

301. PIONÝRSKÁ

Organizační struktura jednotky

Velení: oddílový vedoucí a instruktoři

Čety: **Alfa** - speciální zaměření, podle potřeby budou členové přiřazováni do čet Alfa a Bravo

Bravo, Delta - pravidelní členové oddílu

Veterán: registrovaný člen Pionýrské skupiny, statut veterána uděluje velení oddílu, může se účastnit všech aktivit oddílu

Symbolika

Bojová nášivka



Vlajka



Čety

ALFA



Bravo



Delta



Hodnosti:

Hodnost	Znak	Funkce
Rekrut	---	
Vojín		
Vojín I. třídy		
Desátník		
Mladší Seržant		
Seržant		
Starší Seržant		
První Seržant		Poddůstojník (kvalifikace OV/I)
Podporučík		Důstojník (kvalifikace OV)
Poručík		Zástupce Velitele
Kapitán		Velitel

Po získání hodnosti Vojín sbírá člen nadále kredity. Po nasbírání 70 kreditů bude člen přezkoušen z fyzických a střeleckých testů a následně mu bude udělena vyšší hodnost. V případě kdy dojde k vylepšení předchozích výkonů, bude členovi udělen 1 kredit za každou disciplínu (maximum 8), v níž se zlepšil, do dalšího postupu.

Přijímací řízení

Nový člen se automaticky stává Rekrutem a začíná sbírat kredity. Ty mohou být získány účastí na schůzce, airsoftové akci nebo jiné aktivity předem určené k získání kreditů. Po nasbírání 100 kreditů a splnění níže uvedených testů je rekrut přijat do jednotky a je mu udělena hodnost Vojín.

Fyzická zdatnost:

Běh 1km	6 minut
Kliky	15x (tenisový míček)
Sed-lehy	60x/2 minuty
Skok přes švihadlo	80x/1 minuta
Motorický test	10x/30 vteřin
Člunkový běh	4x10/15 sekund

Střelecká zdatnost:

Abeceda	5x20 vteřin
Překážková dráha	30 vteřin
Hod granátem	20 m/kruh

Ústrojová kázeň

Pracovní a tréninková uniforma

Skládá se z kalhot stejných jako u bojové uniformy (viz níže) a blůzy/bojového trika s dlouhým rukávem, pokrývkou hlavy a sportovních bot dle situace. Blůza/bojové triko může být nahrazeno oddílovým trikem.

Bojová uniforma

Hodnost musí být vždy viditelně umístěna na bojové uniformě. Bojová uniforma se vždy skládá z dlouhých pevných kalhot, blůzy/bojového trika s dlouhým rukávem, helmy, pevných vysokých bot a reflexní vesty. Obličej je vždy zakryt kuklou nebo ochrannou maskou.

Pro bojovou uniformu může velitel udělit výjimku na konkrétní prvek a vždy je platný jen pro určenou osobu. Tato výjimka může být kdykoliv velitelem zrušena.

Pokrývka hlavy

Baret s hodností. Baret je přidělován po účasti na významné akci.

Airsoftová pravidla

1. Hry se účastní velitel hry, velitelé jednotlivých týmů, členové týmů.
2. Velitel hry si předem vytipuje místo a fyzicky se s ním seznámí. Na začátku mise určí každému jeho roli, stanoví úkoly, vymezí herní území, upřesní pravidla hry, určí místo, kde se shromažďují hráči, kteří ukončili hru (tzv. hřbitov), zkontroluje výzbroj a výstroj hráčů. Velitel hry zodpovídá za celou misi a má právo veta. Má u sebe vždy velkou lékárničku a vodu.
3. Velitelé jednotlivých týmů pomáhají veliteli hry, zodpovídají za svůj tým a řídí jej.
4. Při hře je povoleno používat jenom výzbroj a výstroj Pionýrské skupiny Mír nebo vlastní, kterou musí schválit velitel hry. Dále se nesmějí používat neschválené nebo neodzkoušené ochranné pomůcky.
5. Člen týmu musí dodržovat stanovená pravidla a řídit se pokyny velitelů.
6. Během hry je zakázáno: sundávat brýle a další ochranné pomůcky, i když je hráč mimo hru nebo mimo herní území, dokud není hra ukončena. Tento zákaz platí za všech okolností (zamlžené brýle apod.). Vést nebezpečnou střelbu na dalšího hráče (když je protivník na dosah ruky, stačí mu dát rukou babu a tím je vyřazen ze hry, když toto není možné, vést střelbu do bot). Střílet na hráče bez ochranných pomůcek, nezúčastněné osoby nebo zvířata a mimo vymezený prostor. Manipulovat se zbraní bez povelu velitele. Se zbraní se vždy zachází, jako by byla nabitá.
7. Zasažený hráč po zásahu zakřičí: „Mám“ a odchází na „hřbitov“ se zdviženou rukou a označen reflexní vestou nebo postupuje podle pokynů platných pro danou hru. Nesmí nijak upozorňovat na jiné protihráče ani jinak zasahovat do hry. Ostatní nesmí na takového hráče střílet.
8. Během hry se používají signály: Píšťalka znamená zastavení hry. Hráč nesmí dál střílet, zajistí zbraň a vyčká na další signál. Signál **CIVIL**: používá se, když někdo zahlédne nezúčastněnou osobu, jiného hráče bez ochranných pomůcek nebo zvíře. Na tento signál zastaví hru, jak je popsáno výše, a neopouští úkryt ani pozici. Vyčká na další povel. Signál **ÚRAZ**: používá se, jestliže dojde ke zranění, které je potřeba hned ošetřit. Na tento signál se zastavuje hra, hráči opustí úkryt, lokalizují zraněného a ihned přivolají velitele hry.
9. Při porušení pravidel bude hráč vyloučen ze hry. Za nedodržení pravidel, které může mít za následek poškození zdraví, např. sundání ochranných pomůcek, vedení nebezpečné střelby apod. bude hráč trvale vyloučen z aktivity.
10. Pokud hráčova výstroj nesplňuje podmínky, nebude mu dovoleno se akce účastnit.

Zbraně

Každý člen musí hlásit koupi nové zbraně nebo jakýkoliv upgrade zbraně, kterou chce používat na oddílových akcích. Pokud člen zamítl upgrade, může to mít za následek až vyloučení z oddílu.

Pokud člen přijde na akci se zbraní, která není nahlášená nebo povolená, nebude mu umožněno se akce účastnit.

Velitel má právo jakékoliv povolení s okamžitou platností kdykoliv odebrat.

Omezení zbraňových modelů

<u>Pistole</u> –	bez omezení
<u>Útočná puška</u> –	bez omezení, patří sem i modely samopalů
<u>Kulomet</u> –	patří sem i útočná puška přestavěná tak, aby plnila funkci kulometu; pouze po povolení velitelem
<u>DMR</u> –	elektrické zbraně schopné střílet pouze jednotlivými ranami, odpovídající modelem i dostřelem funkcí; <u>pouze po povolení velitelem</u>
<u>Odstřelovací puška</u> –	manuální nebo plynová zbraň modelem odpovídající modelem i způsobem střelby; <u>pouze po povolení velitelem</u>

Omezení úst'ových rychlostí (dle kategorií)

- Uvedené úst'ové energie budou měřeny s používaným střelivem a nastaveným hop-up systémem (tak, jak bude zbraň používána při hře)
- V případě stížností se měření provede i namátkově během akce
- Všem hráčům s úst'ovou energií nad 1.7 J (130 m/s při 0,2g) se důrazně nařizuje použití záložní zbraně pro boj na krátkou vzdálenost = 10-30m podle kategorie
- Z pohledu funkce zbraní jsou zakázány zbraně hnané stlačeným vzduchem (HPA- High Pressure Air)
- Povolené zbraně jsou manuální, elektrické a plynové (green gas a CO2)

Útočné pušky - maximální úst'ová energie: 2 J (141 m/s při 0,2g) - krátká vzdálenost (doporučené): 10m

Kulometry - váha minimálně 5 kg bez zásobníku - maximální úst'ová rychlost: 2,1 J (145 m/s při 0,2g) - krátká vzdálenost (doporučená): 20m - krátká vzdálenost (nařízená): 10m

DMR - zbraň osazena optikou – zbraň nesmí umět střelbu dávkou (řešení procesorovou jednotkou, nebo nějakým mechanickým zámkem) - maximální úst'ová rychlost: 2,4 J (155 m/s při 0,2g) - krátká vzdálenost (nařízená): 20m

Odstřelovací puška - maximální úst'ová rychlost: 3,5 J (187 m/s při 0,25) - krátká vzdálenost (nařízená): 30m

Další ustanovení:

- Pokud člen oddílu nemá dostatečnou aktivitu, může být vykázán z akcí nebo i vyloučen. Každou svoji neúčast na schůzce nebo jiné aktivitě je člen povinen oznámit co nejdříve
- Pro komunikaci vedení oddílu se členy je zřízený společný messenger chat (omluvenky, žádosti o zapůjčení vybavení, aktuální informace ke schůzce)
- Za porušení pravidel může být člen vyloučen z oddílu
- Na každé akci může velitel přejít k náhodné neohlášené inspekci
- Pokud je u člena oddílu nalezen kontraband, je automaticky vyloučen z oddílu
- Rekrut má po dobu 1 roku (počítáno od příchodu) nárok na zapůjčení oddílového vybavení (zbraň, helma, maska, brýle)