

Magyar Airsoft Szabályzat 2015

NYILATKOZAT: az airsoft játékosok nem képviselnek semmilyen katonai vagy félkatonai szervezetet, politikai, vallási, vagy etnikai csoportot. Az airsoft a paintballhoz hasonló, biztonságos, erőszakmentes, stratégiai-taktikai játék, melyet törvénytisztelő állampolgárok százezrei üznek világszerte. Az airsoft nem kívánja a háborút, a fegyveres konfliktusokat dicsőíteni, nem a valóságot szimulálja - csupán egy játék. Az airsoft eszközök olyan országokban is szabadon birtokolhatók, ahol a legszigorúbb szabályozás alá esik a fegyvertartás.

E dokumentum a forrás feltüntetésével, változtatás nélkül, szabadon terjeszthető. E dokumentumból származó minden más munkának szabad terjesztésűnek kell lennie. A szerzők fenntartják a munkájukhoz fűződő elismerés jogát, és egyúttal mentesítik magukat a mások által beiktatott módosítások következményei alól. Ez a nyilatkozat elválaszthatatlan része a dokumentumnak.

* * *

MI AZ AIRSOFT?

A szó jelentése műanyag gömblövedéket kilövő, alacsony energiájú légfegyverekre, és a velük üzött csapatjátékra utal. Az airsoft-fegyverek az eredeti eszközök hasonmásai, ám teljesen eltérnek az igazi lőfegyverektől. Teljesítményük tipikusan 0.5-3.3 Joule, ezért meg sem közelítik a szabadon tartható légfegyverekre előírt 7.5 J, vagy a festéklövő-fegyverekre érvényes 15 J korlátot. A lövedékek nem hagynak festéknyomot, így az eltalált játékosnak kell a találatot jeleznie. Az airsoft a résztvevők becsületességén, korrektségén alapszik - inkább komoly hobbi, mint versenysport.

BEVEZETÉS

A Magyar Airsoft Szabályzat (MASZ) a biztonságos, kulturált játékhoz nyújt alapot. Minden játékosnak tisztában kell lennie a benne foglaltakkal, és elfogadnia azokat. A MASZ „lefelé nyitott” rendszer, tehát szabadon alkalmazhatunk a leírtaknál szigorúbb szabályokat! Speciális szabályok is bevezethetők, ha nem sértik a biztonsági előírásokat! Ezekre a játék meghirdetésekor, és annak megkezdése előtt is fel kell hívni a figyelmet!

ENERGIA ÉS SEBESSÉG

A fegyverek teljesítményét a lövedék csőtorkolatnál mért energiája (Joule) határozza meg, mely a lövedék súlyának és sebességének függvénye. A szabályzatban feltüntetett m/s (vagy fps) értékek 0.2 gramm súlyú BB-vel érvényesek, a bemérést mindig ilyen lövedékkel végezzük! (lásd Kronózási melléklet) FIGYELEM! Nehezebb lövedékkel mérve a fegyver "ereje" nem csökken, csak a torkolati sebesség lesz alacsonyabb!

Torkolati sebesség (.20 BB)		Torkolati energia	Kategória
m/s	láb/s (fps)	Joule	
100	330	1	Kézi- és támogatófegyverek (Max. 120 m/s, 400 fps)
106	350	1.1	
120	400	1.5	
130	430	1.7	Félautomata mesterlövészfegyverek (Maximum 150 m/s, 500 fps)
140	460	2	
150	500	2.2	
160	530	2.6	Ismétlő mesterlövészfegyverek (Maximum 180 m/s, 600 fps)
170	560	2.9	
180	600	3.3	

* A táblázatban feltüntetett fps és m/s értékek kerekítettek

BIZTONSÁGI SZABÁLYOK

0. Alapfeltételek: Airsoft rendezvényt csak arra alkalmas, legális területen, a tulajdonos engedélyével, a megfelelő hivatalos szervek tájékoztatása után (pl. rendőrség, erdészet), a törvényi háttér ismeretében szabad lebonyolítani. A környezet megóvásáért biológiailag lebomló lövedék használata JAVASOLT! A résztvevőknek ismernie kell a szabályzatot. Alkohol vagy más cselekvőképességét befolyásoló szer hatása alatt részt venni, ÉS A TERÜLETEN TARTÓZKODNI TILOS!

1. Szemvédő használata: a pálya teljes területén, az esemény teljes időtartama alatt, minden játékosnak és játékterület közelében tartózkodónak szemvédőt kell viselnie! Szemvédőt a játék ideje alatt levenni SZIGORÚAN TILOS! Szemvédő nélküli emberre löni TILOS! Védőfelszerelés nélkül pályán tartózkodó személy esetén a játékot azonnal fel kell függeszteni!

2. Szemvédő típusa: a szemvédőnek minden irányból megfelelő védelmet kell nyújtania, elmozdulás nélkül kell a szemüveget védenie, futás, intenzív testmozgás esetén is. Erre a fejpánttal rögzített, zárt szemvédők a legalkalmasabbak! Csak az ANSI Z87.1 vagy EN 166-F szabványnak megfelelő, vagy annál erősebb védőszemüvegek, maszkok használhatók! Rácsos vagy perforált szemvédő engedélyezett, ha a nyílások átmérője maximum 4mm, a huzalvastagság minimum 0.6mm. Nem megfelelő vagy sérült szemvédő viselése TILOS és BALESETVESZÉLYES! Ha a szemvédőn nincs szabványos védelmi fokozat feltüntetve, azt viselés előtt alapos tesztelésnek KÖTELEZŐ alávetni! A Játékszervező bármikor elrendelheti a tesztelést. Minimum 1.5 Joule (120m/s) teljesítménnyel, legalább 3 lövést kell leadni a hátulról megtámasztott szemvédőre, 1 méter távolságból.

3. Arcvédő: 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!

4. Fejvédelem: a balesetveszély csökkentésére sisak viselése MINDENKINEK JAVASOLT! Csak EN1078, CPSC, vagy szigorúbb szabványnak megfelelő sisakot használjunk! Aki megfelelő fejjvédő nélkül vesz részt a játékban, SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TESZI!

5. Egyéb védőfelszerelés: minél kevesebb bőrfelületet hagyjunk fedetlenül. Gyakorló/terepuha, kesztyű, sapka, bakancs, térd- és könyökvédő viselése JAVASOLT!

6. Találatjelző: játékból kiállás jelzésére (lásd Játékszabályok, 3. pont) egy darab fluo-narancssárga színű sapka vagy legalább 40x40cm-es kendő KÖTELEZŐ!

7. Fegyver és lövedék: kizárólag 6mm műanyag (vagy környezetbarát) BB gömblövedéket célbajuttató, maximum 3.3 Joule (180m/s) torkolati energiájú, sorozatgyártásban készült, vagy azok teljes belső szerkezetével (cső, hopup, meghajtás) rendelkező airsoft-légfegyverek engedélyezettek. Fémből, üvegből, vagy egyéb magas keménységű anyagból készült, nehezen deformálódó lövedékek használata TILOS ÉS BALESETVESZÉLYES! Lézer-irányzékon kívül bármilyen célzóberendezés használható. 8mm-es airsoft-fegyverek, házilag barkácsolt, átalakított, és egyéb lövészközök TILTOTTAK! Kiskorú, de minimum tizenhatodik évét betöltött személy csak nagykorú felügyeletével használhat airsoft-fegyvert!

8. Fegyverhasználat:

a) Csak célzott lövést szabad leadni! Fedezék mögül kitarított, ablakon-ajtónyíláson át bedugott, stb. fegyverrel, VAKTÁBAN TÜZELNI TILOS ÉS BALESETVESZÉLYES! Kiállt játékosra, csapatársra, megkülönböztető jelzést viselő személyre löni TILOS!

b) Kötelező minimális lőtávolság: 1.5 Joule (400 fps) feletti teljesítményű fegyverekkel sorozatlövést leadni és 20m-nél közelebből játékosra löni TILOS! A játékosnak ismernie kell a lőtávolság helyes megbecslését! (Mekkorának látszik az irányzékon keresztül a célpont vagy annak részlete 20 méterről.) Javasolt a távolságot pontosan kimérni és gyakorolni!

c) Épületharc: beltérben, rövid (<10-15m) lőtávolságra, épületek 10m sugarú körzetében folyó játék szabályait a játékszervező választja meg.

- **Épületharc sorozatlövessel:** maximális torkolati energia 1.1 Joule (350 fps), csak RÖVID sorozatok leadása (3-4db BB / tűzkiváltás) engedélyezett.

- **Épületharc csak egyes lövéssel:** maximum 1.5 Joule (400 fps) és KIZÁRÓLAG egyes lövés (félautomata/ismétlő tüzelés) engedélyezett! Sorozatlövés csak a 10m zónán kívül, épületre- vagy abból kifelé tüzelve adható le.

A két játékmód egyszerre alkalmazása biztonsági okokból TILOS!

d) 10m-nél rövidebb lőtávolságnál, HA a szituáció lehetővé teszi (pl. rajtaütés, hátbakerülés), tüzelés helyett szólítsuk fel az ellenfelet a megadásra! (lásd Játékszabályok, 6. pont)

e) Csőtorkolatot játékoshoz érintve lövést leadni, másik fegyverét megérinteni SZIGORÚAN TILOS!

f) Állatra TILOS lövést leadni!

g) A játékos legyen tisztában fegyvere teljesítményével. A bemérés megtagadása játékból kizárást von maga után!

h) Gázüzemű fegyvereknél sose használjunk olyan gázt, amit a gyártó nem javasol, illetve aminek nem vagyunk tisztában a teljesítményével, mert **BALESETVESZÉLYES!**

9. Fegyverkezelés: igyekezzünk olyan körültekintően forgatni az airsoft-eszközöket, mintha igazi fegyverrel bánnánk!

- Játékon kívül lövést **KIZÁRÓLAG** a szervező által kijelölt próbahelyen, biztonságos irányba szabad leadni!
- A fegyverbe épített manuális biztosító használata **KÖTELEZŐ!**
- Csak a játék kezdetekor, a szervező utasítására helyezhető tár a fegyverbe. A játék lefújásakor automatikusan, felszólítás nélkül ürítsünk és biztosítsunk! A játék területén-, és a próbahelyen kívül a tárat vegyük ki! Csődugó használata javasolt!
- **FIGYELEM!** A tár eltávolítása után a csőben lövedék maradhat! A teljes ürítéshez a tár eltávolítása után adjunk le biztonságos irányba legalább 2-3 lövést!
- Csak akkor tegyük ujjunkat az elsütőbillentyűre, ha már célra tartjuk a fegyvert. Minden más esetben a mutatóujjunknak a sátorvason kívül a helye!
- Mindig kezeljük úgy a fegyvert, mintha töltve lenne. Amikor lehetséges, a csőtorkolat biztonságos irányba mutasson, másik játékost ne keresztezzen! Tüzelés előtt ellenőrizzük a cél mögötti területet.

10. Utazás, szállítás: airsoft fegyvert töltetlenül, zárt tárolóeszközben kell szállítani. A hozzátartozó lövedékektől elkülönítve, jól zárható helyen úgy kell tárolni, hogy illetéktelen személyek ne férjenek hozzá. Javasolt az akkumulátort is eltávolítani. Fiktív vagy valós fegyveres testületek közrend megzavarására alkalmas öltözékét-felszerelését, annak replikáit (sisak, mellény, táruk, rangjelzés, fegyvertok, stb) **CSAK A PÁLYÁN** viseljük! Játékra **LEHETŐLEG** civil ruházatban utazzunk!

11. Nem játékosok a pályán: a játékban nem résztvevő személyek a védőfelszerelésen túl láthatósági mellényt, vagy más élénk színű ruházatot kötelesek viselni! Kívülálló pályára lépése esetén a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni! Megkülönböztető jelzést viselő személyekre **SZIGORÚAN TILOS** tüzelni! A játékszervező korlátozhatja a nem résztvevők számát, mozgásterét. A fotósok-filmesek jelenlétükkel nem zavarhatják a játékot.

12. Pirotechnika: pirotechnika használata **TILOS** – kivétel, ha a szervező másként rendelkezik. Ekkor is kizárólag előre meghatározott típusú, mennyiségű, hatályos jogszabályok szerint

szabadon birtokolható pirotechnika alkalmazható! Kezelésüknél mindig viseljünk védőkesztyűt! SOSE használjunk olyan eszközt, melynek nem vagyunk tisztában a kezelésével! Petárda, gáz-riasztó fegyver, rendvédelmi alkalmazásra gyártott fény és hanggránát használata SZIGORÚAN TILOS! Füstképző pirotechnikát épületben, beltérben használni TILOS!

13. Baleset: amennyiben a pályán ellátást igénylő sérülés történik, a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni, és a szervezőt azonnal értesíteni kell!

FEGYVERKATEGÓRIÁK

FIGYELEM! A szabályzat maximális teljesítményadatai nem kitűzött célok, amit a játékosnak el kell érnie! Gyengébb fegyverekkel is maradéktalanul élvezhető a játék! A pontosságot, lőtávolságot legkevésbé a fegyver ereje határozza meg!

Kézifegyverek: géppisztolyok, gépkarabélyok, hadipuskák, pisztolyok, sörétes puskák, alacsony teljesítményű ismétlőfegyverek tartoznak ide. Maximális energiájuk 1.5 J (400 fps) és tárcapacitásuk nem lehet több, mint 600 BB. Motoros tár használata NEM engedélyezett!

Félautomata mesterlövészfegyverek: távcsővel felszerelt, legalább 95 cm hosszú, csak egyes lövés leadására alkalmas félautomata puskák (pl. M14, M21/M25, PSG-1, G3SG/1, MSG90, SR-25/Mk11, SPR/Mk12, Dragunov, M82A1). Maximális tárcapacitás 80 BB. Torkolati energiájuk meghaladja az 1.5 Joule-t, maximum 2.2 Joule (500 fps). 20 méternél közelebről TILOS velük játékosra lövést leadni! Egyszerre egy darab lövedéknél nem lehet több a levegőben! Minimális lőtávon belül használható második fegyver viselése KÖTELEZŐ! Beltérben, közelharcra a minimális lőtáv megtartása mellett sem használhatók, épületből kifelé tüzelésre viszont igen. Csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

Ismétlő mesterlövészfegyverek: távcsővel felszerelt, legalább 95 cm hosszú, kézi erővel működtetett ismétlőpuskák (pl. M700, M24, M40, L96A1, Steyr SSG, M200, DSR-1) Maximális tárcapacitás 40 BB. Torkolati energiájuk meghaladja az 2.2 Joule-t, maximum 3.3 Joule (600 fps). 20 méternél közelebről TILOS velük játékosra lövést leadni! Minimális lőtávon belül használható második fegyver viselése KÖTELEZŐ! Beltérben, közelharcra a minimális lőtáv megtartása mellett sem használhatók, épületből kifelé tüzelésre viszont igen. Csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

Támogató fegyverek: automata működésre (sorozatlövésre) képes, nagykapacitású tárral ellátott golyószórók, géppuskák. Villalábbal kell rendelkezniük, VAGY hasonlítaniuk valamely létező, igazi csapattámogató fegyverre (M60, M249, M240, RPK, RPD, PKM, MG3/MG42, HK21). Maximális energiájuk 1.5 J (400 fps). Tár korlátozás nincs! Ezt a fegyverkategóriát a játék közben csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

Kézigránátok: kézi erővel célbajuttatott, BB-szóró vagy hanggal/fénnyel jelző eszközök. A BB-gránát lövedéke maximum 1.1 Joule energiával rendelkezhet, a játékost érő lövedék találatnak számít. Hang/fényjelző gránátnak jól észlelhető jelzést kell kibocsájtania, aktiváláskor 5m sugarú körön belül mindenkit találat ér, aki nem tartózkodik "kemény" fedezék (pl. taktikai pajzs, fal, jármű, áthatolhatatlan tereptárgy) mögött. Az eszközt KIZÁRÓLAG a tulajdonosa érintheti meg, célbajuttatáskor a földön, biztonságos körülmények között kell működésbe lépnie.

Pirotechnikai BB-szóró, 80 decibelt túllépő hangjelző, látászavart okozó gránátok SZIGORÚAN TILTOTTAK! A használat egyéb szabályait (engedélyezett típusok, hányszor vehetők be, stb) a Játékszervező határozza meg."

Gránátvetők: nagymennyiségű BB egyidejű kilövésére alkalmas, gázzal meghajtott, 40mm airsoft "gránátokat" befogadó, közelharc eszközök. Önállóan vagy kézfegyverre erősítve alkalmazhatók. Felszerelésük támogató- vagy mesterlövészfegyverekre nem engedélyezett! Kizárólag 6mm BB-vel működő gránátvető használható. A lövedék maximum 1.1 Joule energiával rendelkezhet. Pirotechnikai gránátok kilövése SZIGORÚAN TILOS! A részletes szabályokat a Játékszervező határozza meg.

Aknák, gránátok: gázzal vagy rugóval működtetett, kézi erővel célba juttatott vagy telepített (pl. botlódrótos) BB-szóró fegyverek, illetve csak hangjelzést kibocsájtó eszközök (pl. sziréna, síp, pirotechnika). Használatuk kizárólag a játékszervező engedélyével, speciális szabályokkal lehetséges! Játék befejezése után a telepített eszközöket azonnal el kell távolítani a területről! Pirotechnikai elven működő BB-szóró eszközök használata SZIGORÚAN TILOS!

JÁTÉKSZABÁLYOK

1. Találat: A játékos testét, ruházatát, felszerelését, illetve a fegyver bármely részét érő lövés találatnak számít. Csapattárs lövése, illetve a fedezéken, tereptárgyon, növényzeten keresztül érkező lövedék is találatnak számít. Visszapattanó lövés viszont nem találat! Levetett felszerelési tárgyakat (pl. fának támasztott fegyver, földre helyezett hátizsák), taktikai pajzsot érő lövés nem találat! Szintén találatnak minősül a „csendes dobatás” (lásd 7. pont)

2. Találat jelzése: 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. A csak szóbeli találatjelzés NEM ELEGENDŐ! A játékosra szabadon lehet tüzelni, amíg a találat jelzése nem egyértelmű! Tehát csak FELTETT KÉZ ÉS HANGJELZÉS EGYÜTT érvényes! Nem szabad viszont kiáltani "csendes dobatásnál" (lásd 7. pont).

3. Kiállás, visszaállás: találat jelzése után a játékos feje fölé emeli vagy szíjra ereszti fegyverét, AZONNAL NARANCSSÁRGA SAPKÁT VAGY KENDŐT helyez a fejére, és a játék megzavarása nélkül, legrövidebb úton távozik a környékről. (Kivétel, ha a szabályok mást írnak elő.) Számítsunk rá, hogy kiállás közben további találatokat kapunk. A találatjelzőt jól láthatóan, végig viselni kell! Heves küzdelem, épületharc közben KÉZFELTARTÁSSAL, KIABÁLÁSSAL, TALÁLATJELZŐ LENGETÉSÉVEL VÉGIG JELEZNI KELL a kiesett státuszt. A játékosra szabadon lehet tüzelni, ha nem egyértelműen azonosítható, hogy kiállt a játékból! Narancssárga sapkát vagy kendőt viselőt TILOS löni vagy fedezéknek használni! Fokozott figyelemmel kell elhagyni a terepet, hogy ne váljunk célponttá, fedezékké. Szükség esetén megtorpanhatunk vagy rövid ideig várakozhatunk, ha így zavarjuk kevésbé a játékot. Épületharcnál a kiálló távozásáig szüneteltetni kell a küzdelmet, ha nincs más lehetősége a helyiség biztonságos elhagyására. Ilyenkor hangos "KIJÖVÖK!" kiáltással folyamatosan jelezze, hogy távozni készül.

A visszaállítás szabályait a szervező határozza meg. Ha felszerelés meghibásodása miatt a játékos nem tudja folytatni a küzdelmet, szabályosan ki kell állnia (lásd 2-3. pont), és elhagynia a játékterületet. A hiba elhárítása után csak úgy állhat vissza, mintha kiesett volna. (Akkumulátor cseréje nem számít meghibásodásnak, ha helyben, gyorsan elvégezhető.)

4. Kommunikáció: találat jelzése után a játékos NEM ADHAT ÁT SEMMILYEN INFORMÁCIÓT (mutogatással sem!) a még játékban lévőknek! Legfeljebb a találat tényét, saját kiesését erősítheti meg! Ez különösen érvényes a "medik-rendszerű" visszaállást alkalmazó játékokra! A szembenálló felek a játék ideje alatt ne kommunikáljanak egymással - kivétel, ha ez a játék biztonságát, baleset elhárítását, illetve a játékélmény fokozását szolgálja. Bármiféle vitatkozásnak, veszekedésnek, az ellenfélen ejtett vélt vagy valós találatok bekiabálásának helye nincs! Tehát NEM SZÓLÍTJUK FEL a másik játékost kiállásra!

5. Rádiózás: csak PMR típusú adó-vevő rádiók használata engedélyezett. A VOX (hangra érzékeny) funkciót és a dallamos hívójeleket, csipogást kapcsoljuk ki, mert zavarja a kommunikációt! Minél ritkábban forgalmazzunk a csapat számára fenntartott csatornán, üzeneteinket fogjuk rövidebbre! (Közöljük nevünket, tartózkodási helyünket, majd néhány szóban a lényegét.) A játékszervező engedélyével egyéb rádiószabvány is alkalmazható, amennyiben megfelel a Nemzeti Hírközlési Hatóság előírásainak!

6. Megadásra felszólítás („Dobatas”): KIZÁRÓLAG akkor alkalmazható, ha a játékos HÁTULRÓL vagy OLDALRÓL, MEGLEPETÉSBŐL támadhatja a biztos célt nyújtó ellenfélre. A felszólításnak hangosnak, egyértelműnek kell lennie (pl. „Dobd el!”, „Kezeket fel!”). Ha az ellenfél megadja magát, AZONNAL jelezze a „találatot”, és álljon ki a játékból. (A fegyvert nem kell eldobni.) Ha tétovázik, nem engedelmeskedik, a felszólítónak lövéssel kell a találatot elérnie! Szemből, nagyobb lőtávolságról, kis célpontot nyújtó játékost, többszörös túlerőt nem szólítunk fel megadásra! Bármilyen eszközzel dobathatunk (pl. működésképtelen fegyver, mesterlövészpuska) a biztonsági szabályok megtartásával! Fontos mindkét fél részéről a sportszerű viselkedés, de mindig a dobatast kezdeményező hibája, ha az ellenfélnek van ideje tüzet nyitni vagy fedezékbe húzódni!

7. Csendes dobatas: KIZÁRÓLAG akkor alkalmazható, ha a játékos HÁTULRÓL vagy OLDALRÓL, MEGLEPETÉSBŐL, pusztán kézzel HÁROMSZOR-NÉGYSZER gyors egymásutánban meg tudja érinteni ellenfelét (pl. vállat megütögeti). A csendes dobatast halk verbális felszólítással (pl. „Megvoltál!”), is meg lehet erősíteni. Az ellenfélnek ilyenkor nincs mérlegelési lehetősége, AZONNAL KI KELL ÁLLNIA a játékból (lásd 3. pont), de TILOS a találatot hangosan jeleznie vagy társait egyéb módon figyelmeztetnie! Ilyen módon szemből támadni TILOS és balesetveszélyes!

8. Fizikai kontaktus: a „csendes dobatast” leszámítva az ellenfelek nem kerülhetnek fizikai kontaktusba egymással! Fegyvert félreütni, megérinteni, másikkal játékoshoz hozzáérinteni TILOS!

9. Éjszakai játék: fokozottan balesetveszélyes játékmód, sokkal körültekintőbb mozgást, fegyverhasználatot követel meg! Nagy fényáteresztő képességű szemvédő, fegyverre szerelt fényforrás, tájékozódásra-helyzetjelzésre használt készülékek alkalmazása (keresőlámpa vagy éjjellátó) kötelező! Láthatósági, fényvisszaverő találatjelzők, nyomjelző-készülék használata

javasolt. Célpont azonosítása nélkül, VAKTÁBAN tüzelni TILOS! Találatot kapott, játékban nem résztvevő személyek csak folyamatosan a földre vagy a találatjelzőre világítva tartózkodhatnak a pályán! A részletes szabályokat a Játékszervező határozza meg.

10. Csalás, kezdő mentalitás: az airsoft a becsületességen alapszik, ezért a csalókkal szemben a legszigorúbban kell eljárni! Csalni értelmetlen, hiszen az airsoft nem verseny, és előbb-utóbb mindenki tisztában lesz az illető személyével, ami végül teljes kirekesztést von maga után. Nem éri meg! Ne kiáltunk azonnal csalót, ha ellenfelünk nem jelzi a biztosnak vélt találatot. Álljunk egészséges szkepticizmussal a teljesítményünkhöz. Hátha mégsem találtuk el. Láttuk saját szemünkkel a becsapódást? Gondosan céloztunk, vagy csak arrafelé lövöldöztünk? Tüzelt egyáltalán a fegyverünk? Mozgó vagy kisméretű célpontot, futó alakot könnyen elhibáznak a gyakorlott játékosok is. A legkisebb gally, az aljnövényzet, és a szél is könnyedén eltéríti a lövedéket. Egy bokor átlóhetetlen fedezéket jelenthet. Nagy lőtávolságnál úgy tűnhet, a lövedék célba talált - valójában méterekkel előtte hullott a földre. Előfordulhat, hogy az adrenalin, az intenzív testmozgás, és a vastag öltözék miatt a játékos nem érezte, vagy nem hallotta meg a találatot. Velünk is megeshet. Szóval feleslegesen ne panaszkodjunk, ne gyártsunk összeesküvés elméleteket - különösen, ha kezdő játékosok vagyunk! Lőjjünk inkább újra. Ha egyértelmű csalással találkozunk, kötelességünk a helyszínen jelenteni a Játékszervezőnek!

11. Sportszerű viselkedés: igyekezzünk megőrizni a játék tisztaságát, kulturáltságát. Ne átkozódjunk, ne keressünk kikapukat a szabályok "megerősökölésével", mert ezek rombolják a játékélményt. Ügyeljünk a természet megóvására, kerüljük a szemetelést a pályán! Legyünk tisztában a szabályokkal. Tartsuk tiszteletben a játékszervezők és felügyelők döntéseit, segítsük a munkájukat. A találatot szabályosan jelezzük! Vitás kérdéseket, szabálytalanságokat a játék után, még a helyszínen beszéljük meg, jelentsük a szervezőknek! Sérelmek utólagos felvetésének helye nincs!

Ha bizonytalanok vagyunk, hogy találatot kaptunk vagy sem, inkább álljunk ki. Ha két játékos nagyon rövid időn belül (<2 másodperc) ér el találatot egymáson, mindketten álljanak ki. Nagyobb időeltérés vagy hátrányosabb pozíció esetén a „párbaj” vesztese azonnal szüntesse be a tüzelést, ne éljen vissza a fönti illemszabállyal! Ha megadásra szólítanak fel minket, vegyük figyelembe, hogy ellenfelünk a biztosnak vélt lövés helyett a békésebb megoldást választotta. Csak akkor döntsünk a küzdelem folytatása mellett, ha indokolatlannak érezzük a felszólítást! Mindannyiunk kötelessége csapattársait udvariasan figyelmeztetni a fegyelmezett, sportszerű viselkedésre! Törekedjünk minél kevesebb lövés leadására!

12. Korhatár: a minimum életkorhatár tizenhat év, tizennyolc év alatti személyek csak nagykorú játékos felügyelete mellett, írásos szülői engedéllyel (lásd Melléklet) vehetnek részt a játékokon.

SZÓJEGYZÉK

AEG (Automatic Electric Gun) - elektromotorral meghajtott, önműködő airsoft légfegyver

AEP (Automatic Electric Pistol) - elektromotorral meghajtott, önműködő airsoft légpisztoly

Airsoft (vagy Softair) - műanyaggolyót kilövő légfegyver, vagy a vele űzött játék

Airsoft légfegyver – legfeljebb 3.3 Joule torkolati energiájú légfegyver

ANSI Z87.1-2003 – USA munkavédelmi szabvány

Automata – sorozatlövő, önműködő airsoft fegyver, vagy tüzelési mód

BB - műanyag gömblövedék

CQB (Close Quarters Battle) - közelharc, épületharc

Csődugó - csőtorkolatba helyezhető vagy ráerősíthető, feltűnő színű biztonsági (lövésátló) dugó

EN 166F – EU munkavédelmi szabvány

Félautomata - csak egyes lövések leadására képes airsoft fegyver, vagy tüzelési mód

Fps (feet / second) - sebesség mértékegység, láb / szekundum, 1 fps = 0.33 m/s

GBB (Gas Blow Back) - gázzal működő légpisztoly, a gáz egy része a szán mozgására fordítódik

GBBR (Gas Blow Back Rifle) - gázzal működő légpuska, a gáz egy része a „zár” mozgására fordítódik

Gearbox - AEG/AEP fegyverek fogaskerék-áttételes, dugattyús, villanymotoros meghajtószerkezete

Green gas - propángáz, szilikonolaj adalékkal (erősebb a HFC-134a-nál)

HFC-134a - elsősorban GBB pisztolyokhoz használt tetrafluoroetán gáz

Hicap tár - Kb. 200-nál több BB-t befogadó, kézi felhúzószervezettel ellátott, nagykapacitású tár

Hopup - a BB lövedék repülését stabilizáló, lőtávolságot növelő, csőfarra erősített szerkezet

Ismétlőfegyver - olyan airsoft fegyver, aminél a kilövőszerkezet felhúzását, illetve a BB „csőre töltését” is minden lövés előtt kézi erővel kell végrehajtani

Joule (J) - a lövedék energiájának mértékegysége

Kronó (Chronograph) - lövedék sebességét mérő, elektronikus készülék

Légfegyver – 7.5 Joule alatti torkolati energiájú, sűrített levegő vagy egyéb gázzal üzemeltetett, szilárd lövedéket kilövő fegyver

Realcap tár – Realisztikus (éles fegyverrel megegyező) kapacitású tár

Lowcap tár – Kb. 40-80db BB-t befogadó, alacsony kapacitású tár

Midcap tár – Kb. 80-200db lövedéket befogadó, közepes kapacitású tár

Motoros tár – villanymotoros felhúzószervezettel ellátott nagykapacitású tár

NBB (Non Blow Back) - GBB pisztoly egyszerűbb változata, a szán nem mozog

PMR (Personal Mobile Radio) – polgári célra szabadon használható, kézi rádió adó-vevő

Realcap tár – Kb. 10-40db BB-t befogadó, „realisztikus” kapacitású tár,

Sátorvas - az elsütőbillentyűt (ravaszt) védő keret

Spring („Springes”) - kézi erővel működtetett rugós, ismétlő légfegyver

Taktikai pajzs – kifejezetten lövedékek felfogására épített, a játékszervező által jóváhagyott pajzs

Torkolati energia - lövedék csőtorkolati energiája (lövedék súlyának és sebességének függvénye)

Melléklet I.

JÁTÉKSZERVEZÉSI AJÁNLÁS

A játékszervezési ajánlás iránymutatóul, segédletként szolgál, hogy minél színvonalasabb rendezvényeket bonyolíthassunk le.

1. Alapkövetelmények: airsoft játékot csak 18. életévét betöltött - alkohol vagy egyéb cselekvőkészséget befolyásoló szer hatása alatt nem álló - személy bonyolítsa le. A szervezőnek tapasztalt, szabályokat pontosan ismerő személynek kell lennie, legkevesebb 8-10 nyílt szervezésű játékon való részvétellel a háta mögött. Javasolt, hogy gépjárművel, mobiltelefonnal, internet eléréssel, elsősegély csomaggal, fluoreszkáló mellénnyel, és légfegyverek sebességmérésére alkalmas eszközzel ("kronóval") rendelkezzen. Harminc főnél nagyobb létszámú játékok lebonyolításához minimum kettő szervező javasolt! Ötven főt meghaladó létszámnál játékfelügyelőket (tapasztalt játékosokat) javasolt kijelölni, akik a szabályok betartására ügyelnek, felvilágosítást, segítséget nyújtanak a résztvevőknek, és bíróként dönthetnek bármilyen vitás kérdésben. Nagylétszámú rendezvényenél a szervezők ne vegyenek részt a játékban, és biztosítsanak egészségügyi felügyeletet! (Elsősegély doboz, legalább elsősegély tanfolyamot végzett személy, stb)

2. Játékszervező felelőssége: a játékkal kapcsolatos minden információ, különleges szabályok játék előtt kihirdetése, térkép szétosztása, a résztvevők csapatokba osztása, és a játék lebonyolítása. A játékszervezőnek a játék kezdetétől annak befejezéséig helyszínen kell tartózkodnia, és a játékosok rendelkezésére állni. Neki kell eldöntenie a vitás kérdéseket, a szabályokat megsértő személyeket figyelmeztetni, kizárni, vagy eltávolítani a pályáról. Szintén feladata nem megfelelő játékkörülmények vagy balesetveszély esetén a játék felfüggesztése, elhalasztása, vagy lefújása - az utóbbi esetben pedig a részvételi díj költségekkel vagy az eltelt játékidővel arányos visszafizetése. Ugyancsak kötelessége a kezdő, tapasztalatlan játékosokat az alapvető biztonsági szabályokról tájékoztatni. A szervező köteles hulladékgyűjtési lehetőségről gondoskodni, a pályán található veszélyforrásokat jól láthatóan elkeríteni, megjelölni, vagy megszüntetni, illetve ezekre a játék előtt felhívni a figyelmet!

3. Játékszervező nem felelős: a játékosok testi épségéért, vagyontárgyaiért, a játékosok által gondatlanul vagy szándékosan okozott károkért - különösen a játékosok hanyagságáért, a biztonsági szabályok megsértéséért, nem engedélyezett vagy illegális felszerelés önkényes használatáért. A játékosok saját felelősségükre vesznek részt a rendezvényen, és saját felelősségükre használják a játékterületen lévő tereptárgyakat, járműveket, épületeket!

4. Játék meghirdetése: a játékot legalább 1-8 héttel a lebonyolítás előtt javasolt az arra alkalmas fórumon meghirdetni. A játékleírásban az alábbi információkat érdemes feltüntetni:

<ul style="list-style-type: none"> - Játék elnevezése, helye, ideje - Szervezők, felügyelők neve, elérhetősége - Játék kezdete, időtartama, befejezése - Helyszín megközelíthetősége (térkép) - Részvétel feltételei - Részvételi díj (mi foglaltatik benne) - Minimális és maximális létszám - Kötelező és javasolt felszerelés 	<ul style="list-style-type: none"> - Különleges szabályok leírása - Rádiócsatornák elosztása - Játékosok beosztása - Részletes játékleírás, program - Játékterület térképe - Magyar Airsoft Szabályzat elérhetősége - Szülői engedély formanyomtatvány (18 év alatt)
--	---

5. Jelentkezők regisztrálása: a jelentkezőket regisztrálni kell, és úgy beosztani, hogy az összeszokott csapatok tagjai azonos oldalra kerüljenek - amennyiben ez nem borítja fel a játékegyensúlyt. 18 év alatti személy jelentkezése esetén írásos szülői engedélyt, illetve a kiskorúért felelősséget vállaló (játékban résztvevő) felnőtt nevét, telefonszámát kell elkérni. Ezen felül az alábbi adatokra lehet szükségünk a jelentkezőktől:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Név, csapat - Fegyverkategória, teljesítmény - Rendelkezik rádióval (igen/nem) |
|--|

A jelentkezők listáját rendszeresen frissíteni kell. Amennyiben a jelentkezők létszáma nem éri el a meghirdetett minimumot, illetve egyéb körülmények (időjárás, pálya állapota, technikai problémák, stb.) nem teszik lehetővé a lebonyolítást, a rendezvényt legkevesebb 24 órával korábban le kell fűjni, vagy a játékkiírást a kisebb létszámnak megfelelően módosítani! Ha a jelentkezők száma eléri a meghirdetett maximumot, zárjuk le a regisztrációt, és a létszámon felülieket vegyük várólistára.

6. Feladatok a helyszínen: a szervezőnek minimum egy órával a játék kezdete előtt már a helyszínen javasolt lennie. Nagyobb szabású rendezvény, rossz időjárás esetén érdemes már előző nap szemlét tartani a pályán. A játékszervező fontosabb teendői közé tartozik:

JÁTÉK ELŐTT	JÁTÉK UTÁN
<ul style="list-style-type: none"> - Próbahely kijelölése - Védőfelszerelés ellenőrzése - Fegyverek bemérése - Kezdők tájékoztatása szabályokról - Létszámenőrzés - Csapatok végleges beosztása - Különleges szabályok ismertetése - Játékmenet ismertetése - Pályabejárás, térkép ismertetés - Játék kezdetének kihirdetése 	<ul style="list-style-type: none"> - Játék befejezésének kihirdetése - Vitás kérdések eldöntése - Eredmény összesítése, kihirdetése - Szemét, talált tárgyak összegyűjtése - Kellékek elszállítása, pályabontás

Melléklet II.

SEGÉDLET AIRSOFT FEGYVEREK BEMÉRÉSÉHEZ

A biztonságos játék egyik alapfeltétele a fegyverek teljesítményének rendszeres ellenőrzése. A bemérést egy tapasztalt játékos (továbbiakban Kronómester) a helyszínen, lehetőleg minden játék előtt végezze el, megfelelő lövedéksebességmérő készülékkel (kronóval). Javasolt olyan készüléket alkalmazni, amely fényviszonyoktól függetlenül működik. A mérést a kijelölt próbahelyen végezzük. Védőszemüveg viselése mindenkinek **KÖTELEZŐ!**

Javasolt felszerelés:

- Mérőkészülék	- Táruk (pl. MP5, M16, G3, G36, AUG)
- Pótelemek, akku	- .20 gramm súlyú BB
- Állvány	- BB gyorstöltő
- Papír, toll, résztvevők listája	- „Green gas” vagy egyéb hajtógáz
- Torkolati energia táblázat	- Azonosítójel (matrica, gyorskötöző,)
- MASZ szabályzat	

Mérés menete:

1. Játékos az ÖSSZES fegyverével, TELJESEN ÜRÍTETT (azaz tár eltávolítva és/vagy kiürítve, gáztartály üres, csőben nincs lövedék) állapotban jelentkezik mérésre. A hopup-nak játékra kész állapotban, a használt BB-hez beállítva kell lennie.
2. A méréshez legalább egy darab ÜRES tárat és a megfelelő gázt is biztosítani kell (gyárilag feliratozott tárolóeszközben), amennyiben a Kronómester nem rendelkezik vele!
3. Mérés előtt meg kell győződni arról, hogy az eszköz TELJESEN ÜRÍTETT (lásd 1. pont), és játékra alkalmas 6mm airsoft-légfegyver. Ha gázüzemű, akkor játékos által biztosított hajtógáz típusát, gyártmányát is ellenőrizni kell. Szintén tisztázandó, ha a fegyver 1.7 Joule fölötti teljesítményű, és ha .25 grammnál nehezebb BB-hez van beállítva.
4. A fegyver lövedékekkel és gázzal megtöltését a Kronómesternek kell végeznie! Méréshez **KIZÁRÓLAG** a saját .20 gramm súlyú, jó minőségű BB-jét használja! Javasolt, hogy a Kronómester saját tárukat használjon a méréshez! Játékos által megtöltött fegyvert mérni **TILOS!**
5. A Kronómester adjon le biztonságos irányba legalább 3-4 lövést. Ellenőrizze a normális működést. A fegyver **ALKALMATLAN** bemérésre az alábbi esetekben (is):
 - Jelentős mennyiségű kenőanyag vagy bármi más távozik a csövön át a lövedéken kívül (olajban úszó csőtorkolat, csőszájfék, fröcskölés)
 - Kevesebb vagy több BB-t lő ki a normálisnál (kihagyás, duplázás, csőből potyogás),
 - Fegyvertípushoz képest abnormálisan alacsony vagy össze-vissza változó lőtáv,

- Lövedékek röppályája rövid lőtávon (20m), abnormálisan meredeken ível felfelé (45-foknál több) vagy egyéb irányba. FIGYELEM! Nehéz lövedékhez beállított fegyverek .20 BB-vel meredek röppályát fognak produkálni!
- Gáztartály hőmérséklete jelentősen alacsonyabb a környezeténél (várjunk 1-2 percet),
- A fegyverre sebességcsökkentő toldalék vagy hasonló alkalmazhatóság van szerelve.

A játékos a fegyver megtisztítása, kijavítása, megfelelő beállítása után jelentkezhet újra mérésre. Mérésre alkalmatlan fegyver NEM VEHET RÉSZT A JÁTÉKBAN!

6. Mérésre ALKALMAS fegyver csőtorkolatát a kronóhoz minél közelebb, azzal párhuzamosan kell pozicionálni. A Kronómester adjon le legalább 3 lövést a kronón keresztül. Ha mindhárom lövés a megszabott maximum alatt van, a fegyver MEGFELELT. Ha a mérés maximum feletti értéket mutat, alaposabb vizsgálatot kell végezni (újabb mérés, azonos súlyú, más gyártmányú BB használata, másik mérőeszköz, stb). Kivételes esetben a Kronómester tekintettel lehet a mérőkészülékek +/- 1-3% hibahatárára és a különféle BB-gyártmányok közötti szórásra. Ha a fegyver többszöri tesztelés után is a maximum felett teljesít, TILOS a játékban résztvenni vele.
7. Kronómesternek a sikeres és sikertelen mérések eredményét is rögzítenie kell. A megfelelt fegyvereket látható helyen, azonosító jelzéssel javasolt ellátni (pl. matrica, színes kötözőszalag, stb). Javasolt, hogy az azonosító sérülésmentesen ne legyen eltávolítható, de nem is károsíthatja a fegyvert.
8. Ha indokoltnak látja, a Kronómester oly módon is megjelölheti, lezárhatja a fegyvert, hogy annak nagyobb teljesítményre állítását meggátolja (gyors rugó- vagy cilinderszerelő gearboxok, állítható teljesítményű gázüzemű fegyverek). Az azonosítót a játék végéig TILOS módosítani, kicserélni, eltávolítani, vagy bármilyen módon visszaélni vele. Az erre irányuló cselekmények azonnali kizárást vonnak maguk után! Az elvesztett, sérült azonosítót jelenteni és pótolni kell!
9. A Kronómester játék közben is végezhet szűrőpróbaszerű méréseket, ellenőrizheti az állítható teljesítményű fegyvereket.

BB-szóró eszközök ellenőrzése

1. Gránátot, aknát, gránátvetőt teljes BB-töltettel, környezeti hőmérsékletre felmelegedett gáztartállyal kell tesztelni.
2. A lövedékraj útjába olyan hátulról megtámasztott akadályt (pl. kartonlap, agyagtömb) kell helyezni, melyen a becsapódási nyomokból az 1.1 Joule (350 fps) alatti torkolati teljesítmény megállapítható. Az eredményt hasonló teljesítményű kézfegyverrel, azonos távolságból-szögből leadott lövésekkel ellenőrizhetjük.

A mérést, illetve annak eredményét - annak pontatlanságára tekintettel - a Játékszervező figyelmen kívül hagyhatja.

Melléklet III.

NYILATKOZAT

Alulírott

.....
(szülő/törvényes képviselő neve),

.....
(lakcíme),

mint

.....(gyermek neve)

..... (születési év, hónap)

törvényes képviselője, a gyermek airsoft játékon való részvételéhez hozzájárulok. Kijelentem, hogy a gyermek egészséges, fizikailag terhelhető, és megfelelő védőfelszereléssel rendelkezik.

Jelen hozzájárulásomat az airsoft játék és a Magyar Airsoft Szabályzat (MASZ) ismeretében adtam ki. A gyermek airsoft játékban való részvételéért a szervezőket felelősség nem terheli.

Dátum:

.....
Szülő, törvényes képviselő aláírása

.....
Telefonszáma