

Fegyver szabályzat

Osztály	Minimum rálövési táv	J	0,20g	0,25g	0,28g	0,30g	0,32g	0,36g	0,40g	0,43g	0,45g	0,48g
Assault/CQB	0 m	J	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
Support	20 m	J	1,9	1,9	1,9	1,9	1,9	1,9	1,9	1,9	1,9	1,9
DMR	20 m	J	2,3	2,3	2,3	2,3	2,3	2,3	2,3	2,3	2,3	2,3
Sniper 1	20 m	J	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3
Sniper 2	30 m	J	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Osztály	Minimum rálövési táv	fps	0,20g	0,25g	0,28g	0,30g	0,32g	0,36g	0,40g	0,43g	0,45g	0,48g
Assault/CQB	0 m	fps	402	359	340	328	318	299	284	274	268	259
Support	20 m	fps	452	404	382	369	358	337	320	308	301	292
DMR	20 m	fps	498	445	421	406	393	371	352	339	332	321
Sniper A	20 m	fps	596	533	504	487	471	444	421	406	397	385
Sniper B	30 m	fps	656	587	555	536	519	489	464	447	437	424

Fegyver kategória	Assault/CQB
Fegyver típusa	Pisztoly, Revolver, SMG, Karabély
Tüzelési mód kültéren	Egyes és sorozat
Tüzelési mód beltéren	Csak egyes
Korhatár:	16<
Minimum rálövési távolság	0 m
Max energia (J)	1.5 Joule
Max BB súly	0.36g
Tár típus	Ha az adott játék nem tér ki rá akkor: Hi-Cap, Mid-Cap, Low-Cap. Motoros tár TILOS!



Fegyver kategória	Support
Fegyver típusa	LMG - Könnyű géppuska
Tüzelési mód kültéren	Egyes és sorozat
Tüzelési mód beltéren	egyes lövés <1.5J 1.5J< Tilos
Korhatár:	18<
Minimum rálövési távolság	0-20m (1.5J felett 20 méter minimum)
Max energia (J)	1.9J max 0.40g BB-vel
Max BB súly	0.40g
Tár típus	Motoros tár engedélyezett.
Speiális szabályok	A fegyvernek az Airsoftban is létező LMG-nek kell lennie, egy sima M4 motoros tárral nem minősül annak. Ilyen Pl: Krytac Trident, M249, RPK, MG42, CM16 LMG stb. 1.5 J feletti fegyverhez kötelező egy másodlagos az Assault/CQB kategóriából!



Fegyver kategória	DMR
Fegyver típusa	DMR
Tüzelési mód kültéren	Csak egyes
Tüzelési mód beltéren	Tilos
Korhatár:	18<
Minimum rálövési távolság	20m
Maximális tűzsebesség	Maximum egyszerre 3 BB a levegőben
Max energia (J)	2.3J 0.48-as BB-vel
Max BB súly	0.48g
Tár típus	Csak Mid-Low cap táruk.
Speiális szabályok	- Nem kötelező távcső, bármilyen optika használható - Kötelező minimum egy fegyver pluszban az Assault/CQB kategóriából Legalább 5.56-os kaliberű replika, ill. 850 mm-es hossz (kivéve bull pup rendszer)



Fegyver kategória	Sniper A/B
Fegyver típusa	Sniper, tolózáras vagy hasonló működés
Tüzelési mód kültéren	Csak egyes
Tüzelési mód beltéren	Tilos
Korhatár:	A - 18< B - 20<
Minimum rálövési távolság	A - 20 Méter B - 30 Méter
Maximális tűzsebesség	Maximum egyszerre 2 BB a levegőben
Max energia (J)	A - 3.3J 0.48-as BB-vel B - 4J 0.48-as BB-vel
Max BB súly	0.48g
Tár típus	Csak Mid-Low cap táruk.
Speiális szabályok	- Minimum 3X nagyítású távcsővel kell rendelkeznie. - kötelező minimum egy fegyver pluszban az Assault/CQB kategóriából
Engedélyezett pályák:	Sniper A: Kecskemét Homokbánya, Tiszakécske Aprajafalva, Törökfái úttörőtábor, Kecskemét Reptér Sniper B: Kecskemét Homokbánya, Kecskemét Reptér



Kronózás menete:

- Minden olyan airsoft replikát kronózni kell amellyel a játékos játszani szeretne.
- A játékos köteles a regisztráció előtt saját BB-vel megtöltött (és beállított) fegyverével a kronózáson részt venni.
- A kronómester szűrőpróbaszerűen próbálövést kérhet, valamint BB mintát a játékostól, hogy egy speciális mérleggel megmérje a BB súlyát. (Ez teljesen random történik, bármilyen előítélet nélkül)
- Ha megtörtént a bemérés, egy színes jelzés kerül a replikára, hogy tiszta legyen melyik kategóriába sorolandó az adott fegyver.
- Ha valaki olyan fegyverrel venne részt játékon, amihez egyébként kötelező a másodlagos fegyver (DMR v. Sniper, v. Támogató géppuska) ám ilyen NEM rendelkezik, akkor ő NEM vehet részt a játékon!
- A játék közben bármikor leszólíthat véletlenszerű módon a Game Marshal, hogy ellenőrizze a fegyvered erősségét. Erre érdemes külön odafigyelni GBBR illetve CO2-es fegyvereknél a reggeli vs napközbeni hőmérséklet ingadozás miatt.

Biztonsági szabályok:

- Minden játékos a rendezvényeinken SAJÁT felelősségre vesz részt, ettől függetlenül a szervezés komolyan vesz minden biztonsági előírást és játék elején részletes tájékoztatást ad a résztvevőknek az adott terület sajátosságairól, valamint a biztonsági szabályokról.
- Adott esetben, ha a szervező a szabályzat megszegését tapasztalja, ki is vonhatja a játékost a játékterületről.

Szemvédő használata:

- A pálya teljes területén, az esemény teljes időtartama alatt, minden játékosnak és játékterület közelében tartózkodónak szemvédőt kell viselnie!
- A szemvédőt a játék ideje alatt levenni SZIGORÚAN TILOS valamint szemvédő nélküli emberre löni is szintúgy TILOS!
- Amennyiben a játékos párosadást vagy egyéb szemüveggel kapcsolatos koszolódást tapasztal és tisztítani szeretné, úgy köteles kivonni magát a játékból (amennyiben lehetséges pálya területét elhagyva) és elvégezni a védőszemüveg takarítását.
- Ha a szervező/ game marshall (rejtett GM is lehet), indokolatlan szemüveg levételt tapasztal, azonnali kizárást vonhat maga után.

Arcvédő használata:

- Közeli lövésektől (<20m) a játékos fogazata könnyen megsérülhet, ezért arcvédő (műanyag-, neoprén-, rácsos maszk, 4-5 réteg kendő, fogvédő) viselése MINDENKINEK JAVASOLT!
- Aki megfelelő arcvédő nélkül vesz részt a játékban, SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TESZI!

Általános szabályok:

Céltott lövés:

- Csakis céltott lövéseket lehet leadni a játék során, magunktól kitartani, eltartani a fegyvert és úgy lövést leadni, hogy csak a fegyver látszik ki TILOS.
- A céltott lövés fogalma kiterjed arra is, hogy nyílt területen nem célzunk az ég felé azért, hogy a ballisztikus elvek miatt megnöveljük, a lőtávot.

Összelövés:

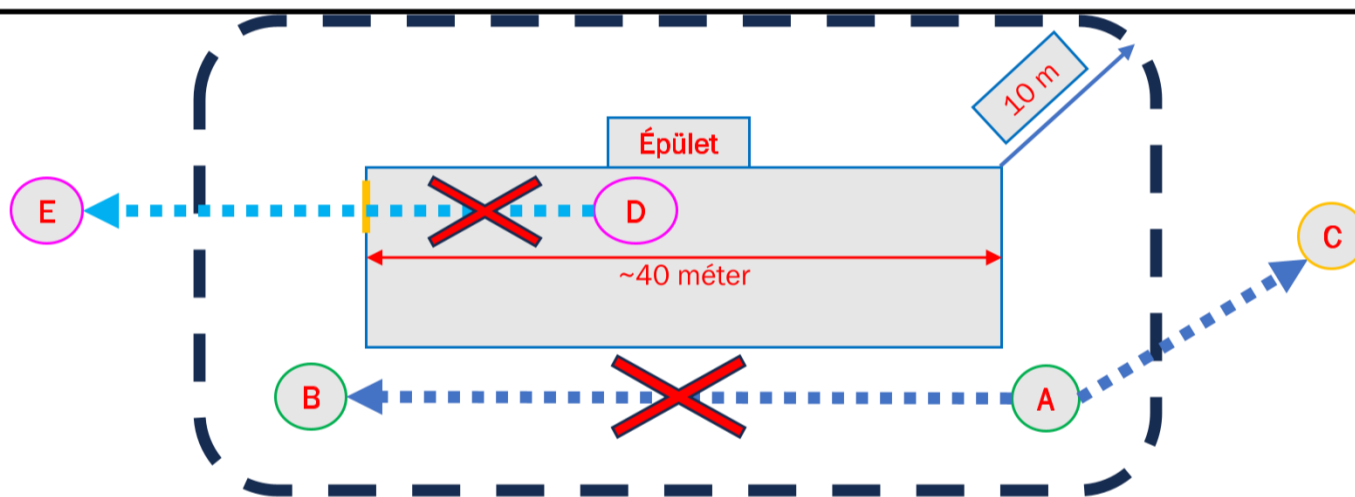
- Az összelövés csak szemből történhet, ha a találat észlelése után fordulni kell az ellenfél irányába az nem összelövés.
- Összelövés akkor jön létre, ha a két lövés 1 másodpercen belül elhangzik.
- Nézeteltérés esetén minden esetben a szervezők döntése a mérvadó. A renitens, provokáló magatartást tanúsító játékosokat, illetve a szervezők döntését figyelmen kívül hagyó játékosokat a játékból kizárhatják, és eltilthatják.

Kritizálás és szervezővel való kommunikáció:

- A szervezők kioktatása, nyílt kritizálása, becsmérése a játékaikon nem megengedett, kitiltást vonhat maga után (a szervezők sokat tesznek azért, hogy egy játék létrejöjjön!).
- Amennyiben egy játékos problémát észlel az esemény során, kérjük azonnal jelezze a szervezőknek. (Személyesen ill. a 8-as csatornán mindig elérhető a szervező)
- A jelzés során pontos leírást kérünk a problémáról. (Ki? Mikor? Hol? Mit csinált? Stb.)
- A szervező mindig teljes diszkrécióval fog kezelni minden bejelentést.
- Továbbá nyitottak vagyunk minden ÉPÍTŐ jellegű kritikára, akár írásban és/vagy szóban amely hozzásegíthet minket ill. az airsoftos társadalmat a fejlődésre.

Épületharc:

- Épületharc sorozatlövésről függetlenül a torkolati energiától nem engedélyezett! Ez kiterjed az épületek 10 m sugarú körzetében folyó játékra is. Ahogy az ábra is mutatja: "A" játékos NEM lőhet sorozatot a "B" játékosra, hiába vannak egymástól több mint 40 méterre. (Viszont "A" játékos lőhet és kaphat is sorozatlövést a "C" játékostól, mivel legalább egyikük kívül esik az épület 10 méteres sugarú körétől.)
- Aki a játékaikon ezt a szabályt véletlenül vagy tudatosan megszegi, automatikusan kilótt személynek tekinthető. Ez a szabály értendő a szabály szerinti rálövési távolsággal rendelkező fegyverek esetén e távolság be nem tartására is.
- Sniper és DMR (illetve 1.5J feletti LMG) fegyver kifelé csakis nyílászáróból lőhet az épületből. Az engedmény mindössze annyi, hogy a fegyver csövének nem kell kilógnia az ajtó/ablakból. Természetesen a minimum rálövési távolságot megtartva lehet lövést leadni. Ahogy az ábra is mutatja: A "D" játékos a fent említett kategóriás fegyverekkel nem adhat le lövést épületen keresztül a "E" játékosra.
- Az előző pont szintén igaz az épületből kifelé való sorozatlövésre is. Csakis nyílászáróból történhet, valamint ha az ellenfél játékos nem tartózkodik az épület 10 méteres körzetében! (Ez a szabály oda-vissza érvényes)
- Közvetlen közeli réslövés az épületen belül csakis akkora helyen történhet ahol kifér az ember feje. Amennyiben ennél kisebb réssel találkozik a játékos, onnan csak minimum 5 méter távolságból adhat le lövést.



Találat és annak jelzése:

- A játékos testét, ruházatát, felszerelését, illetve a fegyver bármely részét érő lövés találatnak számít.
- Csapatárs lövése, illetve a fedezéken, tereptárgyon, növényzeten keresztül érkező lövedék is találatnak számít, de a visszapattanó lövés viszont nem találat!
- A találatot kapott játékos AZONNAL beszünteti a küzdelmet, majd AZONNAL FELEMELI legalább az EGYIK KEZÉT, és hangos, lehetőleg többszöri "MEGVOLT" vagy "HIT" kiáltással jelzi a találatot. Figyelni kell, hogy a találatot megadott játékosat feleslegesen ne lőjük tovább!
- Ezután rögtön előveszi a **NARANCSSÁRGA** találatjelzőjét, majd a játék visszaállási rendszere szerint jár el.
- 2023-as játékaiktól kezdve szigorúbban kezeljük a narancssárga találatjelző meglétét, illetve használatát.
- Aki nem rendelkezik vele az NEM TUD részt venni a játékaikon. A találatjelző csakis **NARANCSSÁRGA** lehet!
- Ha a szervező vagy egy rejtett gamemarshall észreveszi, hogy az illető találat esetén nem használja, először figyelmezteti a játékos, többszöri előfordulás esetén viszont ki is küldheti a parkolóba.



Visszaállítás, kiállítás:

- A találatot kapott játékos, a megfelelő jelzések után (Megvolt / Narancssárga kendő), a játék visszaállási rendszere szerint jár el.
- Amennyiben azonnali visszaállítás van, úgy a játék megzavarása nélkül a lehető leggyorsabban elhagyja a környéket. Egyéb kommunikáció tilos, amíg az illető kilóttnek minősül (pld. nem mondhatjuk el, honnan lóttak ki).
- Medic rendszer esetén a játék elején kapott instrukciók alapján jár el, viszont amennyiben tűzharc közepén kapott találatot arrébb mehet egy pár métert, hogy elkerülje a további lövéseket.
- A kilótt játékosnak folyamatosan jeleznie kell, hogy ő "kilótt" státuszban van, de ettől függetlenül fel kell készülnie arra, hogy további találatokat is kaphat. (Sötét helyiségben stb.)
- Amennyiben egy játékosról nem lehet beazonosítani, hogy játékban van-e vagy sem (**találatjelző használata**), az szabadon lőhető.

Dobatas

- **KIZÁRÓLAG** akkor alkalmazható, ha a játékos **HÁTULRÓL** vagy **OLDALRÓL**, **MEGLEPETÉSBŐL** támadhatna a biztos célt nyújtó ellenfélre.
- A felszólításnak, egyértelműnek kell lennie (pl. "Dobd el!")
- A dobatas egy opció és fontos kiemelni, hogy **NEM KÖTELEZŐ** megadnia az ellenfélnek! (Ilyen esetben akár le is lőheti a dobato félt)
- Ha viszont egyszer jelezte a játékos, hogy megadja a "felszólítást", onnantól már nem lehet vizakozni, kilóttnek minősül.
- Egyedul késelés és a dobatas olyan, hogy **NEM** szabad, azaz **TILOS** hanggal jelezni a "talalat"-ot.

Késelés

- Késelni csak is kizárólag puha műanyag vagy gumi késsel (illetve ennek megfelelő közelharc fegyverrel) lehetséges.
- Bármilyen egyéb módon hozzáérni más játékoshoz, vagy az általa használt replikához **TILOS!**
- Késeléskor **TILOS** hanggal jelezni a "talalat"-ot.

Gránát használata

- Játékainkon csakis BB szóró gránátok használhatóak. (Hang gránát **TILOS**)
- A gránát eldobását megelőzően, a játékosnak kötelező bemondani hangosan és érthetően hogy "GRÁNÁT".
- Továbbá a gránátnak ahhoz hogy "talalat"-ot érjen el el is kell működni. (Tehát ki kell lőnie néhány BB-t legalább)
- Bármely feltétel nem teljesül, úgy a gránát nem volt hatásos és nem is kell megadni a találatot.
- A gránát hatásköre adott helyiségre vonatkozik illetve, 5 méteres sugarú körre. (PI szabadtéren)
- Kérünk minden játékost, hogy vegye figyelembe, hogy néhány gránát súlya megtöltve 3-400 gramm is lehet, így ennek megfelelően történjen az "eldobása", a lehetséges sérülések elkerülése miatt.

Gránátvető használata

- Játékainkon csakis BB szóró gránátvetők használhatóak.
- A gránátvető használata előtt a játékos köteles az adott helyiség nyílászárójához menni és onnan elvégezni a lövést célzottan. (Tehát egy szobára nem több méteres távolságból lövünk rá)
- Szintén köteles a használata előtt bemondani, hogy "Gránát" vagy "Gránátvető".
- A gránátvető hatásköre egy adott helyiségre illetve 5 méteres sugarú körre terjed ki. (Gránáttal megegyezően)

Szabályok betartása

- Mi a szervezők folyamatosan arra törekszünk, hogy a játékainkon a szabályok megtartása mellett mindenki a lehető legjobb játékélményben részesüljön.
- Ennek érdekében a szervezők a játék során szűrőpróba ellenőrzéseket hajthatnak végre. (Találat megadás, fegyver erő mérés, rálövési távolság betartása, stb.)
- A játékainkon a narancssárga ruhás szervezők mellett beépített Game Marshall-ok is jelen vannak, akik játék közben belülről figyelik a történéseket. Ők ugyanúgy szervezőnek minősülnek.
- Továbbá kapcsolatban állunk több olyan játékosal akik az eseményeinkről videófelvételt készítenek, és ezáltal kigyűjtik nekünk a kétséges eseteket.
- Amennyiben szándékos szabálytalanságot vélünk felfedezni, úgy az illető figyelmeztetésben részesül, és többszöri visszaélés esetén, ki is zárhatjuk a jövőbeni eseményeinkről.