



HORUS – Bojanovice u Znojma

ROZKAZ K AKCI

01.08.2009

Rozkaz k akci

HORUS – Bojanovice u Znojma

Cíl akce: Proniknutí na nepřátelské území ve dvou družstvech, spojení za nepřátelskou linií, proniknutí do střeženého objektu a osvobození zajatců.

Úkol týmu A: přesun na styčný bod *Foxtrot*, spojení s týmem B, společný útok na pozice nepřítele s cílem osvobodit zajatce.

Úkol týmu B: přesun na styčný bod *Foxtrot*, spojení s týmem A, společný útok na pozice nepřítele s cílem osvobodit zajatce.

Plán akce: 01.08.2009

08:00 příjezd na shromaždiště po vlastní ose – následuje vystrojení a udělení pokynů dílčím skupinám.

09:30 přesun na stanoviště *Alfa* a *Beta* (výchozí body akce):

10:00 plánovaný začátek hry.

Úkol týmu A: přesun na styčný bod *Foxtrot*, při přesunu kontrolovat okolí za účelem odhalení předsunutých hlídek nepřítele, zůstat co nejdéle neodhalen nepřítelem.

Úkol týmu B: přesun na styčný bod *Foxtrot*, při přesunu kontrolovat okolí za účelem odhalení předsunutých hlídek nepřítele, zůstat co nejdéle neodhalen nepřítelem.

11:00 plánované spojení týmů A a B.

Úkol týmu A: předání informací, plán společného postupu k pozici nepřítele.

Úkol týmu B: společné instrukce, viz. A

12:00 útok na pozice nepřítele za účelem osvobodit zajatce.

Úkol týmu A: společný útok na pozici nepřítele, zjištění pozice zajatců a jejich následné osvobození

Úkol týmu B: společné instrukce, viz. A

14:00 přesun na bod vyzvednutí *Echo*.

Úkol útočného týmu: Předsunutý průzkum okolí trasy přesunu, nevyvolávat kontakt s nepřítelem vzhledem k místu konání akce na nepřátelském území.

Úkol podpůrného týmu: zajištění útočného týmu při kontaktu s nepřítelem, transport zajatců, přesun nutného vybavení zpět na shromaždiště.

14:30 plánovaný příchod na bod vyzvednutí, ukončení akce, shrnutí – do týdne velitelé týmů sestaví hlášení z akce, řidiči si zajdou pro auta.

Místo konání: Česká Republika, kraj Jihomoravský, okres Znojmo, obec Bojanovice.

Popis akce: Jedná se o misi s úkolem osvobození zajatců. Akce bude probíhat na nepřátelském území, kde hrozí napadení nepřítelem kdykoli v průběhu akce.

Tým Delta má za úkol provést zajištění zajatců a jejich transport na bod vyzvednutí nejpozději do 14:30 01.08.2009. Cílem není zlikvidování všech nepřátel, pouze je udržet od těla do evakuace.

Povinná výbava: Každý člen účastníci se akce – i pozorovatelé – bude mít paintballovou masku a bude ji mít nasazenou v celém průběhu akce. Dále má každý člen za povinnost zajistit se jídlem a vodou na celý průběh akce.

Zajištění akce: Sraz je v 09:00 01.08.2009 v táboře u Bojanovic okres Znojmo. Zde pak proběhne plnění lahví CO₂ a rozdělení munice. Jídlo a pití musí mít každý své, od opuštění shromaždiště již nebude možnost doplnit zásoby, akce probíhá mimo obce a města.

Pravidla akce: Pravidla jsou rozdělena na dvě fáze hry. Při první – přesun a spojení týmů na bodu *Foxtrot* – mají členové Deltý jeden život na člověka. Zraněný hráč nesmí používat zasaženou končetinu. Při ztrátě života se hráč zařadí až na konec skupiny a v tichosti s ní dojde až na bod *Foxtrot*. Druhá fáze hry začíná spojením týmů na bodu *Foxtrot*. Při této fázi mají členové Deltý opět dva životy i ti kteří přišli o život v první fázi hry. Při ztrátě života se musí vrátit na bod *léčení*, kde se ožíví a vrátí do hry. Oživení nezabírá žádný čas. Při ztrátě druhého života se přesune do vězení k ostatním zajatcům. Protivníci mají jeden život na každou fázi hry. Když je hráč vyřazen na předsunutém stanovišti, vrátí se zpět na hlavní pozici, kde bude hlídat zajatce, na to má opět jeden život. Počet munice je neomezený, prostě kdo kolik unese. Munice se může sdílet jen se živými hráči. Používání jakékoliv pyrotechniky je z důvodů zvýšeného nebezpečí vzniku požáru zcela zakázáno.

Realizace: Nepřátelé v síle asi osmi hráčů obsadí předsunuté pozice a vyčká kontaktu s členy Deltý. V případě vyřazení všech členů delty hra končí. Vyřazení nepřátelé se stáhnou k zajatcům a připraví se na obranu tohoto prostoru.

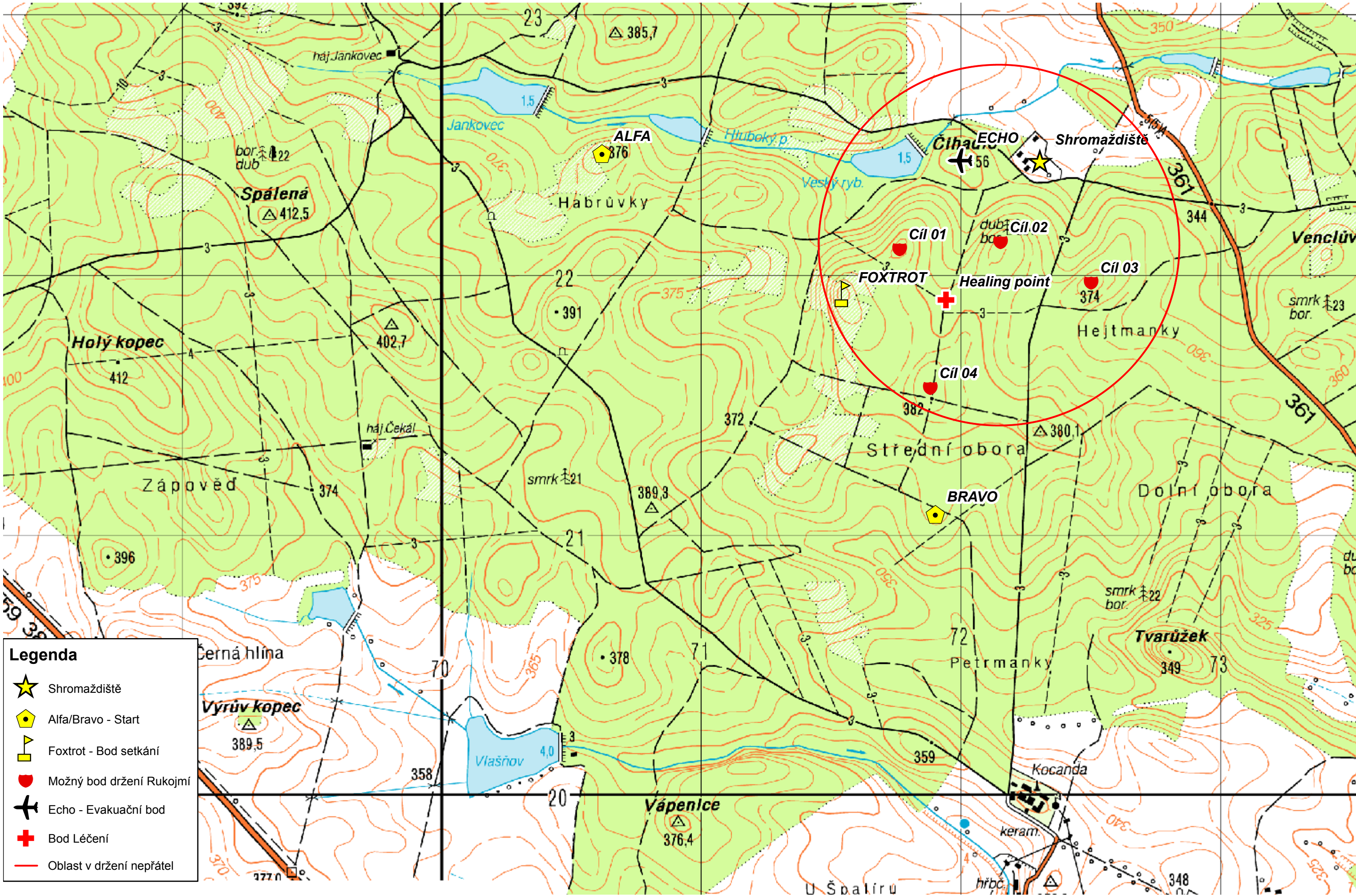
Členové Deltý v síle asi deseti hráčů se rozdělí do dvou skupin. Každá má jiný výchozí bod, který navzájem neznají. Budou postupovat k bodu spojení nazvanému **F** – *Foxtrot*. Při vyřazení zůstane vzadu za oblastí bojů a nakonec dojde společně s ostatními k bodu spojení. Tam začne druhá fáze hry, při které má každý člen opět dva životy. Při ztrátě prvního se musí hráč vrátit na bod *Léčení*, tam se mu život obnoví a hráč se může vrátit do boje. Při ztrátě druhého života se hráč přesune do vězení k ostatním zajatcům. Tam čekají na osvobození. Po té následuje přesun na místo vyzvednutí fiktivním vrtulníkem. Během této části hry se zajatci mohou zapojit do boje jen v případě, že jim někdo živí půjčí zbraň. Hra končí buď vyřazením všech členů Deltý, nebo vyzvednutím zajatců a Deltý Vrtulníkem. Všechny zde uvedené body jsou vyznačeny na mapě.

Obecná pravidla: Tyto herní pravidla jsou navrženy, aby se co nejvíce podobaly skutečnému boji v terénu. Hlavní rozdíl oproti klasickým pravidlům je v tom že zásah platí jen do těla a do hlavy. Zásahy končetin muže vyléčit medik, z toho vyplývá, že každý tým má zdravotníka (medika). Zásah do masky nad kšilt případně do helmy se uznává jako zásah až po třech zásazích. Zásah do zbraně nebo do zásobníku vyřazuje zbraň, hráč může hrát dál se záložní zbraní, případně použít zbraň mrtvého spoluhráče. Hráči mezi sebou mohou municí sdílet a předávat si ji. Dbá se na kooperaci, disciplínu a taktiku, každý tým má svého velitele, kulometčíka, ženistu, medika a případně i snipera. Scénáře her by měli odpovídat reálným situacím a měli by se odehrávat na odpovídajícím terénu. Při zásahu do končetiny musí hráč přivolat medika, který mu ránu "ošetří" - většinou jednou otočkou krycího obvazu (fášku) - na místě "zranění". Hráči mohou používat paintballové granáty a miny, požití různé pyrotechniky je zakázáno. Hráči jsou povinni poslouchat rozkazy svých velitelů a jejich zástupců. Při větších hrách s účastí různých týmů platí, že každý hráč je povinen poslouchat rozkazy i velitelů z jiných týmů, pokud není jeho velitel přítomen. Nejvyšší šarže na místě prostě velí. Velitelé týmů podléhají štábu zvolenému pro danou akci.

Při jakémkoliv zranění nebo kdykoliv je to nezbytně nutné lze hru přerušit zvoláním hesla „STOP“. V takovém případě jsou všichni zúčastnění povinni ustát v palbě.

- Shrnutí:
- 1) Hraje se v reálném prostředí, reálné situace (záchrana rukojmí, dobývání pozic atd..)
 - 2) Vyřazení hráče probíhá jedním zásahem do těla nebo hlavy nebo třemi zásahy nad kšilt masky případně do helmy
 - 3) Vyřazený hráč zůstává na místě svého vyřazení až do konce hry
 - 4) Při zásahu končetiny ji hráč nesmí používat až do ošetření medikem
 - 5) Není zakázáno střílet do jakékoliv části člověka z jakékoliv vzdálenosti jakékoliv množství munice
 - 6) Zásah do zbraně nebo do zásobníku vyřazuje zbraň
 - 7) Hráči mohou používat paintballové granáty a miny, požití různé pyrotechniky je zakázáno.
 - 8) Týmy by měli být minimálně čtyřčlenné - Velitel, kulometčík, ženista a medik
 - 9) Členové týmu by měli poslouchat rozkazy velitele, neuposlechnutí se většinou trestá (stop na jednu či více her)

HORUS 2009



Legenda

- ★ Shromaždiště
- ⬠ Alfa/Bravo - Start
- 🚩 Foxtrot - Bod setkání
- Možný bod držení Rukojmí
- ✈ Echo - Evakuační bod
- ⊕ Bod Léčení
- Oblast v držení nepřátel

