

.

1) Félautomata mesterlövész fegyver (DMR):

- maximális energiájuk 2,2 joule lehet (500 fps)
- Bármilyen optikai irányzék használható (Red dot,Holo...stb)
- használható hi-cap tár is
- célpont távolságától függetlenül maximum 3 lövés adható le másodpercenként
- kizárólag egyeslövés leadására lehet alkalmas

2) Ismétlő mesterlövészfegyverek (Sniper)

- maximális energiájuk 3,3 joule lehet (600 fps)
- távcsővel kötelező ellátni
- másodlagos fegyver megléte és használata a minimális rálövési távolságon belül kötelező
- minimális rálövési távolság 20 méter
- épületen belül, illetve épületek 10 méter sugarú körén belül nem használható. Épületből ki, illetve épületbe belőni vele csak a kötelező minimális rálövési távolság megléte esetén szabad.

3) Támogató fegyverek (géppuskák):

- maximális energiájuk 1,9 Joule lehet (450 fps)
- másodlagos fegyver megléte és használata minimális rálövési távolságokon belül kötelező
- minimális rálövési távolság 20 méter
- a támogató fegyvereket géppuskákat nem kötelező villalábbal ellátni
- térdelő vagy álló testhelyzetből is használhatóak fedezet biztosításra.

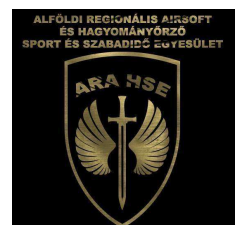
4) Gázos karabélyok (GBBR):

- Speciális kategóriába sorolt fegyverek
- 380 Fps felett, illetve 1,5 jule torkolati energia felett DMR-nek minősülnek, tehát ugyanúgy érvényes rá minden DMR szabály (rálövési távolság, épületharc stb..)
- **350 fps felett legfeljebb 0,28 as BB vel, maximum 1,5 joule torkolati energiáig használható a normál AEG fegyverekkel (400 fps vagy alatti fegyverekkel megegyező szabályozás) megegyező szabályok szerint.**

5) Fegyverhasználat:

- Csak célzott lövést szabad leadni, ez kiterjed arra is, hogy nyílt területen nem célzunk az ég felé azért, hogy a ballisztikus elvek miatt megnöveljük, a lőtávunkat.

6) Összelövés:



- Az összelövés csak szemből történhet, abban az esetben, ha mindkét játékos pontosan tudja, hol lesz az ellenfél és 1 másodpercen belül adják le mindketten a lövést anélkül, hogy bármelyik játékosnak fordulnia kellene a lövés észlelése és a válaszlövésleadása előtt.
- ha bármelyik játékos a találat után adja le lövését, az már nem számít összelövésnek ilyenkor amennyiben nincs jelen szervező, a játékosok megegyeznek, és az első lövést leadó játékos folytathatja a játékot, vagy mindketten visszaállnak.
- nézeteltérés esetén minden esetben a szervezők döntése a mérvadó. A renitens, provokáló magatartást tanúsító játékosokat, illetve a szervezők döntését figyelmen kívül hagyó játékosokat a játékból kizárhatják, és eltilthatják.

7) Kronózási menete:

- Minden, az egyesületünk által szervezett játékra érkező és részt venni kívánó játékos részére kötelező a kronózási minden a játékba behozni kívánt fegyverre. (kivételt képeznek az AEP és egy, vagy több lövetű rugós shotgunok.
- A szervezők fenntartják a jogot a fegyverek, másodlagos fegyverek szűrőpróba szerű játék előtti vagy játék közbeni ismételt mérésére is.
- A mérő készülék hibahatárára tekintettel AEG fegyverek esetén 400fps-ig +/- 2% toleranciát engedélyezünk
- 400 fps – 500fps-ig (DMR, GBBR), +/- 1 % toleranciát engedélyezünk
- 600fps-ig (Sniper) +/- 1 % toleranciát engedélyezünk
- Ha valaki olyan fegyverrel venne részt játékon, amihez egyébként kötelező a másodlagos fegyver (DMR v. Sniper, v. Támogató géppuska) ám ilyenkor NEM rendelkezik, illetve nem működik rendeltetés szerűen, akkor a játékos NEM vehet részt a játékon!

8) Épületharc:

- épületharc sorozatlövés: függetlenül a torkolati energiától nem engedélyezett! Ez kiterjed az épületek 10 m sugarú körzetében folyó játékokra is. A 10 méter abban az esetben is mérvadó ha egy 10 méternél hosszabb épület két szemben lévő falánál álló ellenfelek közötti távolság ennél nagyobb is. A távolság meghatározásánál a játékos épületfaltól való távolsága a mérvadó!
- Aki a játékokon ezt a szabályt véletlenül vagy tudatosan megszegi, automatikusan kilőtt személynek minősül, az általa sorozatlövésrel kilőtt személy pedig folytathatja a játékot.
- Ez a szabálypont érvényes a szabály szerinti rálövési távolsággal rendelkező fegyverek esetén, e távolság be nem tartására is.

9) Kritizálás:

- A szervezők kioktatása, döntéseinek megtagadása, nyílt kritizálása, becsmérlése a játékokon nem megengedett, kitiltást vonhat maga után (a szervezők sokat tesznek azért, hogy egy játék létrejöjjön!). Természetesen, ha problémát észlel, jelezheti és jelezze is a játékos a szervezőknek!

