

# Rozkaz k akci

## Shelter 2010

Delta-team skupina **ALFA**

Cíl akce: Průzkum, zajištění okolí bunkru ve stanovišti SMART a samotné dobití bunkru do 12. hodiny téhož dne.

Plán akce: den 17.4 2010

09:00 sraz na shromaždišti (Jinošovské parkoviště pod kostelem), kde proběhne doplnění munice naplnění bomb, doplnění výbavy a rozdělení rozkazů.

10:00 přesunutí týmu na svá výchozí stanoviště ALFA1, popř. rozdělení rozkazů jednotlivcům.

10:20 přesun a průzkum okolí na stanoviště ALFA2, čekání na stanovišti ALFA2 s kruhovou obranou, a čekání na navázání radiového, či vizuálního spojení se skupinou Bravo a dohodnutí na dalším pokračování dobývání bodu SMART.

11:45 po obsazení bodu SMART poslední možný útok obrané skupiny, která byla předtím postřílena nebo která uprchla.

12:00 udržení bodu SMART – konec akce.

Místo konání: Česká republika, Kraj Vysočina, okres Třebíč, okolí vesnice Jinošov.

Popis akce: Bojová mise s úkolem zajištění bodu SMART a jeho okolí.

Akce probíhá na nepřátelském území, kde hrozí jakékoliv náhlé napadení nepřítelem. V okolí bunkru podle výzvědných jednotek můžeme počítat s různými nástrahami pastí apod.

Počet nepřátel není znám, ale je známo jejich odhodlání a bojovnost do posledního muže.

Povinná výbava: Každý člen účastníci se akce – i pozorovatelé (v reflexních vestách - nestřílet) – bude mít paintballovou masku a bude jí mít nasazenou v celém průběhu akce. Dále má každý člen za povinnost zajistit se dostatkem vody a jídla na celý průběh akce.

## Pravidla akce:

(hraje se podle pravidel obvyklých při dobývání bunkrů)

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 NEvyřazuje zbraň. 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 dýmovnice, paintballové granáty a miny a samozřejmě různou neranivou pyrotechniku jako simulaci granátů. 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 NENÍ platný zásah.
- 7) Hráči mohou používat dýmovnice, paintballové granáty a miny a jakoukoliv neranivou pyrotechniku.
- 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).