

# Magyar Airsoft Szabályzat 2010

**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 löfegyverektől. 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, kulturált 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 és kiegészítések 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 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 lövedékekkel végezzük! (lásd Kronózási melléklet) FIGYELEM! Nehezebb lövedékekkel mérve csak a sebesség csökken, a fegyver ereje nem változik!

Torkolati sebesség (.20 BB)		Torkolati energia	Kategória
m/s	láb/s (fps)	Joule	
100	330	1	

			<b>Kézi- és támogatófegyverek</b> (Max. 120 m/s, 400 fps)
106	350	1.1	
120	400	1.5	
130	430	1.7	<b>Félautomata mesterlövészfegyverek</b> (Maximum 150 m/s, 500 fps)
140	460	2	
150	500	2.2	
160	530	2.6	<b>Ismétlő mesterlövészfegyverek</b> (Maximum 180 m/s, 600 fps)
170	560	2.9	
180	600	3.3	

*\* A táblázatban feltüntetett fps és m/s értékek kerekítettek*

## **BIZTONSÁGI SZABÁLYOK**

**0. Alapfeltételek:** Airsoft rendezvényt csak arra alkalmas, legális területen, a tulajdonos engedélyével, a megfelelő hivatalos szervek tájékoztatása után (pl. rendőrség, erdészet), a törvényi háttér ismeretében szabad lebonyolítani (fegyver-, természetvédelmi-, erdő-vadgazdálkodási törvények, rendeletek). A környezet megóvása érdekében biológiailag lebomló lövedék használata JAVASOLT! Minden résztvevőnek ismernie kell a biztonságos fegyverkezelés (7-8. pont) és a játék szabályait. Alkohol vagy más cselekvőkészséget befolyásoló szert fogyasztani, azok hatása alatt részt venni, **ÉS A TERÜLETEN TARTÓZKODNI TILOS!**

**1. Szemvédő használata:** a pálya teljes területén, az esemény teljes időtartama alatt, minden játékosnak és játéktérület közelében tartózkodónak szemvédőt kell viselnie! Szemvédőt a játék ideje alatt levenni **SZIGORÚAN TILOS!** Szemvédő nélküli emberre lőni **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 szemüregét védenie, futás, intenzív testmozgás esetén is. Erre a fejpánttal rögzített, teljesen zárt szemvédők a legalkalmasabbak! Csak az ANSI Z87.1 vagy EN 166-F szabványnak megfelelő, vagy annál erősebb polikarbonát védőszemüvegek, paintball-airsoft maszkok használhatók! Acélrácsos szemvédő viselése engedélyezett, ha a huzalvastagság meghaladja a 0.6mm-t, és a rács szövése 4x4mm-nél sűrűbb. Rácsos szemvédőt használatba vétel előtt alaposan tesztelni kell! Nem megfelelő vagy sérült szemvédő viselése TILOS és BALESETVESZÉLYES!

Ha a szemvédőn védelmi fokozat nincs 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:** rövid távolságról, különösen épületharc (CQB) közben leadott lövésektől a játékos fogazata könnyen megsérülhet, ezért megfelelő arcvédő (műanyag-, neoprén-, rácsos maszk, 4-5 réteg kendő, fogvédő) viselése MINDENKINEK JAVASOLT! Aki megfelelő arcvédő nélkül vesz részt a játékban, SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TESZI!

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

**5. Találatjelző:** játékból kiállás jelzésére (lásd Játékszabályok, 3. pont) egy darab fluo-narancssárga színű sapka vagy legalább 40x40cm-es kendő KÖTELEZŐ!

**6. Fegyver és lövedék:** 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 engedélyezettek. Fémből, üvegből, vagy egyéb magas keménységű anyagból készült, nehezen deformálódó lövedékek használata TILOS ÉS BALESETVESZÉLYES! 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!

## 7. Fegyverhasználat:

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

**b) Kötelező minimális lőtávolság:** 1.5 Joule (400 fps) feletti teljesítményű fegyverekkel sorozatlövést leadni és 20m-nél közelebről játékosra löni TILOS!

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

- **Belterekre, rövid lőtávolságokra korlátozott játék:** maximális torkolati energia 1.1 Joule (350 fps) és RÖVID sorozatlövés engedélyezett! Maximum feletti fegyverek TILTOTTAK!
- **Épületharcot mellékesen tartalmazó játék:** beltérben és annak 10m sugarú körzetében maximum 1.5 Joule (400 fps) és KIZÁRÓLAG egyes lövés engedélyezett! Sorozatlövés csak a 10m zónán kívül, épületre- vagy abból kifelé tüzelve 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)

e) Csőtorkolatot játékoshoz érinteni, másik fegyverét megfogni vagy megérinteni, közvetlen-közről, rászorított csőtorkolattal lövést leadni SZIGORÚAN TILOS!

f) Állatra TILOS lövést leadni!

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

h) 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 körültekintően 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! 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 (láthatósági) mellényt, vagy más élénk színű ruházatot kötelesek viselni! Kívülálló személy pályára tévedése esetén a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni! Megkülönböztető jelzést viselő 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 szerek 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

**FIGYELEM!** A szabályzatban szereplő maximális teljesítményadatok nem kitűzött célok, amit a játékosnak el kell érnie! Jelentősen gyengébb fegyverekkel is maradéktalanul élvezhető a játék! A pontosságot, lőtávolságot, a hatékonyságot legkevésbé a fegyver ereje határozza meg!

Az airsoft fegyvereket az alábbi hat kategóriába soroljuk:

**Kézifegyverek:** általános kategória. Géppisztolyok, gépkarabélyok, hadipuskák, pisztolyok, sörétes puskák, alacsony teljesítményű ismétlőfegyverek tartoznak ide. Maximális energiájuk 1.5 J (400 fps) és tárkapacitásuk nem lehet több, mint 600 BB. Motoros tár használata NEM engedélyezett!

**Félautomata mesterlövészfegyverek:** távcsővel felszerelt, legalább 95 cm hosszú, csak egyes lövés leadására alkalmas félautomata puskák (pl. M14, M21/M25, PSG-1, G3SG/1, MSG90, SR-25/Mk11, SPR/Mk12, Dragunov, M82A1). Maximális tárkapacitás 80 BB. Torkolati energiájuk meghaladja az 1.5 Joule-t, maximum 2.2 Joule (500 fps). 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. Csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

**Ismétlő mesterlövészfegyverek:** távcsővel felszerelt, legalább 95 cm hosszú, kézi erővel működtetett ismétlőpuskák (pl. M700, M24, M40, L96A1, Steyr SSG, M200, DSR-1) Maximális tárkapacitás 40 BB. Torkolati energiájuk meghaladja az 2.2 Joule-t, maximum 3.3 Joule (600 fps). 20 méternél közelebről TILOS velük játékosra lövést leadni! Minimális lőtávon belül használható második fegyver viselése **KÖTELEZŐ!** Beltérben, közelharcra a minimális lőtáv megtartása mellett sem használhatók, épületből kifelé tüzelésre viszont igen. Csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

**FIGYELEM!** A játékosnak ismernie kell a lőtávolság helyes megbecslését! (Mekkorának látszik adott nagyításnál, távcsővön 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 1.5 J (400 fps). Tár korlátozás nincs! 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. 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. botlódórótos) BB-szóró fegyverek, illetve csak hangjelzést kibocsájtó eszközök (pl. sziréna, síp, pirotechnika). Használatuk kizárólag 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 erő lövés találatnak számít. Csapattárs lövése, illetve a fedezéken, tereptárgyon, növényzeten keresztül érkező lövedék is találatnak számít. Visszapattanó lövés viszont nem találat! Levetett felszerelési tárgyakat (pl. fának támasztott fegyver, földre helyezett hátizsák), taktikai pajzsot erő lövés nem találat! Szintén találatnak minősül a „csendes dobatás” (lásd 7. pont)

**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 dobatásnál" (lásd 7. pont).

**3. Kiállás, visszaállás:** találat jelzése után a játékos feje fölé emeli vagy szíjra ereszti fegyverét, AZONNAL NARANCSSÁRGA SAPKÁT VAGY KENDŐT helyez a fejére, és a játék megzavarása nélkül, legrövidebb úton távozik a környékről. (Kivétel, ha a szabályok mást írnak elő.) Számítsunk rá, hogy kiállás közben további találatokat kapunk. A találatjelzőt jól láthatóan, végig viselni kell! Heves küzdelem, épületharc közben KÉZFELTARTÁSSAL, KIABÁLÁSSAL, TALÁLATJELZŐ LENGETÉSÉVEL VÉGIG JELEZNI KELL a kiesett státuszt. A játékosra szabadon lehet tüzelni, ha nem egyértelműen azonosítható, hogy kiállt a játékból! Narancssárga sapkát vagy kendőt viselőt 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 visszaállás 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 elhagynia a játéktérületet. A hiba elhárítása után ugyanolyan módon állhat vissza, mintha kiesett volna – amennyiben a játékszabályok ezt lehetővé teszik. (Az akkumulátor cseréje nem számít meghibásodásnak, ha 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 játékélmény fokozását szolgálja.

Bármiféle vitatkozásnak, veszekedésnek, az ellenfélen ejtett vélt vagy valós találatok bekiabálásának helye nincs! Tehát NEM SZÓLÍTJUK FEL a másik játékost kiállásra!

**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 („Dobatas”):** KIZÁRÓLAG akkor alkalmazható, ha a játékos HÁTULRÓL vagy OLDALRÓL, MEGLEPETÉSBŐL támadhatja a biztos célt nyújtó ellenfélre. A felszólításnak hangosnak, egyértelműnek kell lennie (pl. “Dobd el!”, “Kezeket fel!”). Ha az ellenfél megadja magát, AZONNAL jelezze a “találatot”, és álljon ki a játékból. (A fegyvert nem kell eldobni.) Ha tétovázik, nem engedelmeskedik, a felszólítónak lövéssel kell a találatot elérnie! Szemből, nagyobb lőtávolságról, kis célpontot nyújtó játékost, többszörös túlerőt nem szólítunk fel megadásra! Bármilyen eszközzel dobathatunk (pl. működésképtelen fegyver, mesterlövészpuska) a biztonsági szabályok megtartásával! Fontos mindkét fél részéről a sportszerű viselkedés, de mindig a dobatast kezdeményező hibája, ha az ellenfélnek van ideje tüzet nyitni vagy fedezékbe húzódni!

**7. Csendes dobatas:** KIZÁRÓLAG akkor alkalmazható, ha a játékos HÁTULRÓL vagy OLDALRÓL, MEGLEPETÉSBŐL, pusztá kézzel HÁROMSZOR-NÉGYSZER gyors egymásutánban meg tudja érinteni ellenfelét (pl. vállát megütögeti). A csendes dobatast halk verbális felszólítással (pl. „Megvoltál!”), is meg lehet erősíteni. Az ellenfélnek ilyenkor nincs mérlegelési lehetősége, AZONNAL KI KELL ÁLLNIA a játékból (lásd 3. pont), de TILOS a találatot hangosan jeleznie vagy társait egyéb módon figyelmeztetnie! Ilyen módon szemből támadni TILOS és balesetveszélyes!

**8. Fizikai kontaktus:** a fejezet 7. pontjában ismertetett “csendes dobatast” leszámítva az ellenfelek nem kerülhetnek semmilyen fizikai kontaktusba egymással! Fegyvert félreütni, megérinteni, másik játékoshoz hozzáérinteni TILOS!

**9. Csalás, kezdő mentalitás:** az airsoft-játék a becsületességen alapszik, ezért a csalókkal szemben a játékszervezők és játékfelügyelők a leghatározottabban fognak eljárni! Csalni játékban értelmetlen, hiszen az airsoft nem verseny, és előbb-utóbb mindenki tisztában lesz az illető személyével, ami végül teljes kirekesztést von 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? Gondosan céloztunk, vagy csak arrafelé lövöldöztünk? Tüzelt egyáltalán a fegyverünk? 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 átláthatatlan fedezéket jelenthet. Nagy lőtávolságnál úgy tűnhet, a lövedék célba talált - valójában méterekkel előtte hullott a földre. Előfordulhat, hogy az adrenalin, az intenzív testmozgás (futás), 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!

**10. Sportszerű viselkedés:** igyekezzünk minden körülmények között megőrizni a játék tisztaságát, kulturáltságát. Ne átkozódjunk, ne keressünk kikapukat a szabályok “megerőszakolásával”, 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 főnti 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!

**11. 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)** - műanyaggyolyót kilövő légfegyver, vagy a vele űzött 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 (lövésgátló) dugó

**EN 166F** – EU munkavédelmi szabvány

**Félautomata** - 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

**GBBR (Gas Blow Back Rifle)** - gázzal működő légpuska, a gáz egy része a „zár” 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 felhúzószerezettel ellátott, nagykapacitású tár

**Hopup** - a BB lövedék repülését stabilizáló, lőtávolságot növelő, csőfarrá 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

**Realcap tár** – Realisztikus (éles fegyverrel megegyező) kapacitású tár

**Lowcap tár** – Kb. 40-80db BB-t befogadó, alacsony kapacitású tár

**Midcap tár** – Kb. 80-200db lövedéket befogadó, közepes kapacitású tár

**Motoros tár** – villanymotoros felhúzószerezettel 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

**Sátorvas** - az elsütőbillentyűt (ravaszt) védő keret

**Spring („Springs”)** - kézi erővel működtetett rugós, ismétlő légfegyver

**Taktikai pajzs** – kifejezetten lövedékek felfogására épített, a játékszervező által jóváhagyott pajzs

**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 bonyolítsa le. A szervezőnek tapasztalt, szabályokat pontosan ismerő személynek 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 fő meghaladó létszámnál játékfelügyelőket (tapasztalt játékosokat) javasolt kijelölni, akik a szabályok betartására ügyelnek, felvilágosítást, segítséget nyújtanak a résztvevőknek, és bíróként dönthetnek bármilyen vitás kérdésben. Nagylétszámú rendezvényenél a szervezők ne vegyenek részt a játékban, és biztosítsanak egészségügyi felügyeletet! (Elsősegély doboz, legalább elsősegély tanfolyamot végzett személy, stb)

**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 költségekkel vagy az eltelt játékidővel arányos visszafizetése. Ugyancsak kötelessége a kezdő, tapasztalatlan játékosokat az alapvető biztonsági szabályokról tájékoztatni. A szervező köteles hulladékgyűjtési lehetőségről gondoskodni, 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"><li>- Játék elnevezése, helye, ideje</li><li>- Szervezők, felügyelők neve, elérhetősége</li><li>- Játék kezdete, időtartama, befejezése</li><li>- Helyszín megközelíthetősége (térkép)</li><li>- Részvétel feltételei</li><li>- Részvételi díj (mi foglaltatik benne)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Különleges szabályok leírása</li><li>- Rádiócsatornák elosztása</li><li>- Játékosok beosztása</li><li>- Részletes játékleírás, program</li><li>- Játékterület térképe</li><li>- Magyar Airsoft Szabályzat elérhetősége</li></ul>
---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Minimális és maximális létszám</li> <li>- Kötelező és javasolt felszerelés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Szülői engedély formanyomtatvány (18 év alatt)</li> </ul>
--	--

**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"> <li>- Név, csapat</li> <li>- Fegyverkategória, teljesítmény</li> <li>- Rendelkezik rádióval (igen/nem)</li> </ul>
--

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 játékiírást 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"> <li>- Próbahely kijelölése</li> <li>- Védőfelszerelés ellenőrzése</li> <li>- Fegyverek bemérése</li> <li>- Kezdők tájékoztatása szabályokról</li> <li>- Létszámellenőrzés</li> <li>- Csapatok végleges beosztása</li> <li>- Különleges szabályok ismertetése</li> <li>- Játékmenet ismertetése</li> <li>- Pályabejárás, térkép ismertetés</li> <li>- Játék kezdetének kihirdetése</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Játék befejezésének kihirdetése</li> <li>- Vitás kérdések eldöntése</li> <li>- Eredmény összesítése, kihirdetése</li> <li>- Szemét, talált tárgyak összegyűjtése</li> <li>- Kellékek elszállítása, pályabontás</li> </ul>

## 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:

<ul style="list-style-type: none"><li>- Mérőkészülék</li><li>- Pótelemek, akku</li><li>- Állvány</li><li>- Papír, toll, résztvevők listája</li><li>- Torkolati energia táblázat</li><li>- MASZ szabályzat</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Táruk (pl. MP5, M16, G3, G36, AUG)</li><li>- .20 gramm súlyú BB</li><li>- BB gyorstöltő</li><li>- „Green gas” hajtógáz</li><li>- Azonosítójel (matrica, gyorskötöző, )</li></ul>
---	--

#### 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 lövedékkel 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 alkalmatlanság 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 pozicionálni. 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 mérőeszközök +/- 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