

Air soft gun

– alternatywa zajęć rekreacyjnych w terenie

Niektóre źródła wskazują, że „air soft” wywodzi się z powojennej Japonii. Po II wojnie światowej Japonia mogła posiadać jedynie siły obronne. Z powodu ograniczonej możliwości produkowania broni, rząd tego kraju do szkolenia swoich żołnierzy wykorzystywał repliki broni.

■ MAREK KULIG

Air soft gun rozwija się coraz szybciej i staje się dostępne dla każdego¹. Organizowane są ogólnokrajowe zloty pasjonatów i manewry, na które ściągają licznie maniacy airsoftu z całego kraju i z poza jego granic. Imprezy te nie mają formy zawodów. Są to spotkania ludzi o tych samych zainteresowaniach, na których rozgrywane są liczne scenariusze o charakterze militarnym. Liczy się dobra, kulturalna zabawa w doborowym towarzystwie. Mimo że *air soft* przybiera różne formy – dla jednych jest to zwykła zabawa połączona z pasją, dla drugich element szkolenia w działalności paramilitarnej – to na polu walki airsoftowej spotykają i sprawdzają swoje umiejętności przedstawiciele zarówno pierwszych, jak i drugich **1**.

Zasady bezpieczeństwa

W *air soft* bawić się mogą wszyscy niezależnie od wieku (przyjęto się jednak minimalnie ukończe-

nie 16 lat) i od płci. Bez względu na wymogi jest noszenie podczas zabawy sprawdzonych i najlepiej specjalnie przeznaczonych do tego celu okularów lub gogli ochronnych. Mimo że *air soft* jest mniej bolesny od paintballu, a ślad po trafieniu przypomina kształtem i wielkością ugryzienie komara – należy pamiętać, że wystrzelona kulka, przy trafieniu szczególnie w oko może być bardzo groźna. Także trafienie w ząb, czy bezpośrednio w skórę również może się okazać nieprzyjemne w skutkach **2**.

Dlatego, pomimo bezwzględnie wymaganej ochrony oczu, wielu uczestników rozgrywek airsoftowych



2



1



3

¹ <http://www.wmasg.pl>.

² <http://www.nlairsoft.com>.



4



5



6

posiada również ochronę twarzy w postaci kominia- rek, masek czy chust, lub nawet nosi osobne ochra- niacze na zęby² 3, 4.

Scenariusze gier taktycznych

Nieodzowną częścią ASG jest tworzenie i realiza- cja scenariuszy, które odwzorowują historyczne dzia- łania militarne lub paramilitarne i są tematycznym urozmaiceniem spotkań. Scenariusz oparty na dzia- łaniach militarnych może zostać wykorzystany na po- trzeby zajęć w terenie podczas koloni lub obozów można wyeliminować użycie replik broni wykorzysta- jąc tylko fabułę scenariusza do zorganizowania cieka- wych zajęć dla dzieci i młodzieży. Każdą formę sce- nariusza można tak przystosować aby odbiorcą mógł być nawet najmłodszy uczestnik kolonii lub obozu³.

Gra „Terrorysty”

Uczestnicy: dwie drużyny, liczba osób w dru- żynie dowolna (minimum „antyterrorysty” (AT) – 4 osoby, „terrorysty” (T) – 2 osoby)

Teren walki: powinien być usytuowany w le- sie, bez żadnych dołków i gór.

Zadania:

- **Antyterrorysty (AT)** – zadaniem antyterrorystów jest uniemożliwienie terrorystom podłożenia bomb na określonym terenie (wielkość terenu do ustale- nia, ale musi on być w miarę duży). AT mogą poru- szać się jedynie po tym ustalonym terenie i go pa- trolować. Patrolować może tylko dwóch AT, reszta zostaje w swojej bazie – AT nie spodziewają się ataku więc jedynie rutynowo patrolują wskazany teren (skład patrolu może się zmieniać) 5.
- **Terrorysty (T)** – mają podłożyć „bomby zegarowe” w miejscu zamachu. Ważnym, (jednak nie najwa- żniejszym!) jest zostać niezauważonym przez AT. Gdy członek AT zobaczy choć jednego T od razu wzywa posiłki i wykonanie misji staje się trudniej- sze. AT nie informuje T o tym że go zauważył. Jako bomby mogą posłużyć budziki.

Rozstrzygnięcie:

- **AT** – wygrywają wtedy gdy pojmą do niewoli, wyeli- minują wszystkich T oraz rozbiją wszystkie podło- żone bomby (które najpierw będą musieli znaleźć)
- **T** – wygrywają gdy uda im się podłożyć określona ilość „bomb” w określonym terenie. Należy przyjąć za- łożenie że bomby muszą eksplodować w odstępach czasu nie dłuższych niż 5 minut. Zwycięstwo T może nastąpić także wtedy, gdy wyeliminują wszystkich AT.

Gra „Zakładnik”

Założenia: grupa „Zielona” przetrzymuje „za- kładnika”, który musi być uwolniony przez grupę „Zło- tą” i przetransportowany do strefy „Złotej”.

³ <http://www.airsoftgun.ru>

Zasady:

- **Grupa „Złota”** – posiada wyraźną przewagę liczebną, np. „Zielona” – 3, „Złota” – 5; „Zielona” – 6, „Złota” – 10.
- **Zakładnik** – ma być znany, choć nie oznaczony.
- **Zlikwidowanie zakładnika przez grupę „Złotą”** – jest równoznaczne z wygraną grupy „Zielonej”. Jeśli grupa „Zielona” zlikwiduje zakładnika może wygrać tylko jeśli zlikwiduje wszystkich członków grupy „Złotej” i zajmie wyznaczony wcześniej teren **6**.

Rozstawienie początkowe:

Scenariusz nie narzuca konieczności rozgrywania go w terenie zurbanizowanym.

- **Grupa „Złota”** – w pobliżu obiektu w którym znajduje się zakładnik;
 - **Grupa „Zielona”** – dowolny teren wokół obiektu zajmowanego przez zakładnika.
- Warunki zwycięstwa:
- **Grupa „Złota”** – zakładnik zostaje odeskortowany do wyznaczonego wcześniej obszaru.
 - **Grupa „Złota”** – eliminacja grupy „Złotej” i/lub przedostanie się do wyznaczonego wcześniej obszaru.

Gra „Tajne ładunki”

Opis ogólnej sytuacji: Pomiedzy dwiema armiami znajduje się pas terenu, na którym wycofujące się niedawno wojska „Armii A” pozostawiły schowane pod ziemią 2 ważne elementy prototypu nowej broni. „Armia B” z rozpoznania wywiadu wie, że z jakiegoś powodu „Armia A” planuje na danym terenie poszukiwania. „A” formują silną grupę poszukiwawczą i decydują się odnaleźć 2 elementy prototypowej broni i przetransportować je do swojej strefy. Rozkazy dla „A” brzmią: „Odnaleźć tajne ładunki i unikając konfrontacji z „B” przetransportować je w bezpieczne miejsce!”

Uczestnicy: grupa „A” – min. 6 osób; grupa „B” – min. 4 osoby (zawsze mniej liczna niż „A”!).

Zadania:

- **Grupa „A”** – odnaleźć na danym terenie 2 ładunki, co do których znane jest jedynie przybliżone ich umiejscowienie. Odtransportować do strefy pod kontrolą „A”.
- **Grupa „B”** – odnaleźć grupę żołnierzy „A”, uniemożliwić przemieszczenie ładunków. W razie ich przechwycenia bronić ich, ale nie przemieszczać ze względu na niebezpieczeństwo uszkodzenia/zniszczenia.

Informacje dodatkowe: Poszukiwanymi ładunkami mogą być 2 kilkukilogramowe skrzynki (torby, siatki). Im cięższe tym może być ciekawiej, bo zamiast biec z nimi żołnierz oddziału „A” może wpaść na pomysł by je chwilowo porzucić. Wszystko może się dziać na dość dużym i zalesionym terenie, żeby nie było łatwo odnaleźć grupy poszukiwawczej „A”.

Warunki zwycięstwa: „B” uznaje się za zwycięzców, jeśli po przechwyceniu ładunków obronią się przez jakiś czas (1–3 min.) **7**.

Gra „Tajne ładunki”

Opis ogólnej sytuacji: Ważny wojskowy obiekt na Helu został zinfiltrowany przez siły przeciwnika. Dodatkowo podczas tej akcji został zniszczony nadajnik radiostacji i skradziona książka kodów. Wysłano siły pościgowe aby zapobiec dostaniu się tych tajnych materiałów w łapy wroga.

Ścigani: Niewielki oddział 2–3 osobowy, będący w posiadaniu książki kodów (na przykład książka telefoniczna), musi się przedostać jak najszybciej do „SE” (strefy ewakuacyjnej) zadanie jest ciężkie bo mają na karku przeważające siły przeciwnika, na dodatek mogące odciąć ich od „SE”.

Pościg: Celem jest odzyskanie książki kodów i ewentualne wyeliminowanie wroga. Sprawa jest przesadzona bo z Helu nie ma wyjścia, jest tylko zaciśnięta pętla. Technicznie należy wyznaczyć wąski pas zalesionego terenu w którym poruszają się ścigani, zmierzając do uprzednio wylosowanego miejsca „SE”, którego nie znają ścigający. Najciekawiej będzie wykonać scenariusz w nocy lub nad ranem około godziny przed świtem, który to oznajmi ze wstał dzionek i ewakuacja nie może odbyć się już bezpiecznie czyli fiasko ściganych.

Gra „Atak przed świtem”

Opis ogólnej sytuacji: Wczesne lato, zaczyna świtać. W obozie rebeliantów panuje spokój.





Nieliczne patrole („Charlie”) obserwują otoczenie i pilnują magazynu z bronią. Pozostałe jednostki śpią w oddalonych o około 1 km koszarach. Czterosobowa grupa specjalna – kryptonim „Alpha” ma za zadanie rozpocząć atak na obóz wroga. Czterech najlepiej wyszkoleni żołnierze, wyposażeni w wytłumioną broń i ładunki wybuchowe wkrada się do obozu. Mają za zadanie wysadzić magazyn. Eliminują kilku strażników i podkładają ładunki. Wybuch budzi pozostałych rebeliantów, którzy wysyłają niewielki oddział (grupa „Delta”), by wyjaśnić ów hałas. Grupa „Alpha” ma się utrzymać na miejscu. „Bravo” słyszy w radiu: *„Tu Alpha! Rozpocząć „Śniadanie”; powtarzam: Rozpocząć „Śniadanie”!!!*. Oddział szturmowy „Bravo” wyrusza w kierunku pozycji „Alfy”, by połączyć się z nią i razem przypuścić szturm na koszarzy wroga **8**.

Drużyny:

- **„Alpha”** – jednostki specjalne NATO; 4 osoby, dobrze przygotowane taktycznie; dobrze uzbrojone, broń wyposażona w tłumiki; jednakowe umundurowanie; mają ładunki wybuchowe
- **„Bravo”** – grupa szturmowa NATO; 10–15 osób, jednakowe umundurowanie; dobrze wyposażone jednostki; mają snajpera i kilku kaemistów;

- **„Charlie”** – ok. 6 osób; mało amunicji (ok. 2 mid-capy); rozmieszczeni parami lub pojedynczo w strategicznych miejscach wokół magazynu
- **„Delta”** – liczba osób (tyle ile u Charlie); lepiej wyposażeni niż Charlie, lecz nie lepiej niż Echo (grupa wyruszyła w pośpiechu, nie miała czasu na dobrojenie)
- **„Echo”** – 2-krotność Bravo; przebywają w koszarach; dobrze wyposażeni, mają kilka obsadzonych kaemów

C e l e:

- **„Alpha”:**
 - przekraść się jak najbliżej pozycji wroga;
 - unikać wykrycia;
 - wysadzić magazyn;
 - dać sygnał do wymarszu dla „Bravo”;
 - utrzymać pozycje do przybycia „Bravo”;
 - razem z Bravo przypuścić szturm na koszarzy.
- **„Bravo”**
 - czekać w ukryciu na sygnał od „Alpha”;
 - wyruszyć w kierunku „Alpha” i połączyć się z nią;
 - razem z Alpha zaatakować koszarzy.
- **„Charlie”**
 - pilnować magazynu.
- **„Delta”**
 - sprawdzić źródło i powód wybuchu;
 - zlokalizować wroga;
 - pozostać w stałej łączności z „Echo”;
 - jeśli to możliwe, określić dalsze postępowanie wojsk NATO (mapa).

● „Echo”

- umocnić się w koszarach;
- wysłać patrol w kierunku magazynu („Delta”);
- obronić koszarzy.

R e k w i z y t y:

- bomby (budziki, atrapy własnej roboty lub ładunki pirotechniczne)
- środki łączności (Alpha-Bravo; Delta-Echo)
- mapa z zaznaczonym magazynem, koszarami, pozycją Alpha i Bravo oraz z narysowanymi kierunkami ruchu dla „Alpha” i „Bravo” – mapę posiadają „Alpha” i „Bravo”; przeciwnik może przejąć mapę, by móc przewidzieć ruchy wojsk NATO.

mgr Marek Kulik

Akademia Wychowania Fizycznego w Warszawie
ZWWF w Białej Podlaskiej
Zakład Gier i Zabaw Ruchowych

WYTNIJ I ZACHOWAJ, ZAPISZ W KOMÓRCE!

Numer alarmowy z telefonu komórkowego (wszystkie służby) – 112

■ policja – 997; ■ pogotowie ratunkowe – 999; ■ straż pożarna – 998;

■ straż miejska – 986; ■ pogotowie rzeczne – 984 (lub 601-100-100);

■ ratownictwo morskie i górskie – 985 (lub 601-100-300).