

Regulamentul dupa care se organizeaza jocuri de airsoft in Drobeta **Turnu Severin**

REGULAMENTUL "SAD BUNNEH 1.2 DTS

Clasa - se referă la rolul pe care îl joacă replica + jucătorul.

Infanterist (pușcaș/rifleman) Îți place să joci airsoft cu destule bile în încărcător, sau cu mai multe încărcătoare, nu vrei să te chinui să ochești cu cătarea sau dispozitivul optic de fiecare dată. Îți place să tragi în toți inamicii pe care îi întâlnești, oricât de mulți ar fi ei, ești unul din cei mai activi jucători de pe teren.

DMR (designated marksman/tintas) Preferi să tragi doar când ai ținta încadrată în dispozitivul de ochire, joci obligatoriu pe foc semi-automat și fiecare bilă din încărcător contează. Alegi țintele în funcție de priorități, și nu angajezi grupuri mari decât dacă ai certitudinea că poti câștiga.

SAW (squad automatic weapon/mitralior) Țoti contează pe tine să ții inamicul sub foc de acoperire. Uی să ridici degetul de pe trăgaci, și consideri că 5 kilograme reprezintă o greutate obișnuită. Bilele sunt un accesoriu la fel de important ca aerul. Tragi în orice direcție trag și colegii tăi.

Sniper (lunetist/sharpshooter) Vrei lovituri precise și la distanță. Întotdeauna când bate vântul știi cât de departe față de centrul lunetei o să cadă bila, tragi doar în cine trebuie să tragi, și încerci să faci asta fără să atragi atenția inamicilor, stăpânești bine tehnicile de camuflaj.

Munitia - se referă la proiectilele lansate de replică. Acestea sunt OBLIGATORIU din plastic, recomandat BIO, cu greutate începând de la 0,18 gr.

Sunt **TOTAL INTERZISE** spre a fi folosite la jocurile de airsoft alte bile decât cele de plastic.

J (joule) - este unitatea de măsură pentru energie în Sistemul Internațional. În cazul nostru înseamnă energia bilei (ca și greutate) cu care joci, atunci când bila părăsește replica de airsoft, când are hop-up-ul reglat pentru joc și în încărcător sunt bilele (ca și greutate) cu care joci. Se vor trage minim 5 lovituri cu replica respectivă. NU se acceptă abatere superioară față de viteza menționată pentru fiecare clasă în consecința valoarea maximă rezultată în timpul tragerilor de control va fi punct de referință pentru determinarea clasei.

Decizia organizatorilor va fi finală. Recomandăm măsurarea puterii de tragere a replicii înainte de a veni la evenimente.

Este indicat să vă setați replica la o valoare mai mică decât maximumul admis. Ex: P1 maxim 1 J, o puteți seta de acasă la 0,96 J. Diferența de 0,04 J nu va afecta performanța replicii dvs.

Minimum Engagement Distance (MED) - înseamnă distanța minimă de la care un jucător are voie să tragă cu replica cu care joacă. Sub această distanță, NU SE VA TRAGE.

Încărcător - acel dispozitiv care ține bilele pe care replica le poate trage. Ele sunt clasificate astfel, în ordine crescătoare:

real-caps = încărcătoare fără rotiță, care imită perfect sau sunt apropiate de capacitatea celor reale,

low-caps = încărcătoare fără rotiță, de capacitate mică de obicei până în 30-70 de bile,

mid-caps = încărcătoare fără rotiță, capacitatea lor este de 150 de bile,

hi-caps = tot ce sare simțitor de 150 de bile. Caracteristica principală este rotița de sub ele care permite retensionarea arcului ce împinge bile în replică.

Sidearm – orice replică care se încadrează la P1 (de regula pistol).

Single (Foc cu Foc, Bolt action, încărcare manuală) - se referă la capacitatea unei replici de a trage o singură bilă la fiecare armare a replicii. Pentru a putea trage o nouă bilă este necesară rearmarea manuală a replicii (acționarea parghiei de armare sau a slide-ului la pistoale). De obicei la replici sniper sau pistoale pe arc sau shotgun.

Semi (Semi auto sau semi automatic) - se referă la capacitatea unei replici de a trage o singură bilă la fiecare apăsare a trăgaciului. Pentru a

putea trage următoarea bilă, este necesară întâi eliberarea trăgaciului, și apoi încă o dată reluat procesul de apăsare.

Auto (full automatic sau foc automat) se referă la capacitatea unei replici de a trage în continuu atât timp cât tragaciul este apăsător. Focul automat se întrerupe numai în momentul în care tragaciul este eliberat, replica rămâne fără baterii sau încărcătorul este gol.

Burst (burst fire) se referă la capacitatea unei replici de a trage un grup de bile (de obicei 3) în momentul în care tragaciul este apăsător. După cele trei bile, trăgaciul trebuie eliberat, și apăsător din nou, pentru a relua procesul.

Limitări viteză/putere, MED, dimensiuni replici și capacitate încărcătoare replici:

“Puterea” este măsurată în Jouli, cu Hop-up reglat pentru joc și cu bilele cu care joci. Acestea sunt valori maxime, NU SE ACCEPȚĂ ABATERI SUPERIOARE. Este interzisă schimbarea în timpul jocului, a puterii replicii (schimbare rapidă de arc, HPA, etc) cât și a greutateii bilelor de joc. În cazul în care se dorește schimbarea puterii replicii sau a greutateii bilelor de joc se face obligatoriu din nou cronografierea și marcarea. Replicile HPA cât și cele cu schimbare rapidă de arc pot fi sigilate de organizator.

Marcarea se face pe culori, în funcție de viteza replicii, de obicei pe garda trăgaciului:

Verde: 0,00-1 J

Albastru: 1,01-1,6 J

Galben: 1,6-2 J

Roșu: 2-3 J

Alb: Replica însemnata cu banda alba este folosita foc cu foc la interior.

Pușcaș 1 (P1):

Încărcător: capacitate maximă permisă real/low/mid-caps

Dimensiuni: Orice

Capacitate de foc: Orice

Viteză maximă: 1 J

MED: 1 m

Sidearm: opțional

Greutatea maxima admisa a bilei: 0,28 gr

Pușcaș 2 (P2):

Încărcător: capacitatea maximă permisă real/low/mid-caps

Dimensiuni: Lungimea minimă a țevii – minim 20cm

Capacitate de foc: Orice

Viteză maximă: 1,6 J

MED: 10 m

Sidearm: opțional

Greutatea maxima admisa a bilei: 0,28 gr

SAW:

Încărcător: High-caps de tip box, drum sau c-mag sau high-caps standard

Dimensiuni: Doar pentru replici considerate SAW. O replică de asalt P1 sau P2 la care se atașează încărcător tip drum nu este considerată SAW. Bipodul este OBLIGATORIU.

Capacitate de foc: Auto

Viteză maximă: 2 J

MED: 20 m

Sidearm: obligatoriu

Greutatea maxima admisa a bilei: 0,25 gr

Replici considerate SAW-uri sunt următoarele (în curs de actualizare, pe măsură ce apar noutăți)

- Stoner 63(XM22)/Stoner 63A(XM22E1) LMG
- FN Minimi/M249 PIP/M249 Para/M249 SPW/Mk 46 Mod 0/ Mk 48
- M60/M60E3/M60E4 (Mk43 Mod 0/1)

- PKM/PKP
- RPK/RPKS/RPK-74/RPKS-74/RPK-74M MG36
- MG42

DMR:

Încărcător: real/low/midcap

Dimensiuni: Replică lungă cu lungimea minimă a țevii externe de 18 inches/45,7 cm fără a include flash-hider, amortizor sau prelungitor de teavă. Măsurătoarea se va face de la 'fața' încărcătorului până la sfârșitul țevii externe, la filet dacă există. OBLIGATORIU dispozitiv optic cu magnificare pe replică minim 3x. OBLIGATORIU sidearm cu viteza maximă de 1,00 J. Replicile SMG nu pot fi transformate în DMR.

Capacitate de foc: Semi only, limitat fizic sau din mosfet

Viteză: 2 J

MED: 20 m

Sidearm: obligatoriu

Greutatea maxima admisa a bilei: 0,36 gr

Sniper:

Încărcător: real-caps/low-caps

Dimensiuni: Replici ale sniper-elor reale

Capacitate de foc: Single (foc cu foc, bolt action, încărcare manuală)

Viteză maximă: 3 J

MED: 30 m

Sidearm: obligatoriu

Greutatea maxima admisa a bilei: 0,48 gr

Jocul de noapte, Jocul în clădiri/spații închise, alte echipamente de joc, Rate Of Fire

La jocurile/eventurile de noapte se poate folosi orice clasă de replică cu OBLIGAȚIA de a folosi tracer cu bile tracer sau de a aprinde lanterna la fiecare foc executat, chiar dacă folosești NVG sau Thermal. Excepție de la regulă tracer sau lanternă o fac folosirea replicilor pistol. DACA SE PRECIZEAZA IN SCENARIU FOLOSIREA STRICTA A UNOR CLASE JUCATORII SE CONFORMEAZA. Deasemenea daca organizatorii considera ca jocul la interior se va efectua foc cu foc ori cu limitare rof, etc. se va respecta decizia cu anuntarea prealabila a modului de joc pentru evenimentul de airsoft desfasurat.

ATENȚIE: pe timp de noapte distantele (MED) sunt mult mai greu de apreciat !!!

Se pot folosi fumigene, grenade cu actionare mecanica ori cu gaz (nu se accepta cele care fac zgomot puternic), mine, lansator grenade dar NUMAI dacă sunt aprobate înainte de start joc/event de către organizator.

Este permisa folosirea NVG sau Thermal. Interzis Laser normal, se poate folosi Laser IR.

Rate of fire maxim admis este 20 bb/sec indiferent de clasa replicii. In cazul jocurilor de tip urban 20 bb/s poate sa fie o rata de foc destul de

mare pentru replicile P1 si 2 , in acest caz se joaca foc cu foc daca se decide de organizator.

Daca nu se stabileste altfel se folosesc urmatoarele reguli:

- Din apropiere nu se trage pe gauri/orificii mai mici de o coala A4. De la distanta (se foloseste minimul medului replicii respective), spre orice deschizatura este permis.**
- usile, ferestrele se deschid in plaja maxima posibila , daca se executa foc din respectivele locuri.**
- nu se aduc modificari terenului , obstacole, etc in timpul jocului. Iar inainte de acesta se vor face cu acordul organizatorilor.**
- nu se foloseste regula bang kil-ului (cand cineva este sub MED spune bang in ideea ca ar fi tras in adversar), folosindu-se retragerea din zona daca se poate sau replici care sunt permise in MED - ul respectiv.**

-la knife kill nu se striga mort/lovit si se pune doar vesta reflectorizanta.

-knife kill se efectueaza cu cutitul de airsoft special de regula de plastic sau cauciuc.

-daca doi jucatori se intalnesc si sunt sub distanta de angajare se pot declara loviti si pleaca in respawn.

-bleed-time se foloseste in anumite scenarii si jucatorul dupa ce este lovit sta pe loc o perioada de timp stabilita fiind considerat ranit , timp in care medicul poate sa il vindece.

-blind fire-ul este interzis , pentru protectia celor care tranziteaza terenul de joc. Acesta semnifica faptul ca cel care trage nu are in vedere traiectoria bilei deci nu scoti replica dupa colt si tragi fara sa te uiti.

-Arbitrii sunt necesari pentru fluidizarea jocului, culegerea de date despre abateri de la regula jocului, deciziile arbitrului nu se contesta pe terenul de joc.

-Odata mort este interzis sa transmits orice fel de informatii coechipierilor (prin semne, statie sau viu grai) “mortii nu vorbesc”.

-Obligatoriu la joc se vine cu : vesta reflectorizanta verde (carpa mortului), boonie hat/casca si sapca, ochelari.

-Respawn este locul unde se reinvie in jocurile prevazute cu asa ceva.

-Orice lovitura indirecta: care iti vizeaza fizicul si nu ajunge la destinatie(ricoseu din pereti si alte corpuri inclusiv in arma pe care o tii in mana) nu se considera lovitura valida. Nu implica nici o obligatie. Ricoseul este luat in considerare doar la proiectilele aruncate de grenade. ATENTIE - ricoseul provenit din crengi, frunze este considerat lovitura valida si elimina jucatorul. Daca nu esti sigur ca bila a venit din ricoseu declara ca esti lovit si mergi in respawn.

-Se considera de asemenea lovitura valida binecunoscutul „friendly fire” precum si descarcarea accidentala a propriei arme in tine.

-Orice lovitura directa: care iti vizeaza fizicul si te atinge(indiferent unde te atinge, cap, maneca, varful bocancului) se considera lovitura mortala. Ai

obligatia sa strigi cat te tine gura „LOOOVIT” ori „MOOOORT” daca este posibil ridici mana (cel care trage e posibil s anu auda) dupa aceea se scoate vesta reflectorizanta din dotare se imbraca , te vei deplasa in ce-a mai mare liniste spre punctul de refugiu fara a mai comunica (scris, verbal si alte semne) cu ceilalti participanti activi la joc. Strigi imediat cand te-a lovit bila, nu cu intarziere , nu te uiti sa vezi de unde ori cine a tras, important este ca ai fost lovit si eliminat.

IMPORTANT: Pe teren sunt interzise certurile, discutiile aprinse, airsoftul presupune o stapanire de sine corespunzatoare. Deciziile legate de joc, ale game masterului nu se discuta si se respecta intocmai.

Atentie MED-ul (distanta de angajare) in cadrul jocurilor organizate de DTS se poate modifica dupa cum urmeaza: la decizia consiliului de conducere in functie de locul unde se

**desfasoara jocul de airsoft,
anotimp, etc. distanta de angajare
se poate dubla, pentru o protectie
mai buna.**

**Nu uitati: greutatea bilei, roful si
puterea de tragere cu cat devine
mai mare cu atat distruge
frumusetea jocului care ar trebui
sa se bazeze pe tactica si
strategie.**