

Magyar Airsoft Szabályzat

2008

***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 űznek 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 űzött 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 "BB" gömblövedékek nem hagynak festéknyomot, így az eltalált játékosnak kell a találatot jeleznie. Az airsoft tehát a résztvevők becsületességén, korrektségén alapszik - inkább komoly hobbi, mint versenysport.

BEVEZETÉS

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

ENERGIA ÉS SEBESSÉG

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

Torkolati sebesség (.20 BB)		Torkolati energia	Kategória
m/s	láb/s (fps)	Joule	
85	280	0.7	Kézi- és támogatófegyverek (Maximum 130 m/s)
100	330	1	
106	350	1.1	
110	360	1.2	
120	400	1.5	
130	430	1.7	
140	460	2	Mesterlövészfegyverek (130-180 m/s) Csak egyes lövés, kötelező 20m minimális lőtáv , és kötelező másodfegyver viselése!
150	490	2.2	
160	530	2.6	
170	560	2.9	
180	600	3.3	

* A táblázatban feltüntetett fps és m/s értékek az áttekinthetőség végett kerekítettek

BIZTONSÁGI SZABÁLYOK

1. Szemvédő használata: a pálya teljes területén, az esemény teljes időtartama alatt, minden játékosnak és játékterület közelében tartózkodó személynek 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, stabilan, elmozdulás nélkül kell a szemüregtet védenie, futás, intenzív testmozgás esetén is. Csak az ANSI Z87.1 vagy EN 166-F szabványnak megfelelő, vagy annál erősebb polikarbonát védőszemüvegek, paintball-airsoft maszkok használhatók! 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! Nem megfelelő vagy sérült szemvédő viselése TILOS és BALESETVESZÉLYES!

Ha a szemvédőn (vagy dokumentációjában) nincs megfelelő védelmi fokozat feltüntetve, úgy azt viselés előtt tesztelésnek KÖTELEZŐ alávetni! A Játékszervező bármikor elrendelheti a tesztelést. Ilyenkor legalább 1.5 Joule (120m/s) teljesítményű fegyverrel, minimum 3 lövést kell egyesével leadni a hátulról megtámasztott szemvédőre, 1 méter távolságból. Az eszköznek törés-repedés nélkül kell elviselnie a legerősebb fegyverek lövéseit is.

3. Arcvédő: épületben, beltérekben zajló közelharc (CQB) játéknál arcvédő viselése KÖTELEZŐ! Az arcvédőnek teljes védelmet kell nyújtania minimum a játékos fogzatának. Arcvédő nélkül épületharcban TILOS résztvenni!

4. Egyéb védőfelszerelés: a sérülések elkerülésére minél kevesebb bőrfelületet hagyjunk fedetlenül. Gyakorló/terepuha, kesztyű, sapka vagy sisak, magasszárú cipő vagy bakancs, térd és könyökvédő viselése JAVASOLT!

5. Fehér kendő: játékból kiállás jelzésére (lásd Játékszabályok, 3. pont) egy darab, legalább 40x40cm méretű fehér kendő KÖTELEZŐ!

6. Fegyver: 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 használata engedélyezett. 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!

FIGYELEM! A szabályzatban közölt teljesítményadatok pusztán felső határértékek, nem kítűzött célok, amit a játékosnak el kell érnie! A pontosságot, lőtávolságot, a játékos sikerességét legkevésbé a fegyver ereje fogja meghatározni!

7. Fegyverhasználat: airsoft-fegyvert alkohol, vagy más cselekvőkészséget befolyásoló szer hatása alatt kezelni **TILOS!**

a) Airsoft fegyverrel csak célzott lövést szabad leadni! Fedezék mögül kirtartott, ablakon-ajtónyíláson át bedugott, stb. fegyverrel, **VAKTÁBAN TÚZELNI TILOS ÉS BALESETVESZÉLYES!** Kiállt játékosra, csapattársra, megkülönböztető jelzést viselő személyre löni **TILOS!**

b) Kötelező minimális lőtávolság: 1.7 Joule (130m/s) feletti teljesítményű fegyverekkel sorozatlövést leadni és 20m-nél közelebből játékosra löni **TILOS!**

c) **Épületharc:** szabályait a játék típusa határozza meg.

- **Belterekre, rövid lőtávolságokra korlátozott játék:** maximális torkolati energia 1.1 Joule (106m/s) és **RÖVID** sorozatlövés engedélyezett! Maximum feletti fegyverek **TILTOTTAK!**

- **Épületharcot mellékesen tartalmazó játék:** beltérben és annak 10m sugarú körzetében maximum 1.5 Joule (120m/s) és **KIZÁRÓLAG** egyes lövés engedélyezett! Sorozatlövés, illetve 120m/s feletti fegyverrel épületre lövés csak a 10m zónán kívülről, illetve épületből tüzelve csak annál távolabbi célokra adható le.

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) Közvetlen-közlelről, rászorított csőtorkolattal **SZIGORÚAN TILOS** játékosra lövést leadni!

e) Állatra **TILOS** lövést leadni!

f) A játékos legyen tisztában fegyvere teljesítményével. A mérést mindig .20 gramm súlyú BB-vel kell elvégezni! A bemérés megtagadása a játékból kizárást vonja maga után!

g) Gázüzemű (HFC-134a, green gas, szén-dioxid, stb.) fegyvereknél mérést a helyszínen,

környezeti hőmérsékletre felmelegedett gáztartállyal kell elvégezni. Sose használjunk olyan gázt, amit a gyártó nem javasol fegyverünkhöz, illetve aminek nem vagyunk tisztában a teljesítményével! Nem megfelelő hajtógáz használata **BALESETVESZÉLYES!**

8. Fegyverkezelés: igyekezzünk olyan körülmények között forgatni az airsoft-eszközöket, mintha igazi fegyverrel bánnánk!

- Játékon kívül lövést **KIZÁRÓLAG** a szervező által kijelölt próbahelyen, biztonságos irányba szabad leadni!
- Játékterületen- és játékidőn kívül fegyverbe épített 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!** Ügyeljünk arra, hogy a tár eltávolítása után a csőben még 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 csak lehetséges, a csőtorkolat biztonságos irányba mutasson, másik játékost ne keresztezzen! Tüzelés előtt ellenőrizzük a cél mögötti területet.
- Az airsoft fegyvereket töltetlen állapotban, 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.

9. Nem játékosok a pályán: a játékban nem résztvevő személyek (felügyelő, szervező, fotós-filmes, néző) a védőfelszerelésen túl fluoreszkáló mellényt, vagy más élénk színű ruházatot kötelesek viselni! Kívülálló személy pályára tévedése esetén a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni! Megkülönböztető jelzést viselő-, kívülálló személyekre **SZIGORÚAN TILOS** tüzelni! A játékszervező korlátozhatja a nem-játékos résztvevők számát, mozgásterét. A fotósok-filmesek jelenlétükkel nem zavarhatják a játékot.

10. Pirotechnika: pirotechnikai eszközök használata **TILOS** – kivétel, ha a szervező másként rendelkezik. Ebben az esetben is csak előre meghatározott fajtájú, mennyiségű, hatályos jogszabályok szerint szabadon birtokolható pirotechnika lehetséges! Pirotechnika kezelésénél mindig viseljünk védőkesztyűt! **SOSE** használjunk olyan eszközt, melynek nem vagyunk tisztában a kezelésével! Petárda, gáz-riasztó fegyver, rendvédelmi szervek számára gyártott fény és hanggránát (flashbang) használata **SZIGORÚAN TILOS!** Füstképző pirotechnikát épületben, beltérben használni **TILOS!**

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

FEGYVERKATEGÓRIÁK

Az airsoft fegyvereket az alábbi öt kategóriába soroljuk:

Kézifegyverek: általános kategória. Géppisztolyok, gépkarabélyok, hadipuskák, pisztolyok, sörétes puskák, alacsony teljesítményű ismétlőfegyverek tartoznak ide. Maximális energiájuk 1.7 J (130m/s) és tárkapacitásuk nem lehet több, mint 600 BB. Motoros tár használata NEM engedélyezett!

Mesterlövészfegyverek: távcsővel felszerelt, legalább 95 cm hosszú, félautomata, ismétlő rendszerű, vagy sorozatlövésre nem átkapcsolhatóvá alakított puskák (M700, M24, M40, M14, M21/M25, L96A1, Steyr SSG, PSG-1, G3SG/1, MSG90, SR-25/Mk11, SPR/Mk12, Dragunov) Maximális tárkapacitás 80BB. Torkolati energiájuk meghaladja az 1.7 Joule-t, maximum 3.3 Joule (180m/s). 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. Mesterlövészfegyvert játék közben csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetnek!

FIGYELEM! A játékosnak ismernie kell a lőtávolság helyes megbecslését! (Mekkorának látszik adott nagyságnál, távcsövön keresztül egy emberalak, vagy annak részlete 20 méterről.) Játék előtt javasolt a távolságot pontosan kimérni és gyakorolni!

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 1.7 J (130 m/s). Tár korlátozás nincs! Beltérben, közelharcra nem használhatók, épületből kifelé tüzelésre viszont igen. Támogató fegyverrel mozgás közben tüzelni TILOS! Ezt a fegyverkategóriát a játék közben csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

Gránátvetők: nagymennyiségű (14-180db) BB egyidejű kilövésére alkalmas, gázzal működű, 40mm airsoft "gránátokat" befogadó, közelharcban használatos eszközök. Önállóan vagy kézfegyverre erősítve alkalmazhatók - mindkét esetben egy darab gránátvetőt vihet magával a játékos. Felszerelésük támogató- vagy mesterlövészfegyverekre nem engedélyezett! Kizárólag 6mm BB lövedékkel működő gránátvető használható!

Aknák, gránátok: gázzal vagy rugóval működtetett, kézi erővel célba juttatott vagy telepített (pl. botlórótos) BB-szóró eszközök. Használatuk csak 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! Levett felszerelési tárgyakat (pl. fának támasztott fegyver, földre helyezett hátizsák), taktikai pajzsot érő lövés nem találat! Szintén találatnak minősül, ha a játékost az ellenfél hátulról vagy oldalról, meglepetésszerűen, pusztán kézzel (könnyen) megérinti. Ezt "csendes dobatsnak" nevezik (lásd 6. pont). Ilyen módon szemből támadni TILOS és balesetveszélyes!

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 dobatsnál" (lásd 6. pont).

3. Kiállítás, visszaállítás: találat jelzése után a játékos feje fölé emeli vagy szíjra ereszti fegyverét, AZONNAL FEHÉR KENDŐT helyez a fejére, és a játék megzavarása nélkül, legrövidebb úton távozik az övezetből. (Kivétel, ha a szabályok mást írnak elő.) Számítsunk rá, hogy kiállítás közben további találatokat kaphatunk. A fehér kendőt jól láthatóan, végig viselni kell! Heves küzdelem, épületharc közben KÉZFELTARTÁSSAL, KIABÁLÁSSAL, FEHÉR KENDŐVEL VÉGIG JELEZNI KELL a kiesett státuszt. A játékosra szabadon lehet tüzelni, ha nem egyértelműen azonosítható, hogy kiállt a játékból! Fehér kendőt viselő vagy találatot jelző játékost 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- vagy fegyverhiba miatt a játékos nem tudja folytatni a küzdelmet, szabályosan ki kell állnia (lásd 2-3. pont), és el kell hagynia a játékterületet. A hiba elhárítása után ugyanolyan módon állhat vissza, mintha kiesett volna – amennyiben a játékszabályok ezt lehetővé teszik. (Az akkumulátor cseréje nem számít meghibásodásnak, ha a csere 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 parancsnokok közötti információcserét szolgálja. Bármiféle vitatkozásnak, veszekedésnek, az ellenfélen ejtett vélt vagy valós találatok bekiabálásának helye nincs! Tehát NEM SZÓLÍJTUK FEL a másik játékost kiállításra!

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 rövidre! (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 („Dobás”): KIZÁRÓLAG akkor alkalmazható szabály, ha a játékos HÁTULRÓL vagy OLDALRÓL, MEGLEPETÉSBŐL tüzelhetne a biztos célt nyújtó ellenfélre. A felszólításnak hangosnak, egyértelműnek kell lennie (pl. “Dobd el!”, “Kezeket fel!”). Ha az ellenfél megadja magát, AZONNAL jelzi a “találatot” és kiáll a játékból. (A fegyvert természetesen nem kell eldobni.) Ha tétovázik, nem engedelmeskedik, a felszólító szabadon tüzelhet rá. E szabály alkalmazásánál fontos mindkét fél részéről a sportszerű viselkedés! (lásd 9. pont) Szemből, nagyobb lőtávolságról, kis célpontot nyújtó játékost, többszörös túlerőt nem szólítunk fel megadásra!

7. Fizikai kontaktus: a fejezet 1. pontjában ismertetett “csendes dobást” leszámítva az ellenfelek nem kerülhetnek semmilyen fizikai kontaktusba egymással! Ellenfél fegyverének megérintése TILOS!

8. Csalás, kezdő mentalitás: az airsoft-játék a becsületességen alapszik, ezért a csalókkal szemben a játékszervezők és játékfelügyelők a legszigorúbban fognak eljárni! Csalni játékban értelmetlen, hiszen az airsoft nem verseny, és előbb-utóbb mindenki tisztában lesz az illető személyével, ami végül a játékos megbélyegzését, kirekesztését vonja maga után. Nem éri meg!

Ne kiáltunk azonnal csalót, ha ellenfelünk nem jelzi a szerintünk biztosnak vélt találatot. Álljunk egészséges szkepticizmussal a teljesítményünkhöz. Hátha mégsem találtuk el. Láttuk saját szemünkkel a becsapódást? Biztos? Gondosan céloztunk, vagy csak a cél irányába lövöldöztünk? Tüzelte egyáltalán a fegyverünk? Belerántottunk a lövésbe? 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 gyakran átláthatatlan fedezéket jelenthet. Nagy lőtávolságnál úgy tűnhet, a lövedék talált - valójában méterekkel a cél előtt lehullott a földre. Előfordulhat, hogy az adrenalin 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!

9. Sportszerű viselkedés: igyekezzünk minden körülmények között 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 az érvényes szabályokkal. Tartsuk tiszteletben a játékszervezők és felügyelők kéréseit, döntéseit, segítsük a munkájukat. A találatot ne csak verbálisan, kézfeltartással is mindig jelezzük! A vitás kérdéseket, szabálytalanságokat közvetlenül játék után, helyben 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, mindkét fél álljon 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!

10. Korhatár: a minimum életkorhatár tizenhat év, tizennyolcadik életévüket be nem töltött személyek csak egy 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 üzött 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
Félaautomata - 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 mozgatására 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
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
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 bonyolítson le. A szervezőnek tapasztalt, szabályokat pontosan ismerő játékosnak 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.

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 helyszínen visszafizetése (amennyiben volt). Ugyancsak kötelessége a kezdő, tapasztalatlan játékosokat az alapvető biztonsági szabályokról tájékoztatni. A szervező köteles hulladékgyűjtési lehetőségről gondoskodni. Szintén köteles 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 (elektronikus vagy nyomtatott formában). 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 - Létszámellenőrzés - 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” 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 pozícionálni. 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 alatti és feletti értékeket is 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 cilindercserélő 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

Melléklet III.

NYILATKOZAT

Alulírott

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

.....
(lakcíme, telefonszáma),

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