

Azrikova pravidla boje

verze z prosince 2018

Soubojový systém

Jde o to, zasáhnout ostřím své zbraně zásahovou plochu nepřítel tak, aby to vypadalo jako reálný a vážný zásah a aby se ve skutečnosti nikomu nic nestalo. **Je to jen hra.**

Hraje se na životy, jejich počet závisí na konkrétní hře (v bitvě obvykle tři). Každý hráč si svoje životy sám počítá. Platný zásah ruční zbraní nebo šípem ubere zasaženému jeden život. Při ztrátě posledního života postava umírá. Mrtvý se nesmí nijak zapojovat do hry (ani varováním, radou či předáváním informací z bojiště). Musí si dát ruce či zbraň na/za hlavu a jít se oživit nebo počkat do konce boje. V případě nebezpečí (dosud bojující hráči) se musí přesunout na bezpečné místo. Čekající mrtví si sednou či kleknou, aby je bylo možné z dálky rozeznat od živých postav.

Zásahové plochy pro ruční zbraně

- celý trup kromě rozkroku, ruce po zápěstí, nohy po kolena

Neplatné zásahové plochy

- hlava, krk a rozkrok, zápěstí a níže, kolena a níže

Zásahové plochy pro šípy

- stejné jako pro ruční zbraně

- u hráčů, kteří mají jen jednu zbraň a nemají štít, jen trup (od klíčních kostí po kyčle, tj. bez ramen a zadku)

Zásahy

Každý úder musí být veden s výrazným, zřetelným náprahem. Pokud měla zbraň krátký náprah (např. jen pohyb zápěstím) nebo před zásahem ostře změnila směr seku, zásah není platný. U kopí je třeba cca půl metru přímého bodu.

Každý úder musí být brzděný, tj. rána nesmí dopadnout plnou silou a nesmí být bolestivá (přizpůsobte sílu úderu zbroji a citlivosti protivníka). Majitel musí během boje celou dobu kontrolovat svoji zbraň (musí ji být schopen svoji ránu ztlumit nebo odklonit, nesmí "letět za zbraní"). Je přiměřené, když těžší zbraň "prorazí" kryt lehké zbraně (obouruční meč není snadné vykryt dýkou). Je ale zakázáno úmyslně prorážet kryty silnými údery.

Po zásahu se souboj nepřerušuje, aby se nerušila plynulost boje. V nutných případech (spočítání životů, vzpomínání z bolestivého zásahu, ujasnění pravidel, ...) lze požádat o krátké přerušení a během této doby (max. pár vteřin) je dotyčný mimo hru. **Přerušení souboje je nutné v případě, kdy by zásah reálně přerušil souboj.** Příklad: *Bojovník se dvěma krátkými zbraněmi útočí na chlapa s obouručkou. Než se k němu přiblíží, vyinkasuje řádný zásah do ramene. Měl by přerušit souboj (taková rána vás spolehlivě uzemní, v reálu máte jen jeden život). Nesmí pokračovat dál, přiblížit se těsně k nepříteli a zasypat ho útoky zblízka.* Při přiblížení těsně k soupeři můžete soupeři zasadit nejvýše dvě rány (je jedno jestli jednou nebo dvěma zbraněmi), poté musíte (!!) od soupeře ustoupit.

Pokud je úder částečně sražen zbraní, sjede po štítu nebo po neplatné zásahové ploše, je jeho platnost posuzována individuálně podle míry sražení a zpomalení zbraně (pokud zbraň jen mírně změnila směr seku, zásah platí, pokud odskočila, tak ne). Pokud je zasažena hlava, krk či rozkrok, je zásah vždy neplatný. Pokud zbraň (šíp) při zásahu výrazně nezmění směr ani rychlost, jde o neplatné škrábnutí.

Pokud zbraň míří jasně na zásahovou plochu a do cesty se jí dostane slabá překážka (rána na pas zasáhne dýku u pasu, šíp, mířící na střed hrudi, zasáhne zápěstí, které máte před sebou apod.) měl by být zásah uznán. Pokud na sobě máte

vybavení, které vás kryje (batoh či štít na zádech, toulec podél nohy apod.), platí zásah i do něj.

Pokud se protivníci zasáhnou současně (tzv. sousek) jsou oba zásahy platné. Platí i pokud jeden z úderů dopadne později, ale zbraň je v okamžiku zásahu již v plném pohybu.

V případě nejasnosti, rozhoduje o zásahu zasažený.

Po každém zásahu a též na dotaz soupeře musíte ohlásit, kolik životů vám ještě zbývá („ještě dva“).

Zásah, který zraňuje za více než jeden život (u složitějších her) ohlašuje útočník heslem "za dva" apod. To se hlásí v okamžiku útoku a pokud útok nezasáhl, není silnější útok vypotřebován a je možné se o něj pokusit později znovu.

Při boji se nesmí

- bodat nebo naznačovat body (samozřejmě s výjimkou kopí)
 - používat jakékoliv formy fyzického útoku, tj. údery rukou, kopy, údery hlavicí meče, podrážení nohou, povalení, chytání a držení nepřítel, páky, zápas, narážení do nepřítel, prorážení řady nepřátel, navalování se na tělo apod.
 - chytat zbraně za čepel či za ostří (počítejte si zranění za 1 život a zbraň ihned pusťte), chytat protivníkův štít
 - vykryvat záměrně útoky protivníka neplatnými zásahovými plochami (rukou), používat postoj, kdy kryjí platné zásahové plochy neplatnými, zvláště hlavou (hrbení se, předklon)
 - chovat se hrubě nerealisticky a sebevražedně (naběhnout na hrot soupeřova meče břichem, cíleně přijímat souseky apod.)
 - zatlačovat během boje protivníka do nebezpečného terénu
 - strašit protivníka nebezpečným bojem (silné rány do štítů, míření mečem na obličej apod.), strašit křikem a hraním postavy lze
 - útočit štítem (i jen na zbraň), tlačit či udeřit do někoho štítem
 - srážet šípy zbraní, úmyslně šlapat po šípech
 - střílet v neobvyklých pozicích (v kleče, v sedě, někomu na ramennou), střelci musí při výstřelu sledovat šíp
- Při boji se **smí** zachytit (max. na 1-2 vteřiny) předloktí či ruka útočníka nebo nezásahová část zbraně. Zachycenou ruku či zbraň lze odklonit, ale je zakázáno snažit se protivníka povalit, strhnout bokem, vytrhnout mu zbraň apod.

Bezpečnost

Po celou dobu boje se bojující musí plně ovládat, myslet na to co dělá a být "nad věcí". Nesmí ztratit kontrolu nad svými emocemi a bojovat bezhlavě (amok, rudá mlha, berserk).

U každé rány si je bojující vědom, kam útočí a proč, nesmí se sekat zbraní naslepo (dozadu, z otočky, za strom apod.).

Při boji musíte neustále "hlídat záda" (sledovat prostor za zády) svého protivníka a v případě hrozící kolize (strom, prudký svah, ležící člověk) souboj přerušit a na překážku ho upozornit.

Při útoku na protivníka ze zadu nemusíte předem oznamovat svůj útok. Výkřiky "Záda" nechť jsou varováním spolubojovníků.

Pokud nepřítel spadne na zem, smí požádat o pauzu na vstávání, ale pak si musí odečíst jeden život.

V případě jakéhokoliv bolestivého zásahu má zasažený právo přerušit na potřebnou dobu souboj! Při menším počtu bojovníků přerušte boj také, abyste takto nefér nezískali výhodu přesily.

V případě zranění protivníka mu musíte poskytnout potřebnou pomoc, dokud se mu nedostane kvalifikovaného ošetření!

Pod vlivem alkoholu či jiných omamných látek nebo na nebezpečných místech (prudké srázy, skály) nebo při nedostatečném osvětlení je boj všeho druhu zakázán!

Pro informaci: jeden panák nebo dvě deci vína nebo jedna dvanáctka z vás vyprchávají něco přes dvě hodiny, 6 panáků nebo 6 piv nebo litr vína pak cca 13 hodin.

Zbraně

Všechny zbraně podléhají přísné kontrole organizátorů (rozměry, provedení, váha, polstrování, vzhled). Každá zbraň může být kdykoliv organizátory zakázána bez udání důvodu.

U každé zbraně musí být jasně patrné, že jde o zbraň. Žádná část výzbroje nesmí mít ostré hrany, špičky či uvolněné součásti. Nesmí se bojovat zlomenou či jinak poškozenou zbraní. Délkou zbraně se myslí její největší rozměr. Nevelké nefunkční ozdoby je možné ignorovat.

Zbraně musí být přiměřeně těžké, tak, aby je jejich majitel během boje zvládal po celou dobu dobře kontrolovat a brzdit a aby pro něj nebyly příliš lehké (posuzuje se individuálně podle vyvážení zbraně a síly majitele).

Ruční zbraně

Čepele a topora smí být jen ze dřeva, laminátu či podobně tuhého (minimální průhyb zbraně) materiálu, určité ne z bambusu nebo kovu. Profil i hrot pevného jádra zbraně (i toporu, ratiště) musí být hladce zaoblen (žádné hrany).

Všechny zbraně musí být v zásahové části po celém obvodu měkce polstrovány (mirelon, karimatka, pěnová guma o to minimálně 12mm tlustou vrstvou (lépe výrazně více). Polstrování musí být plně funkční, nepotřebované. Nesmí být vymlácené, ohnuté, zborcené apod. Zbraň musí mít měkký hrot, který bezpečně kryje konec pevného jádra.

Ostří seker a hlavice palic musí měkce vstřebat úder. Polstrována musí být i horní třetina topora. Z hlavice nesmí vyčnívat konec topora nebo musí být důkladně polstrován. Jsou zakázány kopy a zbraně s podobně dopředu vytrčenou zásahovou částí.

Kromě jedenapůlručního meče je jedno, jaké je provedení zbraně (zda jde o meč, sekeru, kladivo, kyj apod.)

Zde jsou uvedené maximální rozměry zbraní. Samozřejmě můžete mít zbraně menší. Je běžné, že pokud jste menší postavy a zvolíte menší, vám přiměřenější štít. A spokojíte se s mírně kratší, ale lehčí (a pro vás citelně rychlejší) zbraní.

dýka 30 – 40 cm

tesák do 60 cm

jednoruční zbraň do 90 cm

jedenapůlruční meč do 100 cm. Lze s ním bojovat jednoruč, ale v druhé ruce nelze mít jinou zbraň či štít.

obouruční zbraň do 120 cm. Při útocích musí být držena obouruč. Lze ji kombinovat s malým štítkem na předloktí.

Střelné zbraně

luk či kuše s tahem 10-20 liber (maximum 32 liber je jen pro velmi zkušené střelce). Šípů s bambulí o průměru min. 5cm, letkami a zářezem na tětívu (ten není u šipek do kuše). Na bitvách musíte mít min. 15 vlastních šípů. Bambule šípů musí být pevně přidělané, měkce polstrované s širokým tuhým základem (umělohmotný špunt, PET víčko).

Štíty

Štíty musí mít oblé rohy a musí mít široké, zaoblené hrany (tlustá kůže či gumová hadice), aby se o ně neničilo polstrování zbraní. Jako materiál je vhodná překližka, lze použít větší počet slepených vrstev kartonu a při vhodném zabezpečení rohů a hran je povolen i kov.

erbový štít do rozměru 50x60 cm (ne obdélník!)

kruhový štít do průměru 55 cm.

Běžné kombinace zbraní

jednoruční zbraň + dýka nebo **tesák + tesák** nebo

jednoruční zbraň + štít

Pokud se dostane nepřítel těsně k vám, je možné krýt

jednoruč obouruční zbraní a útočit dýkou. Stejně lze při obraně kombinovat kopí s tesákem.

Méně běžné zbraně

Tyto zbraně se nepoužívají na všech akcích, ale jen tam, kde je to výslovně povoleno. Můžete předem požádat o výjimku.

kopí do 200 cm. Používáno obouruč nebo jednoruč se štítem.

Kopím lze jen bodat, jen vodorovně a na konci bodu musíte kopí udržet rovně. Hlavice kopí musí být velmi měkká (nestažený molitan) o průměru min. 10cm. Hrot se nesmí při dopadu ohýbat. Uvnitř hlavice musí být široký tuhý základ jako u šípů (tenisák, válec z jekoru apod.).

hůl cca vaší výšky, rovná a hladká, pouze na krytí. Drží se jen svisle, obvykle jednou rukou. V boji ji lze kombinovat s tesákem.

řemdih do 75 cm, z toho rukojeť 40cm. Jedna koule z měkkého a lehkého materiálu (lehčí a měkčí než tenisák, například měkká nestažená látka či molitan). Počítá se jako jednoruční zbraň. Řetěz nesmí být tvrdý či řezavý a musí být velmi pevně připevněn.

Rukojeť musí být na konci polstrována. Tato zbraň je velmi nereálná (je moc lehká), ale je vhodnou alternativou pro nepříteliš obratné bojovníky, kteří mají problémy kontrolovat svoji zbraň.

vrhací nože nebo sekery (ne hvězdice ani disky) velké 30-40 cm. Vrhací zbraně nesmí obsahovat nic tvrdého, jekor být uvnitř může. Celý jejich obvod musí být měkce polstrován.

vyšoký erbový štít do rozměrů 40x80 cm, tato možnost je zde hlavně kvůli estetice (elegantní protáhlé elfí štíty apod.)

palné zbraně, tedy pušky a pistole na různém principu. Náboj musí být dost velký a měkký a síla výstřelu přiměřená.

Větší zbraně a kombinace

Tyto zbraně lze povolit, ale s postihem (obvykle -1 život).

dlouhá obouruční zbraň do 140 cm

kombinace meč + tesák a hůl + meč

kruhový štít do průměru 60 cm (ano, již 5 cm zvětšení je citelné)

Hmotnost zbraní

Nejde o pravidlo, ale o doporučení.

Ovladatelnost a bezpečnost zbraně závisí na její hmotnosti a na síle toho, kdo zbraň používá (u obouručních mečů i na délce jílice: delší jílec = zbraň může být těžší). To, co je pro křehké děvče přiměřená zbraň, je pro urostlého mládence ultralehké "kydlítko" a co je rozumná zbraň pro toho mládence, je pro ono děvče neovladatelná, nebezpečná a nepoužitelně pomalá "kolejnice".

Udělejte si zbraň tak lehkou, aby jste ji dobře ovládali a při doseku s nataženou rukou (ruka a zbraň tvoří jednu přímkou) vám neškubala zápěstím. A ani o chlup lehčí, aby se s ní dalo dobře krýt. Pokud si nejste jistí, je lépe mít zbraň spíše o něco lehčí než o něco těžší (minimálně je to bezpečnější). Pokud máte problém vyrobit dost lehkou zbraň, udělejte ji kratší. Je mnohem lepší mít zbraň o něco kratší, než příliš těžkou.

Další důležitá věc je vyvážení zbraně. Vyvážená zbraň je sice citelně těžší (lépe kryje), ale lepší rozložení hmotnosti ji učiní výrazně ovladatelnější (rychleji seká). Těžiště meče by mělo být 5cm od příčky směrem k čepeli.

Nikdy si nepožijte zbraň, kterou si nemůžete předem osobně vyzkoušet (její hmotnost a vyvážení) !

Doporučené hmotnosti (konkrétní, vyzkoušené zbraně)

Pro dospělé muže: 90 cm vyvážený meč 0,8-1 kg, 120 cm vyvážený meč 1,1-1,4 kg dle délky jílice, 60 cm tesák 0,5-0,7 kg, dýka na krytí alespoň 0,5 kg, 90 cm sekera či palice kolem 0,5 kg (0,65 kg už je moc), štít 2 kg je pohoda

Pro teenagery a dívky: 90 cm vyvážený meč 0,5-0,7 kg, nevyvážený 0,3-0,4 kg, 80 cm vyvážený meč 0,7 kg, nevyvážený 0,5 kg, 60 cm tesák nejméně 0,3 kg, 140 cm sekera 0,8 kg