



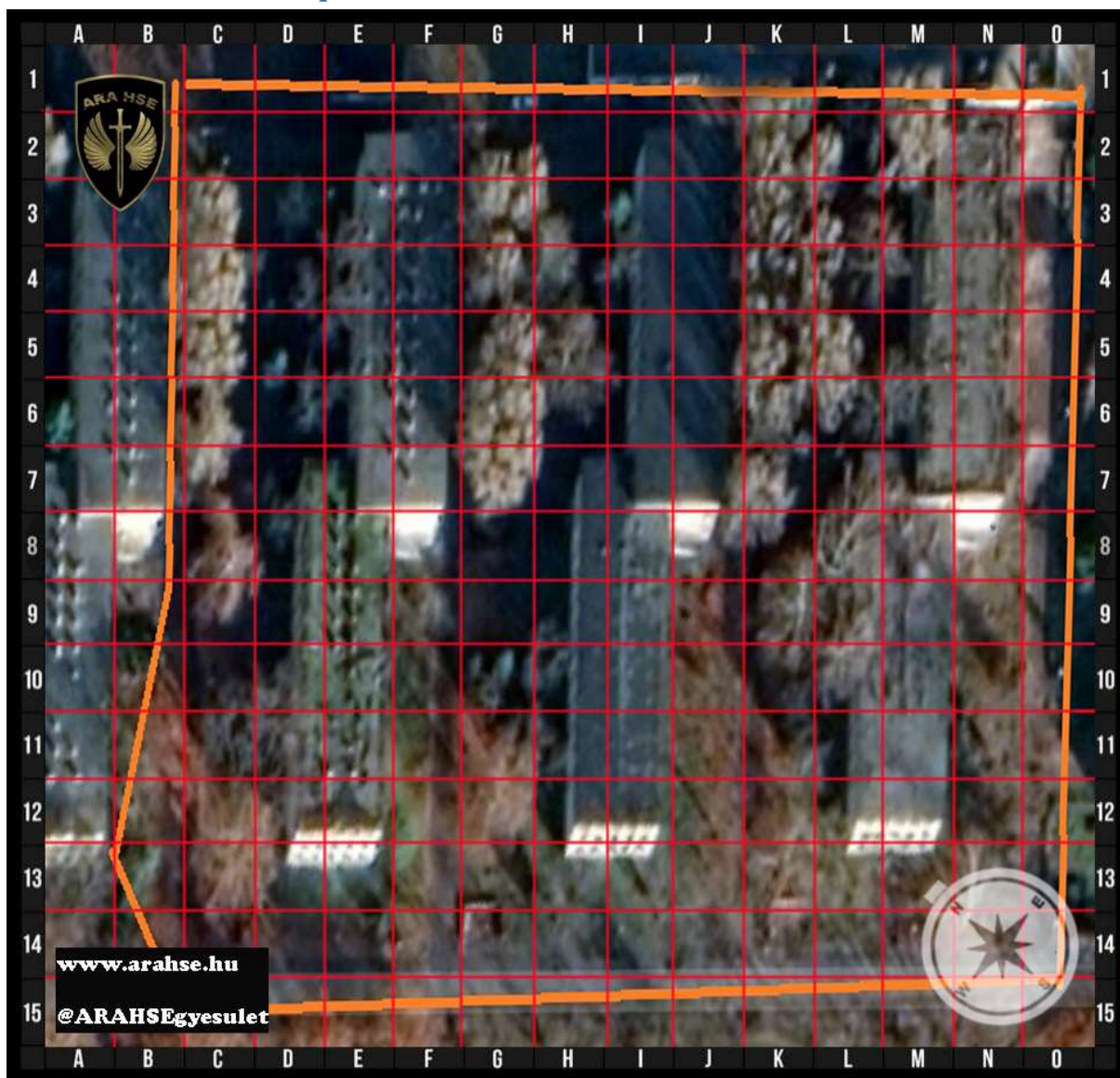
JÁTÉK ELŐTTI ELIGAZÍTÁS

Az Alföldi Regionális Airsoft és Hagyományőrző Sport és Szabadidő Egyesület (továbbiakban ARA-HSE) mint sportszervező ezúton tájékoztatja játékosait a Ceglédi kaszárnyák airsoft pályára vonatkozó általánosan érvényes szabályokról.

1 Terület határok, általános szabályok:

- A játékterület a 3-4-5 ös számú épületek területe, valamint az azok közti zöld terület, de ennek megváltoztatásának jogát az adott játékon, a létszámhoz igazítva a szervező fenntartja magának.
- Az épületek teljes terjedelemben használhatóak a pincétől a felső szintig, kivétel a 4 es épület alacsony földszintje, ahol egy asztalos műhely található. A játékterület határai az épület két végén futó út és járda vonala, ezek a visszaálláshoz használhatóak.
- A parkolóban a Chronózási területet és a fegyverek belövésére kijelölt területet kivéve, betárazott fegyverrel tartózkodni tilos.
- Eligazítás során, valamint a parkolóban a fegyverekben nem lehet tár!
- Az épület teljes területén, valamint a Chronónál és a fegyver belövési zónában a védőszemüveg viselése a rendezvény teljes ideje alatt kötelező, kivétel nincs.
- CQB terület, ezért a merev arcvédelem kötelező a kis lőtávok miatti sérülések megelőzése érdekében. A játék teljes ideje alatt kizárólag egyeslövés engedélyezett. Ezen a területen DMR, Sniper fegyverek, valamint géppuskák nem használhatók.
- Az épület tetejére felmászni tilos. A lépcsőházba kihelyezett ajtókat elmozgatni, pajzsként elvinni tilos.
- Az épület alapvetően biztonságos, de a padlóburkolat a BB lövedéktől csúszós lehet, óvatosan közlekedjetek.
- Esős időben a nyílászárók hiánya és a tetőszigetelés sérülései miatt beázások lehetnek. Ezek szintén csúszóssá tehetik a padozatot.
- Az ablakokon ki és belőni szigorúan tilos, információszerzésre használni viszont lehet.

• Terület térképe:



ÁLTALÁNOS JÁTÉKSZABÁLYOK

- Ez egy becsület játék, kérjük úgy játssz, ahogy azt te is elvárod játékostársaidtól!
- A Fegyvertalálat is találat, ha van másodlagos fegyvered, azzal játszol tovább, a következő találatig.
- A fegyver nem medicelehető!
- Bárhol kapsz találatot, a cipőd orrától a sapkáid bojtjáig, az találat, amit egyértelműen, hangosan jelzel a többi játékos felé.
- Találat után azonnal előveszed a narancssárga találatjelződet és ha kell, félre állsz a tűzvonalból.
- sebesületet, halottat nem használz fedezékként.



- Halott nem beszél, nem ad jelzéseket arra vonatkozóan, honnan lőtték le, csak medicért kiálthat.
- késelés, gránát, aknátalálat esetén nem medicelhető a játékos, instant halál.
- Dobatás csak hátulról, saját felelősségre, mert nem kötelező a dobatást megadni.
- Összelövés: CSAK az számít összelövésnek, amikor a fedezékben, épületben lévő játékos is tudja, honnan jön az ellenfél, és a támadó is tudja, hol keresse a védőt, azaz egymásnak szemből adják le a lövést szinte egy időben, legfeljebb 1-2 mp eltéréssel. Vita esetén mindkét felet a visszaállóra küldjük.
- Ha bármelyik játékosnak fordulni kell a lövés leadásához, vagy a leadott lövés irányába, az már nem számít összelövésnek.
- Amennyiben lehetőség van rá és az ellenfél tiszta célpontot nyújt, ne fejre lőj.
- **Épületharc szabályai:**
 - az épületekben és azok tíz méteres sugarú körén belül kizárólag egyeslövessel játszatsz.
 - akkor is, ha az épület 15 méter hosszú, és ti a két végén álltok szemben egymással.
 - Amennyiben az egyik játékos tíz méternél messzebb van az épülettől, lőhet sorozatot az épület irányába, illetve az épületből is lőhet sorozattal.
 - Ha épületben vagy tíz méteres sugarú körén belül bármilyen okból sorozol, halott vagy, te állsz vissza.
- Füstgránát és egyéb, előzetesen a szervezőnek bemutatott és általa jóváhagyott pirotechnikai eszközök használhatók játékelemként, felügyelet mellett.
- A játékon BB szóró és hanggránát (gyengített 85db alatti) egyaránt használható
- **A gránáthasználat szabályai:**
- **A gránát használatot minden esetben ELŐRE, hangosan be kell mondani!**
 - A kivetett gránátnak el kell működnie ahhoz, hogy a találat érvényes legyen
 - ha a kivetett gránát visszapattan egy fáról vagy ajtóról, falról a dobó felé, akkor a dobó és a körülötte 5 méteres sugarú körben tartózkodó többi játékos is meghalt.
 - a gránát 5 méter sugarú körben öl, vagy egy adott helyiséget takarít, ahová bedobták
 - A gránát pajzsot, speciális karaktert (terminátor stb.) hatástalanít a játékszabályokban ismertetett módon és időre.
 - BB szóró gránát esetében nem feltétel, hogy a kiszóródó BB eltalálja a helyiségben tartózkodó játékost.
 - Abban az esetben, ha a megtámadott helyiség alapterülete nagyobb, mint 6 x 6 méter a gránát a 6 méternél távolabb álló játékosokat csak megsebesíti, kivéve, ha a helyiségből egy másik helyiség nyílik, amiben a robbanásakor a játékos tartózkodott. Ő sértetlen marad és tovább játszik.
 - Gránátvető használata: közvetlenül a megtámadni kívánt helyiség valamely nyílászárójából, vagy a részlövésnek megfelelő méretű lyukon keresztül belőve szabad csak használni. helyiséget takarít.
 - Gránátvető szabadtéren, vagy jármű ellen „shotgun” elv alapján használható, az a játékos halott, akit legalább egy BB eltalál. Járművet, pajzsot és az azt használó játékost kiüti.



- **Késelés:**
 - Kizárólag a szervezőnek bemutatott, a MASZ szabályainak megfelelő sérülést nem okozó gumi, vagy műanyag kés, kard, tör használható
 - Késelésnél, az ellenfél testén 2 „vágást” kell ejteni és amennyiben ez hátulról történik, szóban is jelezni kell.
 - A megkéselt játékos azonnal halott, nem kiálthat medicért sem.
- **Pajzs használat:**
 - A szervező a játékmód függvényében engedélyezi, vagy tiltja a pajzs használatát
 - A pajzs nem gránát álló.
 - A pajzsot használó játékosokat érő találat, akár cipő orr, akár sisak vagy könyök érvényes találatnak minősül.
 - Ha a pajzsot használót kilövik, a pajzsot magával viszi, nem adja át, míg vissza nem áll!
 - Lőni a pajzs mögül csak úgy lehet, hogy a célzó a fejét és a fegyverét is kidugja, ezzel adva esélyt a szemben álló játékosnak.
- **Réslövés:**
 - Ha egy falon akkora lyuk, rés van, ahol a játékos feje is átférne, akkor közvetlen közlőrl adhat le célzott lövést a fal túloldalán álló játékosra.
 - Ha a rés ennél kisebb, akkor legalább 4-5 méter távolságból próbálhat meg csak átlőni. Azonban, ha ez sikerül, akkor a találat érvényes.
- **Rádió használat:**
 - A játék során a rajoknak, játékosoknak legalább egy működő rádióval rendelkezniük kell
 - A rádió sáv kiosztást a Game Marshal határozza meg a játék kezdete előtt
 - az egyes oldalak számára az ellenfél rádiósávjának lehallgatása engedélyezett
 - A másik fél rádiósávjának zavarása, blokkolása tilos
 - A rajok használhatnak saját frekvenciákat, melyek nem ütköznek korlátozás, vagy engedélyköteles tartományba, azonban a rajból legalább egy főnek kötelező a GM által kiosztott csatornán tartózkodni és ha keresik, bejelentkezni.
- **Rejtett Game Marshallok:**
 - **Ahogy azt az évek alatt már megszokhattátok, játékainkon rejtett Marshallok is játszanak, akik időnként tesztlövésekkel is ellenőrzik, hogy egy -egy játékos hogyan viselkedik, ha találatot kap.**
 - **Amennyiben ilyen történik, a találatjelzés után a rejtett GM, jelzi a meglőtt játékosnak, hogy folytathatja a játékot.**
 - **Amennyiben azt tapasztalja, hogy a játékos a találatot nem adja meg, akkor jogában áll a szabálytalankodó játékost ideiglenesen a játékból kiállítani.**

Köszönjük, hogy elolvastad és tudomásul vetted a fent leírtakat, kérdés esetén a játékismertető eligazításon a szervezők válaszolnak neked.

A rendezvényhez jó szórakozást kíván az ARA-HSE szervezői csapata