomkoľvek scenári. V prípade nahlásenia porušenia tohoto zákazu, bude takýto hráč organizátorom vykázaný.

- 13.** Organizátor má právo upraviť presné podmienky použitia zbraní jednotlivého typu, sily a dostrelu pri vyhlásení akcie.
- 14.** Každý hráč je povinný na požiadanie zmerať ústovú rýchlosť svojich zbraní na organizátorom pripravených meracích prístrojoch.



Článok IV. Účasť rozhodcov

- 1.** Za rozhodcu sa považuje osoba vopred vybraná a preskúšaná organizátorom, ktorá je podrobne oboznámená s týmito pravidlami a priebehom konkrétnej akcie. Musí mať oblečenie jasne rozlíšiteľné od oblečenia hráčov, pričom všetci hráči budú s „výzorom“ rozhodcov pred začatím akcie oboznámení.
- 2.** Status rozhodcu oprávňuje dohliadať na bezpečnosť pri hre, prerušovať hru v súlade s pravidlami, alebo vyvodiť dôsledky voči hráčom, nedodržiujúcim tieto pravidlá.
- 3.** Na vylúčenie hráča z akcie stačí pokyn jedného z rozhodcov, s následným súhlasom organizátora.
- 4.** Rozhodca je takisto ako ostatní hráči povinný dodržiavať bezpečnostné predpisy v súlade s pravidlami.
- 5.** Rozhodca v žiadnom prípade nesmie bezdôvodne prekážať v hre alebo hru ovplyvňovať viditeľným pozorovaním polohy ukrytých alebo maskovaných hráčov.
- 6.** Akcia môže prebiehať aj bez účasti rozhodcov. V tomto prípade status rozhodcu preberá organizátor.



Článok V. Záverečné ustanovenia

- 1.** Každý hráč je povinný poznať a za každých okolností dodržiavať uvedené bezpečnostné pravidlá.
- 2.** Za hrubé porušenie týchto pravidiel, a konanie ohrozujúce zdravie zúčastnených je organizátor oprávnený hráča okamžite vylúčiť z akcie.
- 3.** Prípadné nejasnosti a nezrovnalosti ohľadne pravidiel a spory medzi hráčmi pri konkrétnych akciách rieši organizátor.
- 4.** Fotoreportér, prípadne kameraman musí mať povolenie organizátora na vstup do konkrétnej hry, musí byť zreteľne označený podľa pokynov organizátora, mať povinnú bezpečnostnú výbavu a je povinný, keď vchádza do prestrelky, oznámiť všetkým hráčom, že ide fotiť (natáčať) vyhlásením „FOTÍM“. Zároveň nesmie obmedzovať výhľad hráčom, prekážať im, prezrádzať ich pozície, či akýmkoľvek spôsobom zasahovať do priebehu hry.
- 5.** Organizátor akcií nenesie nijakú zodpovednosť za akékoľvek újmy na zdraví, či už fyzického alebo psychického charakteru všetkých zúčastnených hráčov, divákov a ostatných prítomných, spôsobené nedodržaním bezpečnostných, herných alebo iných stanovených pravidiel.
- 6.** Organizátori akcie nenesú taktiež nijakú zodpovednosť za poškodenie výstroja, výzbroje, alebo častí odevu všetkých zúčastnených hráčov, divákov a ostatných prítomných.
- 7.** Predovšetkým hráč samotný je zodpovedný za ochranu svojho zraku a zdravia celkove, a preto za prípadnú újmu nesie zodpovednosť sám.

PAMÄTAJ !

Prípadné vážnejšie zranenie jednotlivca sa týka každého z nás, preto sa správaj tak, aby tvoje konanie bolo v záujme zachovania bezpečnosti zúčastnených.

Z legislatívy vyplýva, že za zranenie človeka strelbou nesie zodpovednosť strieľajúci a naše pravidlá nemôžu tento fakt zmeniť ani v prípade, ak by v nich bolo uvedené inak.

Neznalosť vyššie uvedených pravidiel, zákazov a doporučení nikoho neospravedľňuje.