

AIRSOFT-REGELN

Dobrich

Die Hauptsitze von Airsoft Dobrich stimmen mit denen von Airsoft Varna, Shumen, Sofia und überein

Softair Bulgarien

1 TEILNAHMEVORAUSSETZUNGEN

Teilnahmeberechtigt sind geistig und körperlich gesunde Personen ab 18 Jahren.

Personen, die unter Drogeneinfluss stehen oder die

Alkohol verwendet. Es ist verboten, alkoholische Getränke und Opiate oder zu konsumieren

Stimulanzien im Spiel.

2 SICHERHEIT

2.1 Augenschutz

Das Tragen einer Schutzbrille ist bei allen Spielen durchgehend Pflicht

Zeit, außer in den "sicheren Zonen".

Zugelassen von Airsoft Sofia sind Schutzbrillen mit einer 2,2 mm Polycarbonatplatte

Augen und Seiten (Europäische Norm CE EN166). Zweifelhafte Brille

hinsichtlich Eignung, müssen vor dem Spiel vom Veranstalter geschossen werden oder die Richter.

Es ist verboten, die Brille während des Spiels abzunehmen!!!!

Wenn Ihre Brille schmutzig oder verschwitzt ist, können Sie sie reinigen, während ein anderer Spieler dies tut

schützt dich, schützt deinen Kopf.

Im Falle einer Beschädigung oder eines anderen Problems mit der Brille muss der Spieler mit dem Problem benachrichtigt werden

Dies und er wird von dem ihm am nächsten stehenden Spieler in eine "sichere Zone" eskortiert. Bei

Wird ein Spieler ohne Brille entdeckt, müssen die Spieler „Stop play!“ rufen. Spieler ohne

Brille!“ und verfahren Sie wie oben beschrieben. Es ist absolut verboten, darauf zu schießen

Personen, die keine Schutzbrille tragen. Geschlossene Gläser werden empfohlen

Sie haben keine Lücken und Lücken zwischen dem Poster und dem Gesicht, wie Paintball oder Airsoft

Masken.

2.2 Körper- und Kopfschutz

Langärmlige Kleidung und langbeinige Hosen werden empfohlen.

sowie ein Hut oder Helm, um den Kopf vor Schlägen zu schützen.

Es wird auch empfohlen, Folgendes zu verwenden:

👟 hohe (Touristen-)Schuhe, um die Knöchel zu stärken und zu schützen

Verstauchung;

🧤 Handschuhe zum Schutz der Hände;

🦶 und Knieschützer zum Schutz vor Glas und scharfen Gegenständen beim Hocken.

2.3 Orange Weste/Mütze/Handtuch

Jeder Spieler muss eine orangefarbene Weste, einen Hut oder ein Handtuch (mindestens 40 cm x 40 cm) zur Markierung während des Ausscheidens oder beim „Off“ tragen

Spiel“. Nur Schiedsrichter und Spielorganisatoren dürfen hellgrün tragen

Signalwesten.

2.4 Physischer Kontakt

Jeder ungewollte oder ungerechtfertigte Körperkontakt wie z

B. Greifen, Greifen oder Festhalten an Kleidung oder

Replik/Ausrüstung eines anderen Spielers. Die einzigen akzeptablen Situationen, in denen

Ein Spieler darf einen anderen Spieler berühren, ist im Spiel, heilt oder leistet Hilfestellung

kritische Situation.

2.5 Erste Hilfe

Für Erste Hilfe ist der Spieler selbst verantwortlich. Veranstalter tragen nicht Haftung für körperliche/geistige Verletzungen oder Behinderungen. Jeder einzelne Spieler muss ein individuelles medizinisches Paket sowie einen Schiedsrichter tragen

unabhängig von seinem Gesundheitszustand und seiner Fähigkeit, am Spiel teilzunehmen.

3 REPLIKA, ZUBEHÖR, BÄLLE

Airsoft-Repliken sind energiearme pneumatische Spielzeuge, die 6 mm abfeuern.

Plastikkugeln mit einem Gewicht von 0,20 bis 0,50 Gramm. Sie sind Nachbildungen echter Waffen, aber

sind völlig unterschiedlich in Konstruktion, Material und Arbeitsweise. Normalerweise kinetische Energie beträgt 0,5-4 Joule, sie bleiben also deutlich unter den zulässigen die Gesetze in Bulgarien 24 Joule, und sind nicht genehmigungspflichtig bzw Benachrichtigungsmodus.

Nur von der zugelassene Geräte, Spielgeräte und Nachbauten das Airsoft Sofia Team oder die Spielveranstalter. Wenn Sie eine Replik besitzen, dass Sie sich nicht sicher sind, ob Sie spielberechtigt sind, lesen Sie bitte weiter die Organisatoren.

Es ist absolut verboten, eine Kampfmaschine zu tragen

Spielzeit!!!

3.1 Beziehung zum Replikat

Bewahren Sie die Airsoft-Replik in einem Koffer oder Koffer auf (mit abgeklemmter Batterie, entfernt

Füller und Sicherung) beim Transport zum und vom Spiel. Nicht nur das

Dies ist die sicherste Art zu tragen und schützt auch die Replik vor

Kratzer oder Brüche. Vielerorts geht das nur legal trägt eine Waffe in einem Holster.

Exportieren oder zeigen Sie niemals Airsoft-Repliken von öffentliche Plätze!

3.2 DMR-Repliken

DMR-Repliken müssen äußerlich Kampf-DMR-Mustern ähneln.

Die Länge des äußeren Laufs kann eine Verlängerung dafür umfassen, solange die beiden Stücke zusammen sind

größer oder gleich der Länge des 400-mm-Innenlaufs sein, ohne CQB

Außenlauf mit einem Schalldämpfer, der einen hervorstehenden 400+ mm Innenlauf abdeckt.

Der äußere Lauf darf nicht mehr als einen Zentimeter vor dem inneren Lauf enden.

Eine DMR-Replik sollte nicht automatisch feuern können.

Die Fähigkeit, automatisch zu feuern, sollte mechanisch entfernt werden oder elektronisch.

Zweibein muss montiert sein!

Montierte Optik, außer Tachometer + Lupe.

DMR-Repliken können nur mit Realcap/Midcap-Füllern verwendet werden.

Beim Schießen mit einem DMR-Nachbau gilt die Regel „One Ball In

die Luft" - Sie können einen neuen Schuss nur nach dem Ball des vorherigen abgeben

Ein Schuss hat eine Barriere getroffen oder ist gefallen, nachdem er seine Energie verloren hat. Der Punkt von

Diese Regel dient dazu, Spam-Situationen auszulösen (schnelle Singles

Канал PMR 446	Честота (MHz)	CTCSS tone	ICOM подканал	Други подканал
1	446.00625	77.0	5	4
2	446.01875	88.5	9	8
3	446.03125	100.0	13	12
4	446.04375	82.5	7	6
5	446.05625	67.0	1	1
6	446.06875	74.4	4	3
7	446.08125	94.8	11	10
8	446.09375	107.2	15	14
9	446.10625	77.0	5	4
10	446.11875	88.5	9	8
11	446.13125	100	13	12
12	446.14375	82.5	7	6
13	446.15625	67.0	1	1
14	446.16875	74.4	4	3
15	446.18125	94.8	11	10
16	446.19375	107.2	15	14

4 REGELN FÜR DAS SCHIESSEN

- Es ist die sogenannte verboten "Liberianer" Schießen, wo der Spieler nicht kann Sehen Sie das Ziel, auf das Sie schießen.
- Es ist verboten, die Nachbildung in Löcher und Ritzen zu stecken oder zu füttern um die Ecke und blindlings schießen.
- Torsoschießen wird empfohlen, wenn es die Situation zulässt.
- Das Zielen auf den Kopf ist verboten, wenn ein anderer Körperteil getroffen werden kann.

4.1 Feuerratenbeschränkungen

Die maximale Geschwindigkeit wird in Joule (J) gemessen, wenn es eingeschaltet und auf Wiedergabe eingestellt ist

Hopup und mit 0,30-Gramm-Kugeln. Der Veranstalter ist verpflichtet, jeden zu vermessen

Hinweise vor Spielbeginn.

Bannen Sie den binären Trigger auf grüne Replikate zu

1,2 J.

Druckluft-Nachbauten (CPA), Grün-/Rotgas-Nachbauten, sowie DMR-Nachbauten u

Manuell nachgeladene Scharfschützen zielen nur auf die Pellets, die die Spieler wollen

Sie spielen. Die Geschwindigkeitsbegrenzung für diese Pellets ist die Mündungsenergie in Joule um 0,30

Grammkugeln, die der Qualität des Queues entsprechen.

Der Veranstalter ist verpflichtet, alle Queues vor der Abgabe zu vermessen

Beginn des Spiels.

4.1.1 Spielen im Freien

In einem Open-Field-Spiel gelten die folgenden Einschränkungen für die Geschwindigkeit von Hinweisen, d. h

Schauen Sie sich die Referenzwerte in J (Joule) an, wenn Sie mit 0,30 Gramm messen

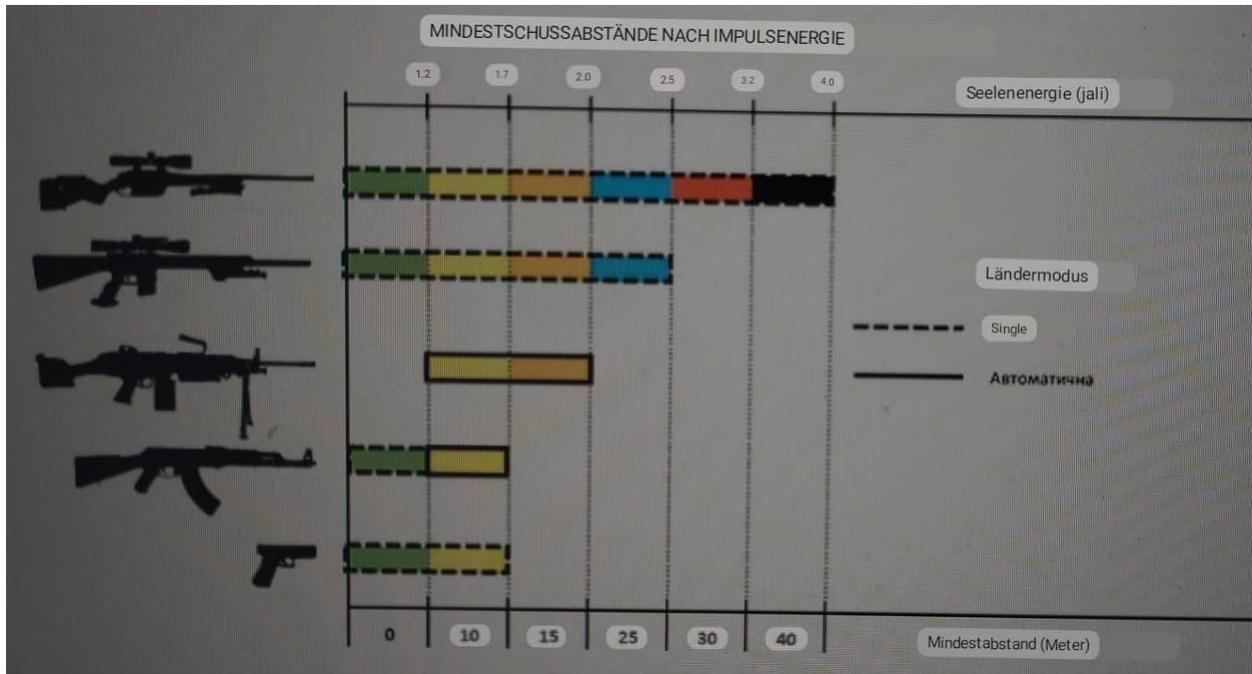
Kugeln (dritte Spalte):

Geschwindigkeit/Mündungsenergie mit 0,30 gr.		Mindest. Distanz	Aufnahmemodus
0 bis 90 m/s	0 - 295 fps	1.21 1 Meter	Single
91 bis 106 m/s	296-348fps	1,7 J 10 Meter	Einzel und automatisch
107 BIS 115 m/s	349-377 fps	2.0J 15 Meter	Automatik nur für Maschinengewehre!*
116 BIS 129 m/s	378-423 fps	2,5 J 25 Meter	Single * DMR und Scharfschützen!
130 BIS 146 m/s	424-479 fps	3.2. 30 Meter	Scharfschützen mit manuellem Nachladen
147 bis 163 m/s	480 - 535 fps	4.0J 40 Meter	Scharfschützen mit manuellem Nachladen

Nach dem Messen jedes Replikats, abhängig von seiner Schnauze

Energie und Klasse, ist mit einem farbigen Fleck oder „Schwanz“ gekennzeichnet

der Abzugsbügel für die zulässige Mindestschussentfernung:



4.1.2 Spiele in und aus Gebäuden und Nahkampf

Bei Entfernungen unter 10 Metern ist die Verwendung jeglicher Art VERBOTEN Nachbildungen, die mehr als 1,2 J Mündungsenergie abfeuern, sowie das Abfeuern von

automatisch mit jedem Cue.

Wenn sich zwei gegnerische Spieler in einem Abstand von weniger als 10 Metern gegenüberstehen und

Die beiden haben keine Nachbildung, die bis zu 1,2 J Mündungsenergie abfeuert, die sie auflösen können

die Situation auf eine der folgenden Arten:

- Markieren Sie beide und gehen Sie zu ihren „Leichen“;
- Sie entfernen sich gleichzeitig in entgegengesetzte Richtungen und setzen das Spiel fort.

In einem Feuergefecht, in dem sich beide Gegner in einem Gebäude befinden, können sie alles verwenden

und Nachbildungen sein, die bis zu 1,2 J Mündungsenergie abfeuern. Es ist nur Einzelschießen erlaubt.

Ein Spieler innerhalb eines Gebäudes kann mit auf einen gegnerischen Spieler außerhalb desselben Gebäudes schießen

jede Nachbildung, sowohl einzeln als auch automatisch, solange sie den Anforderungen entspricht

der Mindestabstand für die Klasse Ihres Replikats. Es ist sehr zu empfehlen damit zu spielen

Erhöhte Aufmerksamkeit und Vorsicht in der Nähe von Türen und Fenstern, von denen Sie ausgehen können

aus nächster Nähe geschossen.

Denken Sie daran, Ihre Sicherheit liegt in Ihrer persönlichen Verantwortung!

Ein Spieler im Freien kann mit einem beliebigen Stichwort auf einen gegnerischen Spieler in einem Gebäude schießen, z

sowohl auf Einzel- als auch auf Automatik, solange es den Mindestabstand für die Klasse einhält

Ihr Stichwort. Wenn sich ein Außenstehender einem Gebäude auf 10 Meter nähert, kann er schießen

auf einen Gegner innerhalb des Gebäudes mit nur einer Replik, die bis zu 1,2 J Mündungsenergie ohne feuert

also wie weit der gegnerische Spieler im Gebäude von ihm entfernt ist.

5. SPIELREGELN

Die Regeln sind grundlegend und können für verschiedene Szenarien aktualisiert werden.

5.1 Spielfeld

Die Spieler müssen die Grenzen des Spielfelds einhalten, die von festgelegt wurden die Organisatoren vor Spielbeginn. Jegliche Abweichungen vom etablierten Spiel und Geländegrenzen liegen in der Eigenverantwortung.

Einige Spielfelder haben spezielle Regeln, die mit dem Programm veröffentlicht werden

für das Event und werden zu Beginn des Spiels bekannt gegeben. Wenn etwas herunterfällt oder verloren geht

benachrichtigen die Organisatoren nach Angabe einer Beschreibung und Unterscheidungsmerkmale

das Thema. Die Suche beginnt, nachdem das Spiel für beendet erklärt wurde.

5.1.1 Sichere Zonen

"Sichere Zone" ist ein vormarkierter Ort, an dem das Schießen VERBOTEN ist jede Art von Zeilen und bei jeder Gelegenheit. Sicherheitszonen werden angekündigt unmittelbar vor jedem Spiel. Standard-Sicherheitszonen sind die Standorte für Parken und Ruhen sowie Leichen. Spieler dürfen sich nicht auf Feuergefechte einlassen

Gegner aus, in und/oder durch einen Bereich, der als sicher gekennzeichnet ist. Beim Betreten einer solchen

Zonen ist der Spieler verpflichtet, das Magazin seiner Waffe zu entfernen, einen Kontrollschuss abzugeben

sichere Richtung zum Boden und platzieren Sie die Sicherung, halten Sie die ganze Zeit

die Schnauze seiner Nachbildung zeigte auf den Boden.

5.1.2 Basen

Bases sind speziell mit einem weiß-roten Streifen markierte Abschnitte des Spielfeldes

kann im Spielszenario eine Rolle spielen. Nach Ermessen der Organisatoren können Basen

werden auch als „Leichen“ verwendet.

5.1.3 Schlachtkörper

Eine „Sackgasse“ ist ein vormarkierter Ort, an den ausgeschiedene Spieler gehen nach einer durch das Skript oder die Organisatoren geregelten Auszeit wieder ins Spiel zurückkehren.

Die Leiche hat den Status „Safe Zone“. Das Schießen von und zu ist verboten der "Killer", sowie in einem Umkreis von 10 Metern um ihn herum.

5.2 Durchführung, Unterbrechung und Beendigung des Spiels

Jeder Einsatz gilt als begonnen, wenn der Veranstalter das Startsignal gibt, vorher mit Fraktionskommandanten arrangiert. Ebenso endet das Spiel, wenn der Organisator gab das Zeichen für das Ende oder rief lautstark den Satz „Ende des Spiels“.

Das Unterbrechen eines Spiels mit einem lauten Ruf „Stop-Play“ wird nur im Falle von verwendet

Notsituationen wie Unfälle, Konflikte zwischen Spielern, schwere Verletzungen, medizinische Versorgung, Benachrichtigung über persönliche Notfälle oder die Anwesenheit von

ungeschützte Zivilisten am Boden. Außer denen, die an der Situation beteiligt sind, alle

andere Spieler bleiben auf ihren Plätzen, bewegen sich nicht und verändern ihre Position nicht.

5.3 Besondere Spielbedingungen

Dies sind zusätzliche Regeln bezüglich der Eliminierung von Spielern, "Wiedergeburt" und mehr.

Sonderregeln für Szenarien, die nach vorheriger Vereinbarung zwischen allen festgelegt wurden

Teilnehmer und Organisatoren.

5.4 Ausschluss

Irgendwo am Körper zu schlagen ist Eliminierung. Schlage irgendein Ausrüstungsstück,

einschließlich des Rucksacks, ist Eliminierung. Es ist verboten, das Gerät als eine Deckung. Sie können beispielsweise Ihren Rucksack nicht ausziehen, auf den Boden stellen und

als Schutzschild verwenden.

Das Schlagen des Queues gilt als Eliminierung. (Hinweis: Erlaubt den Organisatoren von

ein bestimmtes Spiel, um diese Regel zu akzeptieren oder um zu akzeptieren, dass der Treffer in der Replik ist

Schaden und der Spieler kann es nicht benutzen (WAFFE HIT), bis es durch die Basis geht oder

„tötete“ und „reparierte“ sie. Oder um das Spiel mit einem Einsatz eines Mitspielers fortzusetzen.)

Das Droppen von Munition und Ausrüstung von einem eliminierten Spieler ist sofort erlaubt

am Ausscheidungsort.

Verbietet mit