

Magyar Airsoft Szabályzat

Készítette: Budapesti Softair Club

2006 február (v2.1)

NYILATKOZAT: az airsoft játékosok nem képviselnek semmilyen katonai vagy félkatonai szervezetet, politikai, vallási, vagy etnikai csoportot. Az airsoft a paintballhoz hasonló, biztonságos, erőszakmentes szabadidősport, melyet törvénytisztelő állampolgárok százezrei űznek világszerte. Az airsoft nem kívánja a háborút, a fegyveres konfliktusokat dicsőíteni, nem a valóságot szimulálja, nem kiképzőeszköz - csupán egy játék. Az airsoft eszközök olyan országokban is szabadon birtokolhatók, ahol a legszigorúbb szabályozás alá esik a fegyvertartás.

E dokumentum sokszorosítása és terjesztése a forrás feltüntetésével bárki számára megengedett. Változtatni rajta, részleteket hozzátenni, felhasználni belőle ugyanakkor nem lehet. E dokumentumból származó minden más munkának szabad terjesztésűnek kell lennie. A szabályzat szerzői 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 műanyaggyolyót kilövő légfegyverekre, és a velük űzött csapatjátékra utal. Az airsoft-fegyverek az eredeti eszközök hasonmásai, ám mind anyagukban, felépítésükben, működésükben teljesen eltérnek az igazi lőfegyverektől. Teljesítményük tipikusan 0.5-1.5 Joule, az ennél erősebb eszközök külön szabályozás alá esnek, de még így sem közelítik meg a szabadon tartható légfegyverekre előírt 7.5 J, vagy a festéklövő-fegyverekre érvényes 15 J korlátot. A nagyon kis tömegű ún. "BB" lövedékek (0.2-0.25 gramm) nem hagynak festéknymomot, így az eltalált játékosnak kell a találatot jeleznie. Az airsoft tehát a résztvevők becsületességén, korrektségén alapszik - inkább komoly hobbi, mint versenysport.

BEVEZETÉS

Minden játékosnak tisztában kell lennie az airsoft szabályokkal, és el kell fogadnia azokat. Bizonyos játékmódok esetén néhány különleges szabály módosíthatja az itt felsorolt alapszabályokat - a biztonsági szabályok kivételével! A speciális szabályokra a játék (nyomtatott vagy elektronikus formában) meghirdetésekor, illetve közvetlenül a játék megkezdése előtt is fel kell hívni a figyelmet!

A Joule-ban feltüntetett értékek a fegyver "erejét", a csőből kilépő lövedék energiáját jelzik. A zárójelben feltüntetett m/s értékek 0.2 grammos BB lövedékkel érvényesek, mivel a fegyverek bemérését ilyen súlyú lövedékkel végzik. Az eligazodásban segítséget nyújthat az alábbi táblázat:

TORKOLATI ENERGIA ÉS SEBESSÉG (.20 BB-VEL)*

Teljesítmény besorolás	láb/sec (fps)	m/s	Joule	Becsült lőtávolság	Fegyver
M90	280	85	0.7	37m	Kézi- és támogató fegyverek (AEG)
M100	330	100	1	45m	
M110	360	110	1.2	49m	
M120	400	120	1.5	55m	
M130	430	130	1.7	58m	
M140	460	140	2	63m	Kizárólag mesterlövészfegyverek!
M150	490	150	2.2	66m	
M160	530	160	2.6	72m	
M170	560	170	2.9	76m	
M180	600	180	3.3	81m	

** A táblázatban feltüntetett fps és m/s értékek az áttekinthetőség végett kerekítettek! A lőtávolság csak hozzávetőleges érték!*

BIZTONSÁGI SZABÁLYOK

1. Szemvédő használata: minden játékosnak és játéktérület közelében tartózkodó személynek 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 szemüreget védenie, futás, intenzív testmozgás esetén is. Csak az ANSI Z87.1-2003 szabványnak megfelelő, vagy annál erősebb polikarbonát védőszemüvegek, paintball-airsoft maszkok használhatók! Acélrács szemvédőként viselése engedélyezett, amennyiben a huzalvastagság meghaladja a 0.6mm-t, és a rács szövése 4x4mm-nél sűrűbb. A rácsot használatba vétel előtt alaposan tesztelni kell! Nem megfelelő vagy sérült szemvédő viselése TILOS és BALESETVESZÉLYES!

Ha a szemvédőn (vagy annak dokumentációjában) nincs megfelelő védelmi fokozat feltüntetve, a gyártó nem airsoft játékra javasolja, úgy azt viselés előtt tesztelésnek KÖTELEZŐ alávetni! A játékszervező bármikor elrendelheti a védőeszközök tesztelését. Ilyenkor legalább 120-130m/s teljesítményű AEG-gel, minimum 3 lövést kell leadni (egyesével) a hátulról megtámasztott szemvédőre, 1 méter távolságból. Az eszköznek törés-repedés nélkül kell elviselnie a találatokat, akár a legerősebb fegyverek esetében is.

3. Egyéb védőfelszerelés: épületben, beltérekben rendezett közelharc (CQB) játéknál arc- vagy fogvédő viselése KÖTELEZŐ! Kesztyű, nyak-, térd-, könyökvédő, sisak, szuszpenzor viselése JAVASOLT!

4. Fegyver: kizárólag 6mm műanyag (vagy környezetbarát) BB gömblövedéket célbajuttató, tipikusan 0.5-1.5 Joule, maximum 3.3 Joule (180m/s) torkolati energiájú, sorozatgyártásban készült airsoft-légfegyverek használata engedélyezett. Lézer-irányzékon kívül bármilyen célzóberendezés használható. 8mm-es airsoft-fegyverek, házilag barkácsolt, átalakított és egyéb eszközök TILTOTTAK! Tizennyolcadik életévet be nem töltött személy csak nagykorú felügyeletével használhat airsoft-fegyvert!

FIGYELEM! A szabályzatban közölt teljesítményadatok pusztán felső határértékek, nem kitűzött célok, amit a játékosnak el kell érnie! Tartsuk észben, hogy minél erősebb eszközt használunk, annál gyakrabban szorul karbantartásra!

5. Fegyverhasználat: airsoft-fegyvert alkohol, vagy más cselekvőkésztséget befolyásoló szer hatása alatt kezelni TILOS!

a) Airsoft fegyverrel csak célzott lövést szabad leadni! Fedezék mögöl kitarított, ablakon-ajtónyíláson át bedugott, stb. fegyverrel, vaktában tüzelni TILOS! Kiesett játékosra, csapattársra, megkülönböztető jelzést viselő személyre löni TILOS!

b) 1.7 Joule (130m/s) feletti teljesítményű fegyverekkel 20m-nél közelebből TILOS játékosra lövést leadni!

c) Épületharcnál, beltérekben használt fegyverek torkolati energiája maximum 1.5 Joule (120m/s) lehet, és csak egyes lövés engedélyezett! Épületben sorozatlövést KIZÁRÓLAG 1 Joule (100m/s) alatti energiájú fegyverrel szabad leadni! Épületek 10m sugarú körzetében játékosra csak a fenti korlátozásokkal szabad lövést leadni!

d) 2-3m-nél rövidebb lőtávolságnál, ha a szituáció lehetővé teszi (pl. rajtaütés, hátbakerülés), tüzelés helyett lehetőleg szólítsuk fel az ellenfelet a megadásra! (lásd Játékszabályok, 6. pont) Közvetlen-közélről, rászorított csőtorkolattal SZIGORÚAN TILOS játékosra lövést leadni!

e) Állatra TILOS lövést leadni!

f) A játékos legyen tisztában fegyvere teljesítményével. A sebességmérést .20 gramm tömegű BB lövedékkel kell elvégezni, lehetőleg minden módosítás, karbantartás után! A játékszervező a fegyverek bemérését bármikor elrendelheti! A bemérés megtagadása a játékból kizárást vonja maga után!

g) Gázüzemű (HFC-134a, green gas, szén-dioxid, stb.) fegyvereknél sebességmérést a helyszínen, környezeti hőmérsékletre felmelegedett gáztartállyal, játék előtt kell elvégezni. Sose használjunk olyan gázt, amit a gyártó/forgalmazó nem javasol fegyverünkhöz, illetve aminek nem vagyunk tisztában a teljesítményével! Nem megfelelő hajtógáz használata BALESETVESZÉLYES!

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

- Játékon kívül lövést KIZÁRÓLAG a kijelölt próbahelyen, biztonságos irányba szabad leadni!
- Játékterületen kívül a fegyverbe épített biztosító használata KÖTELEZŐ! Játék közben is használjuk, ha épp nem veszünk részt harci cselekményben!
- Csak a játék kezdetekor, a szervező utasítására töltjük meg a fegyvert, befejezéskor ürítsük! A játék területén-, és a próbahelyen kívül a tárat vegyük ki!
- FIGYELEM! Ügyeljünk arra, hogy a tár eltávolítása után a csőben még lövedék maradhat!
- 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 keresztezzon!
- 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.

7. Nem játékosok a pályán: a játékban aktívan nem résztvevő személyek (felügyelő, megfigyelő, szervező, fotós-filmes) fluoreszkáló mellényt, vagy más figyelemfelkeltő, élénk színű ruházatot kötelesek viselni - a kötelező védőfelszerelések mellett! Kívülálló személy pályára tévedése esetén a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni! A megkülönböztető jelzést viselő-, illetve kívülálló személyekre SZIGORÚAN TILOS tüzelni! A játékszervező korlátozhatja a nem-játékos résztvevők számát, mozgásterét. A fotósok-filmesek jelenlétükkel nem zavarhatják a játékot.

8. Pirotechnika: pirotechnikai eszközök használata TILOS – kivétel, ha a szervező másként rendelkezik. Ebben ez esetben is csak előre meghatározott fajtájú, mennyiségű, I. kategóriás, ún. "játékos pirotechnikai eszköz" alkalmazása lehetséges! Pirotechnika kezelésénél lehetőség szerint 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! (A szabályzat ezen pontja a mindenkori hatályos kormányrendelet szerint módosulhat.)

9. Baleset: amennyiben a pályán ellátást igénylő sérülés történik (pl. kifdicamodott boka), a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni, a sérültet pedig ellátóhelyre kísélni.

FEGYVERKATEGÓRIÁK

Az airsoft fegyvereket az alábbi öt kategóriába soroljuk:

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

Mesterlövészfegyverek: félautomata vagy ismétlő rendszerű, csak egyes lövésre képes, rendszerint céltávcsővel ellátott puskák. Maximális tárkapacitás 70 BB. Maximális torkolati energiájuk a többi fegyverhez képest magasabb lehet, maximum 3.3 Joule (180m/s). Ezt a fegyverkategóriát a játék időtartama alatt csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik! Minden mesterlövésznek rendelkeznie kell másodfegyverrel, melyet a 20m-es biztonsági zónán belül használhat - amennyiben puskája meghaladja az 1.7 Joule-t (130m/s). Másodfegyvernek Spring/GBB/NBB rendszerű pisztoly, vagy kompakt méretű AEP/AEG javasolt.

(A mesterlövész játékosnak képesnek kell lennie a minimális biztonsági távolság jó megbecslésére! A legegyszerűbb módszer, ha a lövész gondosan memorizálja, mekkorának látszik az irányzékon keresztül szemlélve egy emberalak - vagy annak jellegzetes részlete - 20m távolságból. Zoomos céltávcsőnél a leggyakrabban használt nagyítást vegyük alapul. Bizonytalanság esetén javasolt a helyszínen a 20 métert kimérni, és a távolságbecslést 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). Maximális energiájuk 1.7 J (130 m/s). Tárkapacitás korlátozás nincs, motoros tár használata engedélyezett! Beltérben, közelharcra nem használhatók, épület/bunkervédelemre (tehát épületből kifelé tüzelésre) viszont igen. Támogató fegyverrel csak talajra-fedezékre letámasztott pozícióból VAGY féltérdelő (térdelő, ülő, fekvő) testhelyzetből szabad tüzelni. Mozgás közben tüzelni TILOS! Ezt a fegyverkategóriát a játék időtartama alatt 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 kézifegyverre 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, kézigránátok: gázzal vagy rugóval működtetett, kézi erővel célba juttatott vagy telepített (pl. botlódórótos) 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 gránátok, aknák használata SZIGORÚAN TILOS!

JÁTEKSZABÁLYOK

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! Levetett 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, pusztá kézzel (könnyen) megérinti. Ezt "késelésnek" nevezik. Késeléssel 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" kiáltással jelzi a találatot. Nem szabad viszont kiáltani "késelésnél" (lásd 1. pont). A játékosra mindaddig szabadon lehet tüzelni, amíg a találatot egyértelműen nem jelzi! A szóbeli találatjelzés önmagában nem elegendő! Kiesett játékosra LŐNI TILOS!

3. Kiállás, visszaállás: találat jelzése után a játékos szíjra ereszti, vagy feje fölé emeli fegyverét, és a játék megzavarása nélkül, legrövidebb úton távozik az övezetből. Státuszát fejére helyezett fehér kendővel is jelezheti. Heves küzdelem, épületharc közben KÉZFELTARTÁSSAL VÉGIG JELEZNI KELL a kiesett státuszt. Fokozott figyelemmel kell elhagynia a terepet, hogy ne váljon célponttá, fedezékké, stb.

A kiesett játékost TILOS fedezéknek használni! Szükség esetén megtorpanhat vagy rövid ideig várakozhat, ha így zavarja kevésbé a játékot. Ilyen esetben is végig jelezze kézfeltartással a találatot! Épületharcnál rövid ideig, a játékos távozásáig szüneteltetni kell a küzdelmet, ha nincs más lehetősége a helyiség biztonságos elhagyására. Ilyenkor hangos "KIJÖVÖK!" kiáltással jelezze, hogy távozni készül. A visszaállás szabályait a szervező határozza meg.

Ha felszereléssel kapcsolatos probléma miatt (pl. fegyver meghibásodása) a játékos nem tudja folytatni a küzdelmet, szabályosan ki kell állnia a játékból (lásd 2-3. pont), és el kell hagynia a játékterületet. A hiba elhárítása után ugyanolyan módon állhat vissza, mintha kiesett volna – amennyiben a játék szabályai ezt lehetővé teszik. (Az akkumulátor cseréje nem számít meghibásodásnak, amennyiben a csere helyben, gyorsan elvégezhető.)

4. Kommunikáció: KIESETT JÁTEKOS NEM BESZÉLHET-MUTOGATHAT, nem adhat tovább semmilyen információt a még játékban lévőeknek! Élőszavas (nem rádiós) kérdésre legfeljebb saját halálának tényét erősítheti meg! A szembenálló felek a játék ideje alatt nem kommunikálhatnak 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 SZÓLÍTJUK FEL a másik játékost kiállásra!

5. Rádiózás: csak PMR (Personal Mobile Radio) 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 rövidere! (Közljük nevünket, tartózkodási helyünket,

majd néhány szóban a lényegét.) Speciális esetben, a játékszervező engedélyével egyéb rádiószabvány is alkalmazható, amennyiben megfelel a NHH (Nemzeti Hírközlési Hatóság) előírásainak, a vonatkozó törvényi feltételek megtartása mellett.

6. Megadás, Eldobás: a játékos felszólíthatja ellenfelét a megadásra, amennyiben sikerült észrevétlenül hátába vagy oldalába kerülnie, és tiszta lövésre nyílik lehetősége. A felszólításnak hangosnak, egyértelműnek kell lennie (pl. “Dobd el!”, “Kezeket fel!”, “Ne mozdulj!”). A felszólítottnak nem kötelező engedelmeskednie, de bölcsebben teszi, ha együttműködik. Ha a megadás mellett dönt, a szokványos módon jelzi a “találatot” és kiáll a játékból. (A fegyvert természetesen nem kell eldobni.) E szabály alkalmazásánál fontos mindkét fél részéről a sportszerű viselkedés (lásd 9. pont).

7. Fizikai kontaktus: a fejezet 1. pontjában ismertetett “késelést” leszámítva az ellenfelek nem kerülhetnek semmilyen fizikai kontaktusba egymással!

8. Csalás: az airsoft-játék a becsületességen alapszik, ezért a csalókkal szemben a LEGSZIGORÚBBAN FOG ELJÁRNI A KÖZÖSSÉG! Csalni értelmetlen, hiszen az airsoft nem verseny, és előbb-utóbb mindenki tisztában lesz az illető személyével, ami végül a játékos megbélyegzését, teljes kirekesztését vonja maga után. Nem éri meg!

Ne kiáltsunk azonnal csalót, ha ellenfelünk nem jelzi a (szerintünk) biztosnak vélt találatot. Álljunk egészséges szkepticizmussal a saját teljesítményünkhöz. Hátha mégsem találtuk el. Láttuk a becsapódást? Biztos? Hátha nem lőtt a fegyverünk, belerántottunk a lövésbe. Mozgó vagy kis felületet mutató célpontot meglehetősen könnyű elhibázni. Ezek egy gyakorlott játékoskal is megesnek. Az aljnövényzet, a szél könnyedén kitérítheti a lövedékeket. Nagy lőtávolságnál úgy tűnhet, hogy a lövedék talált - valójában jóval a cél előtt lehullott a földre. Előfordulhat, hogy az adrenalin és a vastag öltözék miatt a játékos nem érezte, nem hallotta meg a találatot. Velünk is megeshet. Szóval feleslegesen ne panaszkodjunk, ne gyártunk összeesküvés elméleteket! Lőjünk újra.

9. Sportszerű viselkedés: igyekezzünk minden körülmények között megőrizni a játék tisztaságát, kulturáltságát. Ne átkozódjunk, ne keressünk kiskapukat a szabályok “megerőszakolásával”, mert ezek rombolják a játékélményt. Ügyeljünk a természet megóvására, kerüljük a szemetelést, ne hagyjuk a pályán és annak környékén pl. a kiürült vízes palackokat, stb. Legyünk tisztában az érvényes szabályokkal. Tartsuk tiszteletben a játékvezető kéréseit, döntéseit, segítsük a munkáját. A találatot ne csak verbálisan, kézfeltartással is mindig jelezzük! A vitás kérdéseket játékon kívül rendezzük!

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! Roppant sportszerűtlen teljesen vert helyzetből „piszkos trükkökkel”, akciófilmbe illő megoldásokkal viszonzni a gesztust! Szükség esetén mindannyiunk kötelessége csapattársait udvariasan figyelmeztetni a fegyelmezett, sportszerű viselkedésre!

10. Korhatár: a minimum életkorhatár tizenhat év, tizennyolcadik életévüket be nem töltött személyek csak felnőtt felügyelete mellett, írásos szülői engedéllyel vehetnek részt a játékokon.

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 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 legalább kettő vagy több szervező javasolt!

2. Játékszervező felelőssége: a játékkal kapcsolatos minden információ, különleges szabályok játék előtt kihirdetése, 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.

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:

- Játék elnevezése, helye, ideje - Szervező(k) neve, elérhetősége - Játék kezdete, időtartama, befejezése - Helyszín megközelíthetősége(térképpel) - Részvétel feltételei - Részvételi díj (mi foglaltatik benne) - Minimális létszám - Maximális létszám - Kötelező felszerelés - Javasolt felszerelés	- Különleges szabályok leírása - Rádiócsatornák elosztása - Játékosok beosztása - Részletes játékleírás, program - Játékterület térképe - Airsoft Szabályzat elérhetősége - Szülői engedély formanyomtatvány (18 éven aluliaknak)
---	---

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
- Próbahely kijelölése - Védőfelszerelés ellenőrzése - Fegyverek bemérése - Kezdők tájékoztatása szabályokról - Létszámellenőrzés - Csapatok végleges beosztása - Különleges szabályok ismertetése - Játékmenet ismertetése - Pályabejárás, térkép ismertetés - Játék kezdetének kihirdetése	- Játék befejezésének kihirdetése - Vitás kérdések eldöntése - Eredmény összesítése, kihirdetése - Szemét, talált tárgyak összegyűjtése - Kellékek elszállítása, pályabontás

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 űzött játék
ANSI Z87.1-2003	munkavédelmi szabvány
BB	airsoft műanyaglövedék
CQB (Close Quarters Battle)	közelharc
GBB (Gas Blow Back)	gázzal működő légpisztoly, melynél a gáz egy része a szán mozgatására fordítódik
Green gas	légfegyverhez használt propángáz, szilikonolaj adalékkal (erősebb a HFC-134a-nál)
HFC-134a	elsősorban GBB légpisztolyokhoz használt tetrafluoroetán gáz
Joule (J)	a lövedék energiájának mértékegysége
„Kronó” (Chrono)	lövedék sebességmérésére alkalmas, elektronikus készülék
NBB (Non Blow Back)	a GBB pisztoly egyszerűbb változata, a szán nem mozog
Sátorvas	az elsütőbillentyűt (ravaszt) védő fémkeret
Spring („Springes”)	kézi erővel működtetett rugós légfegyver
Torkolati energia	lövedék energiája a csőtorkolat elhagyásakor (a lövedék súlyának és sebességének függvénye)

NYILATKOZAT

Alulírott

.....(szülő neve),

mint

.....(gyermek neve)

..... (születési év, hónap)

törvényes képviselője, gyermekem airsoft játékon való részvételéhez hozzájárulok. Kijelentem, hogy gyermekem egészséges, fizikailag terhelhető.

Jelen hozzájárulásomat az airsoft sport jellemzőinek ismeretében adtam ki. Gyermekem airsoft játékokban való részvételéért a szervezőket felelősség nem terheli.

Dátum:

.....
szülő aláírása