

# **.: ÁASZ 2.0 .:**

## **ÁLTALÁNOS AIRSOFT SZABÁLYZAT**

### **PREAMBULUM**

**Az ÁASZ alkalmazásával szervezett airsoft játékokon saját, kizárólagos felelősségére kizárólag olyan, 18. életévét betöltött, cselekvőképes személy vehet részt, aki e szabályzatot elolvasta, megértette és magára nézve minden tekintetben kötelezőnek ismeri el.** E szabályzat egyben kizár minden olyan személyt az airsoft játékosok köréből:

- aki 18. életévét nem töltötte be vagy nem cselekvőképes,
- aki e szabályzatot maradéktalanul nem sajátította el,
- beigazolódik, hogy e szabályzat értelmezésére és maradéktalan alkalmazására nem képes,
- aki nincs tisztában a replikája teljesítményével és biztonságos kezelésével,
- aki nincs tisztában azzal, hogy nem megfelelő védőfelszerelés viselése milyen sérülésekhez vezethet
- aki nincs tisztában azzal, hogy a replikája gondatlan vagy nem megfelelő kezelése milyen sérülésekhez okozhat
- a szabályzatban foglaltakat szándékosan megszegi,
- sportszerű játékokra és viselkedésre nem képes,
- büntetett előéletű, melynek következményei alól még nem mentesült
- szélsőséges szervezetek, csoportok tagja

Az airsoft deklaráltan politikai mentes játék! A játékkirásokban leírt helyzetek nem foglalhatnak állást, csupán a kereteket teremthetik meg, a háttértörténetet adhatják a játékokhoz!

Az ÁASZ és az airsoft elengedhetetlen része a sportszerű játékos, aki a játék általános alapelveire épült játékszabályokat betartja, játéktársaival is betartatja, illetve erre törekedve, játéka és magatartása megfelel a játékszabályok írott és íratlan előírásainak, ezek szellemének, a Fair Play követelményeinek.

### **I. ÁLTALÁNOS BIZTONSÁGI SZABÁLYOK**

**1. Minden airsoft játék ideje alatt és területén minden résztvevő, illetve ott tartózkodó személy számára kötelező sérülésmentes, EN 166-F (EU) és/vagy ANSI Z87.1 (USA) szabványnak megfelelő szemvédő eszköz szabályos viselése.** Az előírásoknak nem megfelelő, e célra nem alkalmas védőeszköz használata szigorúan tilos! Mivel a többszöri találatok deformálhatják, megrepedeztetik a védőeszközöket, így azokat folyamatosan ellenőrizni, és szükség esetén cserélni kell!

*Megjegyzés: Bár széles körben elterjedtek, de az ún. lövészszerűek nem nyújtanak 100%-os védelmet! Lehetőleg olyan, gumipánttal, gumirozott szalaggal a fejen körben és stabilan rögzített, a szemüveget teljesen lefedő szemvédőt használjunk, amely teljes területén, hézagmentesen rögzül! Egy szerencsétlen szögéből érkező és/vagy gurulatot kapott lövedék képes a lövészszerűek mögé - mozgási energiájának jelentős részét megtartva- bejutni és ott súlyos, akár végzetes megsérülést okozni!*

**2. Szigorúan tilos a teszteletlen acélrácsos és perforált lemez szemvédők használata!** Az ilyen szemvédőket a használatbavételüket megelőzően kötelező a szabályzat által megengedett (vagy az adott játékon rendelkezésre álló), legnagyobb energiájú replikákkal, többszöri rálövésessel, közvetlen közlelől tesztelni!

**Megjegyzés:** Nem létezik szabvány, ami az acélrácsos szemvédők minőségét és így a biztonságos használatát garantálná. Sajnálatos, de a szaküzletekben forgalmazott, ilyen jellegű szemvédők jó része sem felel meg biztonsági követelményeknek. A túl puha, nem megfelelő szövésű rácsot vagy perforált lemezt egy magasabb sebességű, keményebb lövedék –mozgási energiájának jelentős részét megtartva- átüti!

3. Általában is, de különösen a kifejezetten közelharcot jelentő játékokon (CQB/CQC) a játékos gondoskodjon az arca védelemről! Amennyiben a játék menete ezt megkívánja, erre a játékszervező köteles előre is felhívni a játékosok figyelmét!

**Megjegyzés:** Potenciális CQB/CQC szituációnak tekintünk minden olyan helyzetet, amely során a játék kifejezetten rövid lőtávokat jelentő (> 10m), összetett, nagymértékben tagolt terepen vagy épületben (is) játszódik.

4. Minden körülmények között kerülni kell a fejlődést, ha ez lehetséges. Ha a fej nyújtja az elsődleges célfelületet (közelharc, fedezék, stb.), akkor minél kevesebb lövéssel, és minél gyengébb fegyverrel kell megoldani a szituációt. A játékos kötelessége, hogy kerülje az olyan lövéseket, amelyek komlyabb sérülést\* okozhatnak! Túl közeli, meggondolatlanságból, gyakorlatlanságból adódó, súlyosabb fejlődés (vagy egyéb sérülés) esetén a lövést leadó játékos alkalmatlanság okán kizárható a játékból!

**Megjegyzés:** Komolyabb sérülésnek tekintünk minden fogkilövést, vérző sebet, lyukat a játékos testfelületén, bőr alá szorult BB-t, fejre leadott sorozatlövés okozta, nagyobb kiterjedésű duzzanatot az arcon.

5. Az a játékos, aki nem gondoskodik megfelelő arcvédelemről, saját kizárólagos felelőssége körében jár el, egyben tudomásul veszi, hogy más személyt az arcvédelem hiányából adódó sérülés elszenvedése esetén nem hibáztathat.

**Minimum ajánlás:** védőszemüveg + arc előtt hordott shemag (arab kendő) kombó.

6. Az alkalmazott védőeszközök megfelelőségéről minden játékos, résztvevő köteles saját, kizárólagos felelősségére előzetesen és kellő körültekintéssel meggyőződni!

7. A játékosok egymás védőfelszerelését is ellenőrizték! Nem megfelelő védőfelszerelést viselő személy észlelése esetén a játékot azonnal le kell állítani!

8. A játék megkezdése előtt a játékon résztvevő fegyvereket lövedéksebesség-mérővel ("kronó") ellenőrizni kell! A mérést a játékos által használt BB-hez beállított hop-uppal, teljesen ürített állapotú fegyverrel, a játékos által biztosított teljesen üres tárral, a játékszervező által biztosított 0,2g tömegű BB-vel kell végrehajtani.

9. A játék szervezőjénél mindenkor legyen lövedéksebesség-mérő és 0.2g tömegű BB a méréshez. A játék szervezőjének joga van a játékban résztvevők alapján részben vagy egészben eltekinteni a játék megkezdése előtti méréstől, azonban ekkor minden résztvevő egy előre elkészített nyomtatványon írásban nyilatkozzon fegyvere teljesítményéről. Az ismeretlen teljesítményű replikákat azonban minden esetben mérni kell!

10. A játék folyamán minden panasz esetén, de szűrőpróba szerűen is ellenőrzéseket kell végrehajtani! Amennyiben egy ilyen ellenőrzés során az ellenőrzött replika sebessége/energiája meghaladóan eltér a nyilatkozott értéktől, vagy a mért érték és a játékos megelőző fegyverhasználata eltér a szabályzatban engedélyezettől, a játékost a játékból azonnali hatállyal ki kell zárni! Az a játékos, aki ilyen ellenőrzésen 2. alkalommal sem felel meg, a játékoktól hosszabb időre vagy akár véglegesen is eltiltható.

11. Ha bárki saját vagy mások biztonságát magatartásával vagy a biztonsági szabályok be nem tartásával szándékosan vagy felelőtlenül veszélyezteti, a biztonsági kockázatot jelentő résztvevőt a játékból haladéktalanul ki kell zárni és a pályáról el kell távolítani!

## II. REPLIKÁKRA HASZNÁLATÁRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

1. **Az airsoft játékosnak tisztában kell lennie és alkalmaznia kell tudnia a replikák használata során a fegyverkezelés általános biztonsági szabályait**, valamint tisztában kell lennie a Magyar Köztársaság területén érvényes, vonatkozó törvényekkel, jogszabályokkal és egyéb rendelkezésekkel.

2. A játékokon kizárólag 6 mm átmérőjű, műanyag gömblövedék ("BB") alkalmazható. Az ÁASZ alkalmazásával megrendezésre kerülő játékokon még nem kötelező, de ajánlott a biológiailag lebomló lövedékek alkalmazása, illetve a mindenkor játék szervezője azt kötelezővé teheti. Szigorúan tilos az összes fém, üveg, bármely túlzottan kemény, deformálódásra nem képes, bármely ismeretlen keménységű lövedékek alkalmazása!

*Megjegyzés: A túlzott keménységű, rugalmatlanul ütköző gömblövedékek már 20-30m távolságból is bezúzhatják a védőszemüvegeket, műanyag fegyvertesteket és már 80 m/s (!) sebesség mellett, még 10m távolságból is megrepeszthetik azokat!*

3. **Replikával kizárólag célzott lövés adható le! A lövésnek minden lövés kiváltásakor látnia, irányoznia kell a célt!** Különösen balesetveszélyes és szigorúan tilos a replikát fedezék mögül kitarva vagy bármely nyíláson át ki/betartva, stb. lövést vaktában kiváltani!

4. A játék katonai szimulációs jellegéből adódóan, és mivel a játékelményt nagymértékben, negatívan befolyásolja, minden körülmények között kerülni kell az ún. "locsolást" / "spray-and-pray" taktikát! Figyelmeztetést követően minden ilyen játékost a szervezőnek a játékból ki kell zárni! Kivételt képeznek ez alól a szabály alól a tényleges géppuskák replikái, melyek alkalmazása esetén a hosszú sorozatok kiváltása szabályos eljárásnak minősül.

*Megjegyzés: Azt az esetet értjük "locsolás" alatt, amikor egy játékos adott szituációban értelmetlenül nagy mennyiségű BB-t lő ki, megszakítás nélkül.*

5. A játékok során alkalmazható replikákat e szabályzat a következő kategóriákba sorolja:

Kategória	Csőtorkolati sebesség (0.2 g tömegű lövedék esetén)	Csőtorkolati energia	Korlátozások
<b>I. BASIC AEG</b>	<b>Fps</b> Javasolt: ~360 fps (Maximum: 430 fps)	<b>Joule</b> <b>1.7 J max</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum ~5-10 db BB sorozatlövés engedélyezett, mely kiváltását követően a sorozatot meg kell szakítani („locsolás” tilalma) !</li> <li>• 5 m lőtávon belül, közelharcban*, épületen belül kizárólag egyes lövés engedélyezett**</li> </ul>
<b>II. MG AEG</b>	Javasolt: ~430 fps (Maximum: 460 fps)	<b>2 J max</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kizárólag valódi géppuskák*** replikái használhatóak</li> <li>• Hosszú sorozatok kiváltása engedélyezett</li> <li>• Minimális rálövési távolság &gt; ~15 m!****</li> <li>• Közelharcban, épületen belül használni tilos!</li> <li>• Ajánlott másodfegyver viselése.</li> <li>• Ellenőrizhető, aktív játékmúlttal rendelkező vagy bizalmik ajánlásával rendelkező játékos alkalmazhatja!</li> </ul>

<p><b>III.</b> <b>„DMR”</b> <b>AEG</b></p>	<p>431 fps-től Javasolt: ~500 fps (Maximum: 530 fps) ****</p>	<p><b>2.6 J max</b> <b>****</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimális rálövési távolság &gt; ~20 m!****</li> <li>• Rövid, 3-as sorozatok kiváltása engedélyezett (max 3 BB a levegőben!), javasolt burst-fire MOS-FET trigger beépítése</li> <li>• Közelharcban, épületen belül nem használható!</li> <li>• Ajánlott másodfegyver viselése.</li> <li>• Ellenőrizhető, aktív játékmúlttal rendelkező vagy bizalmik ajánlásával rendelkező játékos alkalmazhatja!</li> </ul>
<p><b>IV.</b> <b>SNIPER</b></p>	<p>531 fps-től Javasolt: ~550 fps (Maximum: 600 fps) ****</p>	<p><b>3.3 J max</b> <b>****</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bolt-action (ismétlő) rendszerű, gázos vagy spring replikák alkalmazhatóak!</li> <li>• Minimális rálövési távolság &gt; ~20 m!****</li> <li>• Közelharcban, épületen belül nem használható!</li> <li>• Ajánlott másodfegyver viselése.</li> <li>• Ellenőrizhető, aktív játékmúlttal rendelkező vagy bizalmik ajánlásával rendelkező játékos alkalmazhatja!</li> </ul>
<p><b>V.</b> <b>DEDIKÁLT</b> <b>CQB/CQC</b></p>	<p>Javasolt: ~330 fps (Maximum: 400 fps)</p>	<p><b>1.5 J max</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nincs minimális rálövési távolság</li> <li>• Rövid, 3-as sorozatok kiváltása engedélyezett, ajánlott az egyes lövés, ráduplázással</li> <li>• 360 fps felett kizárólag egyes lövés engedélyezett!</li> <li>• Real, Low és Midcap táruk engedélyezettek (max 150 BB!)</li> </ul>

#### **Megjegyzések:**

\* Közelharcot jelent minden olyan szituáció, összetett terep, kisebb, több helyiségre tagolt épület, amely során néhány méterre korlátozódik az észlelési távolság. Az airsoft játékosnak képesnek kell lennie a szituáció felismerésére és replikájának annak besorolása szerinti, szabályos alkalmazására!

\*\* Egyes lövés leadására nem képes fegyverek minden közelharc szituációból ki vannak zárva és az ilyen replikával rendelkező játékosnak másodfegyver viselése kötelező!

\*\*\* Nem géppuska replikája nem alkalmazható géppuskaként!

\*\*\*\* Kivételes esetekben, külön személyre szólóan, különleges biztonsági szabályokkal, valamint a replika előzetes, helyszíni energiamérésével a játékszervező eltérő limitet engedélyezhet.

**6. Megfelelő tapasztalattal nem rendelkező, ismeretlen vagy kezdő játékosok nem vagy csak ismert, gyakorlott csapat ajánlásával, felügyelete alatt és felelősségvállalásával, kizárólag I. kategóriájú replikákkal vehetnek részt a játékokon, melyre az ajánló csapat résztvevő tagjai kötelesek ügyelni!** Kategóriát lépni a mindenkorai játék szervezője által elfogadottan igazolt, aktív játékmúlt után lehetséges, amennyiben a játékosal nem volt a múltban fegyverkezelésből adódó probléma és az adott játék mindenkorai szervezője ebbe előzetesen beleegyezik.

7. A II.-IV. kategóriájú replikát alkalmazó játékosnak képesnek kell lennie a minimális rálövési távolság betartására. Amennyiben egy játékos nem képes a rálövési távolság helyes felmérésére, úgy nem alkalmazhat olyan replikát, melyenél a szabályzat minimális rálövési távolságot ír elő. Problémás játékosok a már megszerzett kategóriáktól játékszervezői, illetve bizalmi hatáskörben el is tilthatóak.

**8. A játék megkezdése előtt és után a replikákat ürített, biztosított állapotban kell tartani, tárat behelyezni tilos, illetve a replikából ki kell venni!** Tár kizárólag sebesség/energia méréskor, a kijelölt belövő helyen és a játék megkezdésekor helyezhető be a replikákba.

9. A replikák játék előtti belövése kizárólag a szervező által kijelölt helyen és lőirányban történhet.

### **III. KÖTELEZŐ FELSZERELÉSEK**

**Az airsoft játékokon való részvételhez a játékos számára az alábbi, kötelező felszerelések megléte szükséges, melyek nélkül a játékon való részvétel nem lehetséges:**

- ÁASZ aktuális verziója, 1 db nyomtatott példányban!
- Szabályzatnak megfelelő replika (lásd. II./5. pont)
- Előírásoknak megfelelő védőfelszerelés (lásd. I./1. pont)
- Katonai gyakorlóruházat

**Megjegyzés:** *Civil, félig civil ruhában megjelenők a játékon nem vehetnek részt! Kivételt képez, ha a játék dresscode-os és a civil ruházat előírás*

- Minimum 40 x 40 cm-es UV narancssárga kendő, használata esetén jól láthatóan a fejen viselve vagy kézben lengetve. Minden más szín ilyen célú használata használata szigorúan tilos!
- 2 db, minimum 5 cm széles, piros és 2 db minimum 5 cm széles sárga karszalag, a megfelelő szín mindkét karon viselve. Ghilie-t viselő játékosnak megengedett a karszalagok lábszáron történő viselése.

**Megjegyzés:** *A színeknek egyértelműen felismerhetőnek és más színnel nem összetéveszhetőnek kell lenniük. Megengedett, egyben javasolt is azonban a kevésbé ríktó színek alkalmazása (pl. okker sárga, sötét piros). A karszalagok az oldalak megkülönböztetését, a játékos beazonosítását szolgálják és nem a rejtőzködést kívánják nehezíteni.*

- 2 db, fehér “medic” szalag
- További felszerelések a mindenkori játékiírás szerint!

#### IV. JÁTÉKSZABÁLYOK

1. Minden közvetlen találat –így a csapattárstól, akár véletlenül kapott találat, fegyvertalálat, stb. is találatnak minősül! A falról, tereptárgyról vissza vagy lepattanó BB-k okozta találatok nem minősülnek találatnak.

**Megjegyzés:** *Amennyiben egy játékost az ellenfele észrevétlenül becserkéztet és a játékosra rálátva, relatíve közeli, tiszta, “eltéveszthetetlen” lövést ad le, de valamilyen tereptárgyon (pl. bokrok) a kilőtt BB-k nem mennek át és így nem is csapódnak be, bár nem kötelező, de ez esetben a helyénvaló viselkedés a találat sportszerű megadása!*

2. A találatot mindig az eltalált játékos jelzi! Fő szabály, hogy mindig az elismert találat számít találatnak. A találatokat nem bevalló, becstelen, csaló játékosoknak az airsoft játékokon nincs helye! Amennyiben egy személyre több különböző csapat, több játékostól rendszeresen érkezik ilyen jelzés, úgy az ilyen játékost a szervezőknek a játékoktól véglegesen el kell tiltani. Ki kell állítani azt a játékost, aki ellenfelét találat megadására szólítja fel, vagy ilyen értelmű megjegyzést tesz!

3. Egymáson egyszerre elért, kettős találat esetén mindkét fél köteles jelezni a találatot!

4. A találatot kapott játékos azonnal beszüntet minden tevékenységet és kizárólag a találat jelzésére koncentrál. A játékból kizárható minden olyan játékos, aki találat esetén nem kezd meg haladéktalanul a találat jelzését.

5. Az olyan játékost, aki egy egyértelmű (tehát egy bizalmi vagy több szemtanú által megerősített) találatot követően, a rajta találatot elérő játékos felé fordulva rá lövést ad le, a játékból haladéktalanul ki kell zárni és a pályáról el kell távolítani!

6. Alkalmasszituációban lehetőség van az ellenfelet megadásra “-Dobd el!” felszólítani, airsoftos zsongonnal “dobatni”. A dobítás fő szabályai, miszerint dobítani:

- kizárólag hátulról vagy oldalról (azaz ellenfél háta mögötti, 180° -os terület) szabad,
- 5m-en belül
- maximum 2 főt!

Minden más esetben kötelező tüzelni!

7. Szintén alkalmas szituációban az ellenfél “késelhető”, mely ténylegesen az ellenfél vállának megérintésével vagy kizárólag a szervező által megvizsgált és engedélyezett gumikés használatával történhet. A játékos csendben jelezze a késelés tényét az ellenfélnek *(az egyezményes jellel, húzza el a vízszintesen tartott tenyerét a torka előtt)*, aki ezt követően nem medicelehető és köteles 2 perc csendes(!) várakozást követően visszaállni. A medice váró sebesült is késelhető.

8. **A találat jelzésének kötelező és kizárólagos módja, hogy az eltalált játékos magasra emeli a kezét és 2x, hangosan felkiált: „-Mégvolt! –Mégvolt!” vagy „-Találat! –Találat!” szavakkal** *(illetve ha magyarul nem beszélő játékosok is résztvesznek a játékon, akkor kizárólag a “-Hit! –Hit!” szavak használhatóak!)*, ezzel egyidejűleg feláll, előveszi és magasra emeli az UV narancssárga kendőjét, azt – különösen a lövés vélt irányába- jól láthatóan meglobogtatja, majd az aktuális játékiírásnak megfelelően megkezdí a kiállást, illetve medice-t hív. Bármely játékos, aki nem a leírtaknak megfelelően jár el, szabadon és joggal tartható tűz alatt, illetve köteles túrni a találatokat! A nem szabályosan eljáró, ennek ellenére méltatlankodó játékost figyelmeztetni kell, illetve kiállítható.

9. **Találatot kapott, medice váró vagy visszaálló játékosok semmiféle információt, jelzést nem adhatnak át a csapattársainak!** Kizárólag a kilövésük tényét közölhetik, illetve hívhatnak medice-t.

10. Medices játék esetén az UV narancs kendő használata a Medice megérkezéséig és a sérült ellátásáig kötelező! A mediceelés módját a mindenkor kiírás tartalmazza.

*Ajánlás: Minden egységben jelöljünk ki egy medice-t. Ha indokolt, a saját egység tagjai vonják ki a találatot kapott játékost a tűzvonalból, illetve a medice a találat helyszínén is “elláthatja” a “sérültet”. Az ellátás módja, hogy a medice felhelyezi a találatot kapott játékos karjára a medice szalagot, ezután a játékos újra játékba lép. A kivonás módja, hogy a saját egység játékban lévő játékos odamegy a „sérülthöz”, megfogja a karját, majd együtt visszavonulnak a tűzvonalból, ahol a medice biztonságosabban elláthatja. Amennyiben az egység bármely játékosának elfogyott mind a két mediceszalagja, újabb találat esetén az egész egység az aktuális játék szabályai szerint megkezdí a visszaállást.*

11. **A szervezők, bizalmik vagy játékvezetők kötelesek első alkalommal figyelmeztetni, második alkalommal végelegesen eltávolítani és a további airsoft játékoktól eltiltani mindenkit, aki a találatok hangos vagy szabályszerű jelzésére nem képes!** Az ilyen játékos az alkalmatlan viselkedésével nem egyértelmű szituációkat teremt, mellyel rontja a játék hangulatát és minőségét.

## V. RÁDIÓZÁS

1. A játékokon kizárólag olyan PMR-ek és olyan, UHF sávban forgalmazni képes amatőr rádiók használhatóak, amelyek egyben CTCSS kódok használatára is képesek! A DCS képesség ajánlott.

2. Rádió használatára a játékokon kizárólag olyan személy jogosult, aki a rádióforgalmazás alapszabályaival tisztában van és készülékét maradéktalanul kezelni tudja.

## VI. JÁTÉKSZERVEZÉS

1. Bárki szervezhet airsoft játékot, aki a játékosokkal szemben támasztott követelményeknek megfelel, továbbá:

- képes a játékosokkal az ÁASZ-ben foglaltak maradéktalan betartatására
- képes a játék biztonságos lebonyolítására

2. A játékiírásoknak minimálisan tartalmaznia kell:
- A játék pontos helyét (cím, térkép, GPS koordináták)
  - A játék pontos időpontját
  - A regisztrációs díj összegét
  - Az alkalmazott szabályzatot, illetve annak elérhetőségét
  - A szervező nevét, elérhetőségét (telefon és e-mail)

## VII. EGYÉB RENDELKEZÉSEK

1. **Alkohol fogyasztása az airsoft játékot közvetlenül megelőzően vagy a játék időtartama alatt, illetve alkoholos befolyásoltság alatt pályára lépni szigorúan tilos!** A szervezőnek jogában áll ezt alkoholszondával vagy akár más módon ellenőrizni, amiben minden játékosnak kötelessége együttműködni. Az alkoholfogyasztáson ért vagy az ellenőrzésben nem együttműködő játékosokat a játékból azonnal ki kell zárni.
2. **A játék során, a játékterületen a játékosok között semmilyen vitának, trágárságnak helye nincs!** Minden olyan játékos, aki a játék során bárkivel, bármilyen vitát kezdeményez vagy ilyenben részt vesz, a játékból haladéktalanul ki kell zárni és a pályáról el kell távolítani!
3. Minden felmerült probléma kizárólag a játék szervezője, játékvezető vagy a kijelölt bizalmik felé jelezhető; lehetőleg a játék szüneteiben, illetve a játékot követően. Indokolt esetben a játékos kérjen azonnali intézkedést rádión vagy keressen egy illetékes személyt.
4. A játék során intézkedési joga kizárólag a kijelölt bizalmiknak, játékvezetőknek és szervezőknek van. Döntésük nem kérdőjelezhető meg, azt mindenki köteles elfogadni, továbbá jogukban áll játékos a játékból kizárni, ha azt indokoltnak látják. A kizárt játékos köteles haladéktalanul elhagyni a játék területét!
6. Az ÁASZ alapvetően nem kívánja túlszabályozni a játékot, nem akar mindenre kiterjedni. Játsz mindenkor becsületesen, sportszerűen. Az ÁASZ által külön nem szabályozott kérdésekben mindenkor a játék kiírásában foglalt továbbiak, illetve a játék szervezőjének döntései az irányadóak.

## MELLÉKLETEK

### A.) AIRSOFT GY.I.K.

**Mi az az airsoft / softair?** Az airsoft elnevezés alatt alacsony energiájú, gyakran az eredetihez megszólalásig hasonló fegyvermásokkal (replika) játszott taktikai / hadijátékot értünk. A játék elsősorban a résztvevők becsületességén, korrekt és pozitív magatartásán alapul.

**Hogyan alakult ki?** Az airsoft az 1970-es években, Japánból indult. A játék, illetve a replikák kialakulásának kedvezett, hogy a japán törvények nem tették lehetővé, hogy magánemberek valódi fegyvereket birtokoljanak. A játék lassan, de biztosan elterjedt az egész világon, Magyarországra az első darabok az 1980-es években érkeztek, mára itthon is tömegeket mozgat meg alkalmanként.

**Hogyan működnek a replikák, mit „lőnek” ki?** A replikák kézi erő, elektromotor vagy gáz segítségével működnek és gömb alakú, műanyag lövedéket, az ún. “BB”-t lőnek ki. Általánosan a 6 mm-es, 0,2 gramm – 0,3 gramm tömegű BB-k vannak használatban, de kapható könnyebb és nehezebb lövedék is.

**„Mennyibe kerül” az airsoft?** A replikák ára a néhány ezer forintos jópofa gyermekjátékoktól a komoly, akár többzázezer forintba kerülő, gyakorló-kiképző eszközökig terjed. Egy aktív játékos minimum felszerelésének része továbbá a védőfelszerelés, katonai gyakorlóruha és a bokát jól tartó, strapabíró bakancs.

**Ki airsoftozhat?** Elvileg bárki, de a gyakorlatban koránt sem mindenki alkalmas erre a játékra! Az önfegyelem, az önmérséklet, a szabályok alapos ismerete és alkalmazásának képessége, a sportszerű játék és a gondolkodás alapvető fontosságú ebben a játékban (is). A tiszta, becsületes játékra, a másokkal történő önzetlen együttműködésre, az egymás iránti bizalomra és tiszteletre képtelen embereknek nem az airsoft közössége a megfelelő terep!

### B.) JOGI TUDNIVALÓK

Magyarországon minden airsoft replika szabadon tartható (7.5 Joule alatti) légfegyvernek minősül. Korhatár nélkül birtokolható, de tizennyolcadik életévét be nem töltött személy csak nagykorú felügyelete mellett használhatja. Használni lőtérben, céllövöldében, bekerített magánterületen, a fegyverhasználatra vonatkozó biztonsági előírások betartása mellett, kizárólag sportcéllal lehet. Az airsoft fegyvert a hozzá tartozó lövedékektől elkülönítve, jól zárható helyen úgy kell tárolni, hogy illetéktelen ne férjen hozzá. Szállítani csak töltetlenül, zárt tárolóeszközben, becsomagolva szabad.

### C.) RÁDIÓZÁS MELLÉKLET

**Hatótávolság:** A kézi, hordozható adó-vevő készülékeknel nagyon nehezen definiálható az elérhető hatótávolság. Azt ugyanis a mindenkori felhasználási körülmények, a terepviszonyok (a környezet beépítettségének foka, a tereptárgyak milyensége, épületen belüli vagy azon kívüli használat stb.) határozzák meg. A PMR adó-vevő készülékekkel elérhető, *a használati környezetre jellemző maximális hatótávolságok* a következők lehetnek (tájékoztató adatok, 0,5 W ERP-re):

- Épületen belül: 200 m, illetve 15 emelet
- Vasbeton épületek között: 0,2...0,5 km, ha nem látják egymást a rádiók
- Városban, ill. autók között: 0,6...1,5 km
- Külvárosi környezetben: 1,5...2,5 km
- Nyílt terepen, sík vidéken: 2,5...5 km

#### PMR csatornák (csatornatávolság 12,5 kHz):

Csatorna száma:	Frekvencia [MHz]
1	446,00625
2	446,01875
3	446,03125
4	446,04375
5	446,05625
6	446,06875
7	446,08125
8	446,09375



**CTCSS alcsatorna-frekvenciák:**

Szám	Frekvencia [Hz]	Szám	Frekvencia [Hz]	Szám	Frekvencia [Hz]
1	67	14	107,2	27	167,9
2	71,9	15	110,9	28	173,8
3	74,4	16	114,8	29	179,9
4	77	17	118,8	30	186,2
5	79,7	18	123	31	192,8
6	82,5	19	127,3	32	203,5
7	85,4	20	131,8	33	210,7
8	88,5	21	136,5	34	218,1
9	91,5	22	141,3	35	225,7
10	94,8	23	146,2	36	233,6
11	97,4	24	151,4	37	241,8
12	100	25	156,7	38	250,3
13	103,5	26	162,2		