

Magyar Wargame Szabályzat

(M.W.SZ.)

„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 „

Bevezetés:

Az airsoft meghatározó elemei többek között a becsület, a sportszerű játékos és a csapat. Minden játékos számára elengedhetetlen a szabályok hiánytalan ismerete, köteles az írott és íratlan szabályok betartására és a legjobb tudása szerint játékostársaival is betartatnia azt.

Vegyük figyelembe, hogy nem létezik olyan szabályzat amely az airsoft játék során előforduló minden szituációra tökéletes megoldást kínál, ezért elengedhetetlen a játékosok józansága és etikus, sportszerű viselkedése. Az itt nem szabályozott esetekre az airsoft etikett és az általános illem szabályai az irányadóak.

Játék szabályok:

1. Találat:

A játékos testét, ruházatát, felszerelését érő lövés találatnak számít! Csapattárs lövése (BARÁTI TŰZ), illetve a fedezéken, tereptárgyon, növényzeten keresztül érkező lövedék is találatnak számítanak! Visszapattanó lövés viszont nem találat! Az is találatnak minősül, ha a játékost az ellenfél hátulról vagy oldalról, meglepetésszerűen, pusztá kézzel vagy gumikéssel könnyedén megérinti. Ezt "késelésnek" nevezik. Engedélyezett a szúrásra, valamint vágásra alkalmatlan tompa élű és hegyű gumikés használata. Késeléssel szemből támadni TILOS és balesetveszélyes! Szintén találatnak minősül a „dobatás”. (lásd. 5. pont) Kölcsonös találat esetén, ha két játékos nagyon rövid időn belül (<2 másodperc) találatot ér el egymáson, akkor mindkét fél köteles kiállni!

2. Találat jelzése:

A találatot kapott játékos AZONNAL beszünteti a küzdelmet, majd AZONNAL FELEMELI legalább az EGYIK KEZÉT és hangos, lehetőleg többszöri "MEGVOLT", "TALÁLAT" „MEDIC” ("HIT") kiáltással, valamint a lehető legrövidebb időn belül narancssárga kendővel (minimum 40x40 cm) vagy sapkával jelzi a találatot. Nem szabad viszont kiáltani "késelésnél" (lásd 1. pont). A játékosra mindaddig szabadon lehet tüzelni, amíg a találatot egyértelműen nem jelzi. A szóbeli találatjelzés önmagában nem elegendő! Kiesett játékosra LŐNI TILOS!

3. Kiállás, visszaállás:

a.) Fix és/vagy mozgó visszaállópont (medicpont) esetén

Találat jelzése után a játékos köteles a fegyverét tüzelésre alkalmatlan módon tartani (szíjra ereszti, vagy feje fölé emeli fegyverét) és a játék megzavarása nélkül, legrövidebb úton távozik az övezetből. Státuszát fejére helyezett narancssárga kendővel, vagy sapkával köteles a visszaállópontig jelezni. Heves küzdelem közben KÉZFELTARTÁSSAL VÉGIG JELEZNI KELL a kiesett státuszt. Fokozott figyelemmel kell elhagynia a terepet, hogy ne váljon célponttá, fedezékké, stb. Javasolt hangos kiáltásokkal jelezni („Ne Lőj , Medic”) , hogy a játékos találatot kapott és a visszaálló pont felé halad, így elkerülhetőek a feleslegesen kapott találatok. A kiesett játékost TILOS fedezéknek használni! Szükség esetén megtorpanhat vagy rövid ideig várakozhat, ha így kevésbé zavarja a játékot. Ilyen esetben is végig jelezze kézfeltartással a találatot! Épület-bunker-lövészárokharcnál stb. rövid ideig, a játékos távozásáig szüneteltetni kell a küzdelmet, ha nincs más lehetősége a helyiség biztonságos elhagyására. Ilyenkor hangos "KIJÖVÖK" kiáltással jelezze, hogy távozni készül.

Fix visszaállópont elfoglalása, körbevétele szigorúan tilos, kivéve ha a játékszervező másként nem rendelkezik!

A játékos akkor állhat vissza a játékba, ha a játékszervező által meghatározott újraéledési időt a visszaállóponton kötelezően letöltötte.

b.) Élő Medic esetén:

„Élő” Medic-el rendelkező játék esetén a kilőtt játékosnak a 2-es pontban meghatározottak szerint jeleznie kell a találatot. Azon a helyen ahol a játékos találatot kapott, a fejére narancssárga kendőt, vagy sapkát kell felhelyeznie, ezzel jelezve a kilőtt helyzetét. Pozíciót váltani ebből a helyzetből tilos! Minden találatot kapott játékos köteles olyan pozíciót, testhelyzetet felvenni, hogy a játék menetét a továbbiakban semmilyen módon ne befolyásolja. Pl.: letérdel, leguggol, lefekszik. Abban az esetben, ha az adott helyzet úgy kívánja, a játékos minimálisan változtathatja helyzetét. pl. balesetveszélyes helyzet, gépjárművek útvonala... stb. A „sérült” hangos „MEDIC” felkiáltással tudhatja társaival kiesett státuszát. A küzdelmet csak akkor folytathatja a játékos, ha az egyik Medic, Szanitéc ellátta.

c.)Egyéb problémák esetén:

Kiállás:

Annak a játékosnak akinek a játék során bármiféle olyan problémája adódik ami a küzdelem folytatásában hátráltatja , ajánlott a játéktér elhagyni vagy a visszaállópontra kimenni. Pl.: Szerelés, javítás ,fegyver meghibásodása, lőszerhiány stb. A játéktér elhagyása során végig narancssárga kendővel vagy sapkával kell jelezni a kiállást.

Visszaállás:

A játékos csak a saját visszaállópontjáról a játékszervező által meghatározott újraéledési idő letöltése után kerülhet játékba. A visszaállópontra való visszatérést is végig jelezni kell a narancssárga kendővel vagy sapkával.

4. Kommunikáció:

a) Szóbeli kommunikáció:

KIESETT JÁTÉKOS NEM BESZÉLHET, MUTOGATHAT, nem adhat tovább semmilyen információt a még játékban lévőknek! Élőszavas kérdésre legfeljebb saját "halálának" tényét erősítheti meg! A szemben álló felek a játék ideje alatt nem kommunikálhatnak egymással, kivéve ha ez a játék biztonságát, baleset elhárítását szolgálja. Bármiféle vitatkozásnak, veszekedésnek, az ellenfélen ejtett vélt vagy valós találatok bekiabálásának helye nincs! Tehát NEM SZÓLÍTJUK FEL a másik játékost kiállásra!

b) Rádiózás:

Csak és kizárólag a törvény által engedélyezett PMR rádió használható!
Az ellenfél rádió csatornáinak adását szándékosan zavarni tilos!

5. Megadás, dobítás:

A játékos felszólíthatja ellenfelét a megadásra, amennyiben sikerült észrevétlenül hátába vagy oldalába kerülnie, és tiszta, biztos lövésre nyílik lehetősége. A felszólításnak hangosnak, egyértelműnek kell lennie (pl. "Dobd el!", "Kezeket fel!", "Ne mozdulj!", "Séta"). A felszólítottnak nem kötelező engedelmessé válnia, de bölcsbben teszi, ha együttműködik. Ha a megadás mellett dönt a szokásos módon jár el (2-es, 3-as pont) és kiáll a játékból, de ebben az esetben nem kötelező kiáltással jelezni a találatot. (A fegyvert természetesen nem kell eldobni.) Amennyiben az ellenfél nem adja meg magát, szabadon tüzelhetünk rá. E szabály alkalmazásánál fontos mindkét fél részéről a sportszerű viselkedés.

6. Fizikai kontaktus:

A fejezet 1. pontjában ismertetett "késelest" leszámítva az ellenfelek nem kerülhetnek semmilyen fizikai kontaktusba egymással!

7. Csapatok megkülönböztetése:

A játékon résztvevő csapatoknak kötelező valamilyen egymástól könnyen megkülönböztethető módon megjelölniük magukat. Ennek két lehetősége van:

a) Karszalag szerint:

- Két csapat esetén: piros/kék karszalag
- A karszalag minimum 8cm széles, jobbkezesek jobb felkaron, balkezesek bal felkaron kötelesek viselni
- Több mint két csapat esetén a játékszervező határozza meg a karszalagok színét.
- Ghillie ruhát viselő Sniper játékosnak nem kötelező a karszalag viselése.

b) Ruházat szerint:

- Dresscode: a csapatok egymástól eltérő színű, és/vagy mintázatú ruházatot viselnek.

8. Fegyverkategóriák:

a) Pisztoly - Géppisztoly

- Maximális energiájuk: **400 fps** ~ 120 m/s ~ 1.5 J
- Minimális rálövési távolság 2m, alatta egyes lövés
- Tárkapacitás korlátozás nincs, motoros tár használata engedélyezett!

b) Puskák - Karabélyok

- Maximális energiájuk: **460 fps** ~ 140 m/s ~ 2.0 J
- Minimális rálövési távolság 5m, alatta egyes lövés
- Tárkapacitás korlátozás nincs, motoros tár használata engedélyezett!

Amennyiben kronózaskor a **460 fps**-t meghaladja, viszont az **500 fps**-t nem lépi túl a fegyver torkolati sebessége, úgy azt a szervezők kötelesek megjelölni és a következő korlátozásokkal használható a fegyver:

- Kötelező az egyes lövés!
- Minimális rálövési távolság 10m
- Motoros tár használata tilos!

c) Géppuskák – Golyószórók

- Maximális energiájuk: **500 fps** ~ 150 m/s ~ 2.3 J
- Minimális rálövési távolság: 15m
- Tárkapacitás korlátozás nincs, motoros tár használata engedélyezett!
- Kötelező a másodfegyver használata! Kizárólag az "a" pontban meghatározott, pisztoly illetve géppisztoly!
- Csak olyan fegyverek alkalmazhatóak ebben a feladatkörben, melyek a valóságban is ezt a szerepet töltik be. (MK249, RPK, M60, MG36...stb.)

d) Mesterlövész fegyverek

- Maximális energiájuk: **600 fps** ~ 180 m/s ~ 3.3 J
- Minimális rálövési távolság: 20m
- Tárkapacitás korlátozás nincs, motoros tár használata **NEM** engedélyezett!
- Kötelező a másodfegyver használata! Kizárólag az "a" pontban meghatározott, pisztoly illetve géppisztoly!
- Távcső használata kötelező!
- Kötelező az egyes lövés!
- A fegyver hossza minimum: 90cm

e) Egyéb eszközök

Akna, gránát, gránátvető, rakéta, füstgránát stb. használata csak a játékszervező engedélyével lehetséges! Csak olyan eszköz használható, ami megfelel a hatályos jogszabályokban előírtaknak!

Figyelem!

A fent említett torkolati energia és sebességi értékek 0.20 BB-vel értendők és az áttekinthetőség miatt kerekítettek!

A szabályzatban közölt teljesítményadatok pusztán a legfelső határértékek, nem kitűzött célok, amit a játékosnak el kell érnie!

Kronózas menete:

Amennyiben a játékszervező másként nem rendelkezik, minden résztvevő játékosnak kötelező a fegyverét teljesítmény mérésnek alávetni. A játékszervező a játék teljes időtartama alatt bármikor elrendelheti egy adott fegyver mérését.

A mérésen töltetlen fegyverrel, valamint a fegyverhez tartozó üres tárral és kinullázott hop-up-al köteles a játékos megjelenni.

Mivel nincs országosan meghatározott és elfogadott rendszer a lövedék kezdősebességének mérésére, valamint a mérés eredményét több külső hatás is befolyásolhatja.(pl.: mérőeszköz, bb... stb.) játékszervező köteles minimum 5 lövés átlagát alapul venni, a fent említett értékektől maximum + 3%-ban eltérhet.

A mérés eredményét a játékos köteles tudomásul venni, valamint elfogadni az esetleges korlátozásokat. Ha a játékos a fent említett módon a mérésen nem jelenik meg, fegyverét nem hajlandó mérésnek alávetni vagy az eredményt nem fogadja el, úgy a játékon nem vehet részt.

9. Résztvételi feltételek:

a) Egészségügyi alkalmasság:

Amennyiben a játékosnak olyan betegsége van mint például: magas vérnyomás, cukorbetegség, asztma, allergia... stb., azt a játék kezdete előtt a játék szervezőjével köteles tudatni. Ha a játékos rendelkezik az ellátásához szükséges orvosi készítménnyel, pl.: inzulin, gyógyszer, inhaláló spray , akkor azoknak pontos helyét köteles a szervezővel tudatni, hogy rosszullét esetén a lehető leggyorsabban és leghatékonyabban lehessen fellépni a játékos egészsége érdekében.

b)Korhatár

16. életév betöltése, 18. életév alatt írásos szülői engedély szükséges!

c) Tiltott szerek használata

A rendezvény ideje alatt alkohol fogyasztása, vagy egyéb tudatmódosító szer használata SZIGORÚAN TILOS. Alkohol vagy egyéb tudatmódosító szer hatása alatt álló játékost a játékszervező köteles a játékból kizárni!

d) Kötelező felszerelés:

- Kizárólag 6mm vagy 8mm-es airsoft fegyver
- Teljes biztonságot nyújtó arc és fejtvédő valamint védőszemüveg
- Egész testet lefedő katonai gyakorló ruházat, kivéve ha a játékszervező másként nem rendelkezik. (Dresscode)
- Piros/kék karszalag
- Narancssárga (min 40 X 40 cm) kendő, vagy narancssárga sapka

e) Ajánlott felszerelés:

- Egész játéknappra elegendő étel, ital, lőszer
- Tartalék fegyver, akkumulátor vagy gáz
- Térd, könyökvédő, taktikai mellény, védőkesztyű
- PMR rádió, headset
- További felszerelések a mindenkori játékkiírás szerint!

f) Játékra való jelentkezés, érkezés

- Amennyiben a játékszervező másként nem rendelkezik, a játékosnak kötelező a meghirdetett játékra előzetesen jelentkezni.
- A játékos köteles a játékon az előzetesen meghirdetett időpontban megjelenni.
- Amennyiben a játékos egyéb okok miatt a játékon nem tud részt venni, köteles a szervező felé ezt előzetesen jelezni.

A Magyar Wargame Szabályzat hiánytalan ismerete, valamint a játékhoz szükséges etikai normák megléte! A becsület, tisztelet, sportemberhez méltó magatartás az airsoft játék alapja, ami minden játékos számára elengedhetetlen és **KÖTELEZŐ!**

10. Biztonsági szabályok:

a) Általános biztonsági szabályok:

-A játékon résztvevő minden játékos számára kötelező a teljes ARC és FEJ védelem, valamint a teljes testet lefedő ruházat. (Az év minden hónapjában)

-A szemüveg, arcvédő és egyéb védőfelszerelések a maximális védelmet kell biztosítsák a játékos számára. Új védőeszköz esetén kötelező ezen eszköz tesztelése! A védőmaszkot, szemüveget a játéktéren mindig viselni kell! A maszkot, szemüveget kilövés estén sem szabad levenni. A maszk-szemüveg levételére csak a játékszervező adhat engedélyt! Acélrácsos szemvédő viselése engedélyezett, amennyiben a huzalvastagság meghaladja a 0.6mm-t és a rács szövése 4x4mm-nél sűrűbb. A rácsos szemvédőt használatba vétel előtt alaposan tesztelni kell! Polikarbonát lencsés szemvédők meg kell feleljenek az EN 166-F (EU) vagy ANSI Z87.1 (USA) szabványnak.

-Airsoft fegyverrel csak célzott lövést szabad leadni! Fedezék mögül kitartott, ablakon-ajtónyíláson át bedugott, stb. fegyverrel, vaktában tüzelni TILOS! Kiesett játékosra, megkülönböztető jelzést viselő személyre löni TILOS!

-Minden lőfegyvert úgy kell kezelni, mintha töltve lenne! ("Töltetlen fegyver nem létezik!")

-A biztonsági zónában (parkolóban) a tárat a fegyverbe helyezni Szigorúan Tilos! Ellenkező esetben a szervező köteles szigorú szankciókkal fellépni!

-A fegyverek belövésére csak a külön, erre a célra kijelölt "TÁRAZÓ HELYEN" van lehetőség! A tárat a játékkezdés előtt a szervező utasítása után szabad a fegyverbe helyezni!

-A játéktéren kijelölt visszaállópontot elfoglalni, oda belőni és onnan kilőni Szigorúan Tilos, kivéve ha a játék szervezője másként nem rendelkezik!

-A játék végét köteles minden játékos hangos kiáltással (VÉGE) jelezni a társainak, és ezt a PMR rádión is megerősíteni. A játék végén minden játékos köteles a tárat fegyveréből kivenni, egyeslövés után a fegyvert biztosítani.

-Az airsoft fegyvereket töltetlen állapotban, zárt tárolóeszközben , lövedéktől (BB) valamint tártól elkülönítve szabad csak szállítani.

-Minden játékosnak tisztában kell lennie, alkalmaznia és tudnia kell a fegyverek használata során a fegyverkezelés általános biztonsági szabályait.

-Minden játékosnak KÖTELESSÉGE tisztában lenni az airsoft fegyverekre vonatkozó hatályos jogszabályokkal.

b) Nem játékosok a pályán:

A játékban nem résztvevő személyek (felügyelő, szervező, fotós-filmes, néző) a védőfelszerelésen túl fluoreszkáló mellényt kötelesek viselni! Ezen személyek jelenlétükkel nem zavarhatják a játékot. Kívülálló személy pályára tévedése esetén a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni, és a szervezőt azonnal értesíteni kell!

c) Baleset:

Amennyiben a pályán ellátást igénylő sérülés történik, a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni, és a szervezőt azonnal értesíteni kell!

11. Szabálysértés-etikátlan magatartás:

Minden játékosnak kötelező tisztában lennie a Magyar Wargame Szabályzat megszégésének, illetve az airsoft etikett és az általános illetve nélkülöző magatartás következményeivel.

Szabálysértés esetén a játékszervező köteles a szabálysértés mértékével arányos büntetést kiszabni, amit a játékos köteles tudomásul venni.

Büntetési tételek lehetnek:

- Feketelistára való felkerülés Pl.: Jelentkezik játékra, de nem jelenik meg.
- Minimális pénzbüntetés Pl.:Parkolóban tár a fegyverben.
- Időbüntetés Pl.:Kiabál az ellenféllel.
- Az adott játékból való kizárás Pl.: Többször vét a szabályok ellen.
- Rendezvényekről történő végleges kizárás Pl.: Sorozatosan és durván vét a szabályok ellen, nem hajlandó betartani azokat.

12. Játékszervezés

a)Játékszervezői ajánlás

Airsoft játékot bárki szervezhet aki az airsoft játék szabályait hiánytalanul ismeri, képes betartani, valamint betartatni azokat, sportszerű példamutató magatartást tanúsít. Neki kell eldöntenie a vitás kérdéseket, a szabályokat megsértő személyeket figyelmeztetni, kizárni, vagy eltávolítani a pályáról.

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! Harminc főnél nagyobb létszámú játékok lebonyolításához minimum kettő szervező javasolt!

b) Biztonságos pálya

Airsoft játékot csak biztonságos pályára szabad szervezni, azt csak a terület tulajdonosának engedélyével szabad használni és mindezt úgy, hogy a pályán lévő veszélyforrásokat a szervező a legjobb tudása szerint megszünteti, vagy egyértelműen és jól láthatóan elkülöníti a játéktértől! A játéktér nagyságára és a veszélyforrásokra fokozottan fel kell hívni a figyelmet, ahol a pályabejárás során, minden játékos és résztvevő a saját szemével győződhet meg azok pontos helyéről és az általuk nyújtott veszélyek mértékéről!

A területen figyelembe kell venni biztonságos lőtávolságot, hogy az egymással szemben álló csapatok ne kerülhessenek túl közel egymáshoz!

(A balesetek többségét a pályákon található veszélyforrások okozzák, és nem a fegyverek!)

CQB és részben CQB játékok esetén:

A pályák eltérő adottságai miatt, ilyen jellegű játék esetén a játék szervezője köteles a Magyar Wargame Szabályzatban foglaltakon szigorítani. (FPS limit, egyeslövés, tárkorlátozás stb.)

c) Regisztráció

Amennyiben a játékszervező másként nem rendelkezik, minden játékos számára kötelező a regisztrációs lap kitöltése, hogy a játékokon csak és kizárólag önként saját felelősségére vesz részt, amelyet aláírásával egyidejűleg elismer.

13. Játékszervezői szigorítások

Minden játékos köteles tudomásul venni és elfogadni, hogy a játékszervezők a Magyar Wargame Szabályzatban foglaltaktól CSAK ÉS KIZÁRÓLAG SZIGORÚBBAN TÉRHEK EL!

14. Javaslat:

A Magyar Wargame Szabályzat alkalmazása, csak jól szervezett, becsületes, felelősségtudó játékosok és csapatok számára javasolt, akik maradéktalanul ismerik és betartják a benne foglaltakat!

NYILATKOZAT

E dokumentum a forrás feltüntetésével, változtatás nélkül, szabadon terjeszthető. E dokumentumból származó minden más munkának szabad terjesztésének 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.

Forrás: B.A.S.E www.bonyhadairsoft.hu