

## 1. Útok

Útok rozebereme trochu víc do detailu. Jednak je o něco těžší, jednak se v něm nadělá víc chyb...

Při útoku policejních zásahových jednotek se uplatňují tři pravidla. Jistě znáte zkratku S.A.S.. Nejde jen o označení našeho teamu (Special Airsoft Services) a britské zásahové jednotky. Jde o její význam: Speed (rychlost), Agresivness (agresivita), Surprise (překvapení).

Určitá rychlost je při útoku nezbytná. I když neříkám, že airsoftové odpoledne nejde taky vyhrát dvou až tříhodinovou potulkou po okolí a následném vybití totálně znuřených obránců, že?

Agresivitu bych do airsoftu netahal. Spíš bych sem dal odvahu. Jestliže např. jeden člen týmu kryje určitou oblast, ale ostatní do ní prostě odmítají vstoupit, tak to celý tým může rovnou zabalit a jít domů. Budou tam jen pobíhat a čekat, až je obránci vymlátí jednoho po druhém.

Překvapení bohužel vzhledem k tomu, že protivník náš útok očekává těžko dosáhneme, ale můžeme alespoň zmírnit ten rambajs, se kterým se pohybujeme, ať už v terénu, nebo v budově. Nemusí o nás vědět už pět minut předem...

Cílem útoku malé jednotky je oslabení pozic obránců v jednom místě, tlak a průlom obranné linie. Pokud už se útočníci pohybují uvnitř prostoru obránců, mají z poloviny vyhráno.

Při útoku využijeme zejména dvě strategie:

a) Skirmish line uvádím jako první. Jde v podstatě o dobře známou rojnici. Členové týmu jsou od sebe vzájemně vzdálení max. 10m tak, aby byla zachována viditelnost ručních signálů, příp. možnost tichých rozkazů a komunikace. Postupují současně kupředu, přičemž zachovávají rozestupy i jednotnou linii postupu. Vzájemně se tak kryjí a pro obránce je velice těžké zaměřit palbu na celou linii (zvlášť pokud se útočníci rozumně kryjí a nejdou jako na střelnici...).

b) Pin and flank: naprosto základní záležitost např. při vstupu do budovy, nebo při průchodu oblastí, kde známe pozice nepřátel. Jeden člen týmu (zprav. střelec - dlouhá puška). Ohrožuje pozice nepřátel krycí palbou, jejíž účelem není někoho trefit, ale prostě přibít (pin) nepřítele na pozici tak, aby nemohli ohrozit ostatní členy týmu, kteří mezitím překonají nebezpečnou oblast a následně zaútočí na nepřítele zboku (flank = křídlo), či vevnitř v budově. Střelec venku změní pozici a může skrz okna velice efektivně podpořit tým v budově.

Obě strategie se samozřejmě v okamžiku konfrontace s nepřítelem kombinují a při dobrém velení a komunikaci je obrana proti nim velice obtížná.

## 1. **Obrana**

Statisticky vycházejí reálné situace útok:obrana v poměru 1:2, čili obránci mají (téměř vždy) větší šanci na úspěch. Na druhou stranu – zvláště pokud brání budovu – menší možnost pohybu a jen stěží využijí moment překvapení. V airsoftu je tento poměr 1:1,2, takže se útočníci nemusí tolik bát – mají šanci.

Nebudu rozebírat postavení jedn. členů týmu při obraně, jen bych upozornil na jednu zásadní chybu, která vychází ze strategie útoku: Obránci často zapomínají na zálohu. Alespoň jeden pokud možno patrolující člen je nezbytnost. Průběh boje nejde nikdy předpovědět a v případě průlomu je existence/neexistence rezervy často rozhodující faktor.

## 1. **Přesun jednotky**

Nejúčinnější strategie pro přesun malé jednotky je hlídka. Jeden člen se pohybuje v prostoru před zbytkem jednotky ( v reálu 50 – 200m, pro naše potřeby stačí 10 – 20m). Ostatní členové skupiny si hlídají určené směry a postupují.

Základní pravidla při přesunu skupiny: Nekoukat na zem. Nekoukat ve směru pohybu (hlídat si svůj určený směr). Když už se pohybuju, tak v nízkém postoji a rychle. Na členy týmu se dívat jen na smluvený signál (třeba hvizd). Udržovat rozestupy (automatika je svinstvo – mohli byste pomřít všichni najednou).

**Převzato od 1SGT-La ,úpravy a revize by  
Darthhunter**