

ÁLTALÁNOS SZABÁLYZAT

A részletes szabályzat minden esetben a helyszínen kerül ismertetésre. Ebben a dokumentumban, csak az általános szabályokat ismertetjük.

1. Az airsoft esemény teljes területén alkohol vagy egyéb tudatmódosításra alkalmas szer/anyag hatása alatt álló személy **NEM** vehet részt.

2. A játéktér területén védőszemüveg használata **KÖTELEZŐ**, illetve a maszk használat ajánlott!

Ha meg kell állnod megtörölni, mert bepárásodott, akkor minden esetben a fal felé fordulva tedd.

3. **Szemetelés TILOS!**

Kérünk minden hozzánk látogató személyt, hogy használjátok az erre a célra kijelölt kukazsákokat!

4. A találat szándékos nem megadása esetén, továbbá toxikus magatartás esetén, **először figyelmeztetünk, utána hazaküldünk** (a regisztráció díjának visszatérítésének kérése ebben az esetben nem lehetséges), **továbbá az általunk szervezett későbbi játékokra a regisztrációd automatikusan töröljük.**

A szervezőnek, illetve a Game Marshall csapatnak, jogában áll játék közben a "fair-play" érdekében véletlenszerűen, célzott lövést leadni a véletlenszerűen kiválasztott játékosra. Amennyiben a játékos szabályosan megadta a találatot és a szervező vagy GM, a játékost a folyamat után tájékoztatta, akkor a játékos folytathatja a játékot.

5. **Célzott lövés.**

Célzott lövést csak olyan helyről adj le, ahol meggyőződted, ahonnan legalább egy emberi fej legalább kifer.

6. **Rambo mód.**

Fedezék mögül, felfelé vagy oldalirányba kinyújtott replikával vakon lövést leadni TILOS!

7. **Tárazás csak HQ-n, visszaálló ponton, parkolóban lehetséges.**
A parkolóban TILOS a replikák működtetése.

8. A játékterről való kilépés előtt a tárákat **kötelező eltávolítani** a replikákból, valamint meg kell győződni annak **töltetlenségéről.**

9. A Játékos csak akkor állíthatja meg a játékot, ha a pályán tűz vagy baleset történt. Ebben az esetben a játékosnak kötelező mihamarabb jelezni a veszélyforrást a szervezőnek.

Szervezői csatorna a PMR 8-as (446.09375).

10. A pályán lévő elemeket, valamint az épületet szándékosan rongálni **TILOS!** A játékosok a játék elemeket, fedezékek nem mozgathatják el, kivéve, ha a szervező, ezt a játékmód függvényében a helyszínen engedélyezi.

11. Kronózás minden épületbe bevitt replikára kötelező, kronózatlan replikával való játék az adott játékról való kizárását vonja maga után! A kronózás jogát szinte minden működési elvű fegyver (kivétel Green gas pisztolyok) esetében, szűrőpróbaszerűen a játék közben is fenntartjuk.

Chronózás során mi adjuk a BB-t (BLS 0.28g), és minden esetben Joule-ban (J) mérünk.

Értékhatárok:

- Pisztoly, revolver: **1.2 J**
- Shotgun, SMG, Karabély, LMG: **1.6 J**
- DMR: **2.4 J**
- Sniper: **3.3 J**

12. Gránát, füst.

A forgalomban kapható airsoft hang-, és füst-gránátok engedélyezettek, továbbá petárdák esetében 0,5 gramm, illetve maximum 1 gramm robbanóanyag súlyhatár között használhatóak, amennyiben az eligazítás után használója bemutatja a szervezőnek.

A gránát, petárda és füst használatát **NEM** kötelező jelezni a játékos társak felé.

A hanggránát, petárda 5 méter sugarú körben okoz találatot. Ez alól kivételt képez a fal mögött álló játékos.

A BB szóró gránát csak akkor okoz találatot amennyiben a kiszóródó BB eltalálja a játékost.

A BB szóró gránát kivételével, a hanggránát és petárda a pajzsot hordozó játékost semlegesíti.

Füstgránátot, amennyiben a szervező engedélyt nem ad rá, abban az esetben **TILOS** épületen kívül működtetni.

13. Dobatas.

Amennyiben a játékos olyan irányból közelíti meg az ellenfél játékosát, hogy az nem veszi észre, "DOBD EL" kiáltással van lehetőség kiiktatni. A másik fél nem köteles megadni a találatot, amennyiben a felszólításnak nem tesz eleget, mellényre célzott lövés közvetlen közélről engedélyezett.

14. Késelés.

Gumi késsel van lehetőség kiejteni az ellenfél játékosát. Ebben az esetben hanghatással nem jelezhető a találat. A késsel bökdösni nem lehet. Élével, lapjával vágni ruhára vagy mellénnyel védett területen lehetséges, nyaknál szigorúan **TILOS**!

15. Pajzs.

Pajzsot csak viselője használhatja, nem lehet átadni másnak, továbbá pajzs használata során kötelező a másodlagos fegyver.

16. Sorozatlövés, Burst, Binary Trigger épületben nem alkalmazható, továbbá épületen kívül **TILOS** az épület nyílászáróinak átlövése.

17. DMR és Sniper fegyverek.

Ezen fegyverekkel épületben tilos lövést leadni. Engedélyezett az épület nyílászáróiból- illetve a tetőről való célzott lövés leadás, amennyiben a 20 méteres táv teljesül.

DMR és Sniper fegyverek mellé kötelező, a másodlagos fegyver.

18. Teamkill.

Csapattárs kilövés esetén, a hibázó játékos hajtja végre a visszaállást.

19. Minden találat, találat.

Fegyver találat esetén, csak másodlagos fegyver használható, illetve a játékosnak kötelező jeleznie, hogy fegyver találat történt. Fegyver találat esetén, az eltalált fegyver vissza állásig nem használható.

Találat esetén hangos kiáltás „MEGVOLT / HIT” + találatjelző kendő.

20. Visszaálló pontról lövés **NEM** adható le valamint ezt a pontot **TILOS** tűz alatt tartani. Az onnan kilépő játékost az első fedezék eléréséig támadni nem lehet.

21. Létra használata.

A létrán közlekedő személy, nem adhat le célzott lövést, illetve addig nem lőhető, amíg a mászást biztonságosan be nem fejezte.

A létrán tartózkodó játékost fel kell szólítani (Pl. meghaltál), amennyiben ellenséges játékosok összetalálkoznak, továbbá a kiesett játékos kötelessége minél hamarabb elhagyni és szabaddá tenni az eszközt.

Létra használatához ajánlott a hevederszík.

A játékos, a létrát "HIT/TALÁLAT" vagy felszólítás esetén NEM blokkolhatja, az azon szándékozó játékosokat NEM akadályozhatja, továbbá el sem mozdíthatja.

22. "Halott" ember nem beszél.

A "halott embernek" beszélni valamint információt átadni társai számára, addig amíg újra nem éledt, nem lehet!

"Halottat" fedezékként használni TILOS.

Az eltalált játékosnak, amennyiben láthatóan nem érkezik hozzá segítség, akkor törekednie kell a tűztér minél hamarabbi elhagyására, úgy, hogy a többi játékost nem zavarja, akadályozza!

23. Respawn és Medic rendszer.

Minden esetben az esemény kiírásra, illetve a játék előtti eligazításon kerül ismertetésre.