

ПРАВИЛА НА ЕЪРСОФТ Добрич

Праилата на Еърсофт Добрич съвпадат с тези на Еърсофт Варна , Шумен , София и Еърсофт България

1 ИЗИСКВАНИЯ ЗА УЧАСТИЕ

За участие в игра се допускат навършили 18 години психически и физически здрави лица. Забранява се участието в игра на лица под въздействието на дрога или такива, употребили алкохол. Забранява се консумирането на алкохолни напитки и опийни или стимулиращи средства по време на игра.

2 БЕЗОПАСНОСТ

2.1 Защита на очите

Носенето на защитни очила е задължително по време на всички игри, през цялото време, освен в „безопасните зони“.

Одобрени от Еърсофт София са очила с плака от поликарбонат 2.2мм, защитаващи очите и отстрани (Европейски стандарт CE EN166). Очила, за които има съмнения относно пригодността, задължително се прострелват преди игра от организаторите или съдиите.

Забранява се да се свалят очилата по време на игра!!!!

Ако очилата ви са замърсени или запотени, можете да ги почистите докато друг играч ви прави заслон, предпазвайки главата ви.

При повреда или друг проблем с очилата, играчът с проблем е длъжен да оповести това и бива съпроводен от най-близкия до него играч до „безопасна зона“. При забелязване на играч без очила, играчите са длъжни да извикат „Стоп игра! Играч без очила!“ и да процедират по гореописания начин. Абсолютно се забранява стрелба по хора, които не носят защитни очила. Препоръчват се очила от затворен тип, които нямат разстояния и празнини между плаката и лицето, както и пейнтбол или еърсофт маски.

2.2 Защита на тялото и главата

Препоръчва се носенето на дреха с дълги ръкави и панталон с дълги крачоли, както и на шапка или каска за защита на главата от попадения.

Препоръчително е и използването на:

-  високи (туристически) обувки, за укрепване и предпазване на глезените от навяхване;
-  ръкавици, за предпазване на ръцете;
-  и наколенки, за защита от стъкла и остри предмети при клякане.

2.3 Оранжева жилетка/шапка /кърпа

Всеки играч трябва да носи **оранжева** жилетка, шапка или кърпа (с размер не по-малък от 40 cm x 40 cm), за маркиране при елиминация, или при излизане „оф гейм“. Само съдиите и организаторите на игри могат да носят светло зелени сигнални жилетки.

2.4 Физически контакт

Забранен е всеки нежелан или неоправдан физически контакт като например захват, сграбчване или задържане за дрехи или реплика/екипировка на друг играч. Единствените приемливи ситуации, в които играч може да докосва друг играч, е при игрово лекуване или при оказване на помощ в критична ситуация.

2.5 Първа помощ

Първа медицинска помощ е отговорност на самият играч. Организаторите не носят отговорност за настъпили физически/психически травми или увреждания. Всеки един играч е длъжен да носи индивидуален медицински пакет, както и да прецени самостоятелно своят здравен статус и възможността си да участва в играта.

3 РЕПЛИКИ, АКСЕСОАРИ, ТОПЧЕТА

Еърсофт репликите са нискоенергийни пневматични играчки, които стрелят с 6 мм. пластмасови топчета, тежащи 0.20-0.50 грама. Те са копия на реални оръжия, но са напълно различни като конструкция, материал и начин на работа. Обикновено

кинетичната енергия е 0.5-4 джаула, така че те остават доста под разрешените от законите в България 24 джаула, и не подлежат на разрешителен или уведомителен режим.

В игра се допускат само екипировка, игрови устройства и реплики, одобрени от екипа на „Еърсофт София“ или организаторите на игра. Ако притежавате реплика, за която не сте сигурни дали би била допустима за игра, се обърнете към организаторите.

Абсолютно се забранява носенето на бойно оръжие по време на игра!!!

3.1 Отношение към репликата

Дръжте еърсофт репликата в калъф или куфар (с разкачена батерия, изваден пълнител и на предпазител) при нейното пренасяне към и от игра. Не само, че това е най-сигурният начин за пренасяне, а и предпазва репликата от надрасквания или счупвания. На много места единственият начин легално да се пренася оръжие е в калъф.

Никога не изнасяйте или вадете на показ еърсофт реплики на публични места!

3.2 DMR реплики

DMR репликите трябва външно да приличат на бойните DMR образци.

Дължината на външната цев може да включва удължител за нея, стига двете части заедно да са по – големи или равни от дължината на 400мм вътрешна цев. Това **Не** включва CQB външна цев със заглушител, който покрива стърчаща по – дълга 400+мм вътрешна цев. Външната цев **Не** може да свършва на повече от сантиметър преди вътрешната.

Реплика на DMR не трябва да има възможност за автоматична стрелба. Възможността за автоматична стрелба, трябва да бъде премахната по механичен или електронен път.

Задължително монтирана двунога!

Монтирана оптика, **като се забранява бързомер + увеличител.**

DMR репликите могат да се ползват само с риълкап/мидкап пълнители.

При стрелба с DMR реплика следва да се спазва правилото за **“едно топче във въздуха”** - може да произведете нов изстрел едва след като топчето от предходния изстрел се е ударило в преграда или е паднало след загуба на енергията си. Целта на това правило е да се избегнат ситуации на trigger spam (бързи единични изстрели), които не са желателни при стрелба с тежките топчета, с които обичайно стрелят DMR репликите.

Всеки може да си направи ДМР, който не е реален образец на такова оръжие, но първо да съгласува с Еърсофт .

3.3 Снайперови реплики

За снайперова реплика се счита всяка реплика, енергията на топчето от чийто изстрел достига до не повече от 4 джаула (виж т. 4.1) и позволява само единична стрелба чрез ръчно презареждане.

3.4 Картечници

Репликите за огнева поддръжка имитират реални такива и използват пълнители с голям обем (над 1000 топчета). За такъв клас не се приема картечен пистолет или щурмова реплика с голям капацитет на пълнителя.

3.5 Пълнители

Препоръчително е използването на пълнители, тип „mid-cap“ и „real cap“.

Бункерни пълнители се допускат ЕДИНСТВЕНО на реплики за огнева поддръжка. За бункерен пълнител се счита такъв пълнител, който отговаря на един или повече от долните критерии:

- Капацитет над 600 топчета.
- Наличие на възможност за електрическо подаване.

3.6 Позволени топчета

За игра се ползват обикновени или биоразградими пластмасови топчета с тегло от 0.20 до 0.50 грама.

Забранява се използването на стъклени или метални топчета!

3.7 Ножове

Ножовете могат да бъдат използвани само като инструменти за битови и полевы работи. В игра може да се ползват само гумени или неостри пластмасови реплики на ножове.

3.8 Щитове

Позволено е използването на реплики на балистични щитове, като те трябва да са не по-големи от 120 на 60 см. и да тежат не по-малко от 6 кг. Играчът, носещ щита, може да стреля само с пистолет.

3.9 Гранати

Използването на всякакъв вид пиротехнически средства е забранено.

За употреба са разрешени мини, разтяжки и гранати с Green Gas, Co2, сгъстен въздух, с електроника, както и пружинни мини тип „Claymore”.

При активиране на мини или гранати всички играчи (свои и/или противникови) **в радиус от 5 (пет) метра от “експлозията” и с директна видимост към гранатата се считат за елиминирани и се отправят директно към “мъртвилото” без да “кървят”**. Ако в момента на “експлозията” играчите са скрити зад тухлена или бетонна преграда, то те **НЕ** са поразени и продължават да играят.

Активирането на граната или мина директно елиминира играч с щит, ако е в нейния петметров радиус и той се отправя към “мъртвилото” без да кърви. Играчите около и зад играчът с щит се считат също за елиминирани, ако са в радиуса на “експлозията” и се намират в пряка видимост към гранатата или мината.

3.10 Маскировка, гили

Гили или други елементи, наподобяващи гили, може да носи играч, който използва реплика на снайпер или DMR.

Играч с гили няма право да носи и играе с жълта реплика.

3.11 Радиокомуникация

Използването на радио и електронно оборудване за комуникация в игровото поле е позволено. **Използването или подслушването на противниковите радио честоти е строго забранено.** Използваните честоти за свързка трябва да са съгласувани с организаторите на играта.

Честотите, които се ползват на игрите може да видите тук:

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 ПРАВИЛА ЗА СТРЕЛБА

- **Забранява се т.нар. “либерийска” стрелба, при която играчът не може да види целта към която стреля.**
- **Забранява се репликата да се провира в дупки и цепнатини, или да се подава зад ъгъла и да се стреля на сяпо.**
- **Препоръчва се стрелба в торса, ако ситуацията позволява.**
- **Забранява се прицелване в глава, ако може да се уцели друга част на тялото.**

4.1 Ограничения в скоростта на стрелба

Максималната скорост се измерва в джаули (Joules, J), при включен и настроен за игра хопъп и с използване на 0.30 грамови топчета. Организаторът е длъжен да измери всички реплики, преди да даде начало на играта.

Забранява се бинарен спусък на зелени реплики до 1,2J.

Репликите на сгъстен въздух (HPA), репликите на green/red gas, както и DMR репликите и снайперите с ръчно презареждане се замерват само с топчетата, с които играчите ще играят. Лимитът на скоростта при тях за тези топчета е дулната енергия в джаули с 0.30 грамови топчета, съответстваща на класа на репликата.

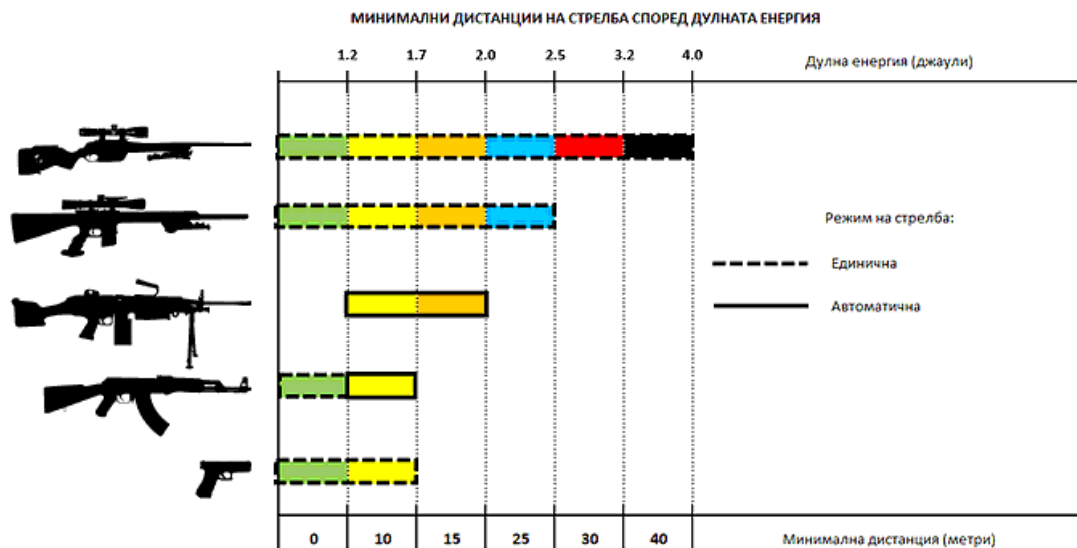
Организаторът е длъжен да измери всички реплики, преди да даде начало на играта.

4.1.1 Игра на открито

В игра на открит терен са в сила следните ограничения в скоростта на репликите, като се гледат референтните стойности в J (Joules, джаули) при замерване с 0.30 грамови топчета (третата колона):

Скорост / дулна енергия с 0.30 гр.		Мин. дистанция	Режим на стрелба	
0 до 90 m/s	0 – 295 fps	1,2 J	1 метър	Единична
91 до 106 m/s	296 – 348 fps	1.7 J	10 метра	Единична и автоматична
107 до 115 m/s	349 – 377 fps	2.0 J	15 метра	Автоматична *само за картечници!*
116 до 129 m/s	378 – 423 fps	2.5 J	25 метра	Единична * DMR и снайпери! *
130 до 146 m/s	424 – 479 fps	3.2 J	30 метра	Снайпери с ръчно презареждане
147 до 163 m/s	480 – 535 fps	4.0 J	40 метра	Снайпери с ръчно презареждане

След замерване всяка реплика, в зависимост от нейната дулна енергия и клас, се маркира с цветна лепенка или “свинска опашка” на спусъчната скоба за допустимата минимална дистанция на стрелба:



4.1.2 Игра в и от сгради и близък бой

На дистанции по-малки от 10 метра, се ЗАБРАНЯВА използването на всякакви реплики, стрелящи с повече от 1.2J дулна енергия, както и стрелбата на автоматична с каквато и да е реплика.

Ако двама противникови играчи излязат един срещу друг на дистанция под 10 метра и двамата нямат реплика, стреляща с до 1.2J дулна енергия, те могат да разрешат ситуацията по един от следните начини:

- Маркират се и двамата и се отправят към своите „мъртва“;
- Отдалечават се едновременно в противоположни посоки и продължават играта.

При престрелка, при която и двамата противници са в сградата, те могат да ползват каквито и да е реплики, стрелящи с до 1.2J дулна енергия. Разрешава се само единична стрелба.

Играч в сградата може да обстрелва противников играч, намиращ се извън същата сграда, с всякаква реплика, както на единична, така и на автоматична, стига да спазва минималната дистанция за класа на репликата си. Силно е препоръчително да се играе с повишено внимание и предпазливост около врати и прозорци, от които можете да бъдете простреляни от упор.

Не забравяйте, Вашата безопасност е Ваша лична отговорност!

Играч на открито може да обстрелва противников играч в сградата с всякаква реплика, както

на единична, така и на автоматична, стига да спазва минималната дистанция за класа на репликата си. Когато играч отвън се приближи под 10 метра от сградата, той може да стреля по противник вътре в сградата само с реплика, стреляща с до 1.2J дулна енергия без значение на каква дистанция от него е противниковият играч в сградата.

5. ПРАВИЛА В ИГРА

Правилата са основни и могат да бъдат надградени при различни сценарии.

5.1 Игрови терен

Играчите трябва да се съобразяват с границите на игровото поле, установени от организаторите преди започване на игра. Всякакви отклонения от установените игрови и теренни граници са лична отговорност.

Някои игрови терени имат специфични правила, които се публикуват заедно с програмата за събитието и се обявяват в началото на играта. Ако нещо е изпуснато или загубено се уведомяват организаторите, след като се даде описание и отличителни белези на предмета. Търсенето започва след обявяването на край на играта.

5.1.1 Безопасни зони

„**Безопасна зона**” е предварително маркирано място, където е **ЗАБРАНЕНА** стрелба с всякакъв вид реплики, и по какъвто и да е повод. Безопасните зони се оповестяват непосредствено преди всяка игра. Безопасни зони по подразбиране са местата за паркиране и почивка, както и мъртвилата. Играчите не бива да влизат в престрелка с опонент от, в, и / или през зона, която е обозначена като безопасна. При влизане в такива зони играчът е длъжен да свали пълнителя на оръжието си, да даде контролен изстрел в безопасна посока към земята и да постави предпазителя, като държи през цялото време дулото на репликата си, насочено към земята.

5.1.2 Бази

Базите са специално маркирани с бяло-червена лента участващи от игровия терен, които могат да имат роля в игровия сценарий. По преценка на организаторите, базите могат да се използват и като “мъртва”.

5.1.3 Мъртвило

„**Мъртвило**“ е предварително маркирано място, където отиват елиминираните играчи, и след регламентиран от сценария или организаторите престой, се връщат в игра. Мъртвилото е със статут на „**Безопасна зона**”. **Забранена е стрелбата от и към**

“мъртвилото”, както и в радиус от 10 метра от него.

5.2 Провеждане, прекъсване и приключване на играта

Всяка мисия се счита за започнала, когато организаторът даде сигнал за начало, предварително уговорен с командирите на фракции. Аналогично, играта завършва, когато организаторът даде сигнал за край, или извика силно фразата **„Край на играта”**.

Прекъсване на игра със силно викане **„Стоп-игра”** се използва само в случай на извънредни ситуации като инциденти, конфликти между играчи, сериозни наранявания, изискващи медицинска помощ, известяване на лични спешни случаи или присъствие на незащитени цивилни на терена. С изключение на ангажираните със ситуацията, всички останали играчи остават по местата си, не се движат и не сменят позицията си.

5.3 Специални условия за игра

Това са допълнителни правила относно елиминация на играчи, „прераждане” и др. специални правила за сценарии, установени по предварителна уговорка между всички участници и организаторите.

5.4 Елиминация

Уцелване навсякъде по тялото е елиминация. Уцелване във всяка част на екипировката, включително раницата, е елиминация. Забранява се екипировката да се използва като прикритие. Не може, например, да си свалите раницата, да я поставите на земята и да я използвате като щит.

Уцелване по репликата се счита за елиминация. (Бележка: Допуска се организаторите на конкретна игра да приемат това правило или да приемат, че попадението в репликата я поврежда и играчът не може да я използва (ГЪН ХИТ), докато не мине през базата или “мъртвилото” и я “поправи”. Или да се продължи играта с реплика, взета от съотборник.) Позволява се оставяне на боеприпаси и екипировка от елиминиран играч, непосредствено на мястото на елиминация.

Забранява се вербално маркиране от страна на стрелящия и всякакво друго коментиране на попаденията по време на игра!

Вербално маркиране означава да кажете на играча: **„айде бе, не те ли уцелих”, „човече напълних те с топчета, айде излизай, а”** и т.н.

Елиминираният играч няма право да общува с „живите” играчи, нито да произвежда

изстрели с репликата си.

Забранява се стрелба по или прикриването зад маркирани играчи.

5.4.1 Рикошети

Уцелване от рикошет не се признава за елиминация. Но „**преминаващите**“ изстрели не се считат за рикошети. „**Преминаващи**“ са тези изстрели, които минават през трева, храсти, листа или лек материал, използван за прикритие. Уцелване от играч от същата фракция се брои за елиминация (приятелски огън/ френдли файър).

5.4.2 Маркиране при елиминация

Елиминираният играч вдига веднага репликата си или свободната си ръка нагоре, задължително казва високо и ясно „**Убит**“ или „**Уцелен**“ или „**Ударен**“, маркира се максимално бързо с оранжева жилетка/шапка така, че маркировката да се вижда отчетливо от всички страни (за да избегне повторни попадения) и прекратява всяка устна или радиокомуникация с останалите играчи. Елиминираният играч не напуска позицията си, а остава на място 5 минути – т.нар. време за „**кървене**“.

5.4.3 Елиминация без стрелба

„**Найф кил** (knife kill)“, или „елиминация с нож/ тиха елиминация“ се извършва като издебнете противник и го потупате с ръка, казвайки „**найф кил**“.

За целта не само трябва да разполагате с реплика на нож, но и тя трябва да е в другата ви ръка!

Елиминираният играч не вика „**Ударен**“ и не „**кърви**“. Той трябва да напусне терена в посока към „**мъртвилото**“ в абсолютна тишина.

Играч няма право да „**довършва**“ свой ранен съотборник – ако ваш съотборник е уцелен и „**кърви**“ не можете да му направите „**найф кил**“ и да му спестите времето за кървене. Дори и да няма медик наблизо.

5.5 Раняване и лекуване

Когато сценария на играта позволява използването на медици, поразеният играч има **ЗАДЪЛЖИТЕЛНО** време за „кървене“. Стандартно „кървенето“ е 5 минути, но може да бъде променяно според сценария. По време на „кървенето“ поразеният играч няма право да комуникира, да се движи и да стреля. Има право само да вика „медик“. По време на „кървенето“ повторни попадения не се зачитат.

5.5.1 Изтегляне на ранен

Ранен играч може да бъде изтеглен на безопасно място от съотборник в рамките на

времето за „кървене“. Изтеглящият първо сваля оранжевата маркировка на поразения, и го подкрепя/ изтегля на безопасно място, където в рамките на времето за „кървене“ може да бъде лекуван от медик.

Изтеглянето на ранен играч става бавно - забранено е тичането.

Издърпване, влачене или носене на поразен играч се извършва ЕДИНСТВЕНО с негово съгласие. След сваляне на оранжевата маркировка, попадение в „ранения“ играч се счита за елиминиране и играчът отива директно в „мъртвило“, където преседява в рамките на определеното според сценария време за това.

5.5.2 Медик

Медикът е играч, който е с обозначителна лента/наръкавен знак с отбелязан червен кръст на нея.

Лекуването се извършва, чрез връзване/ поставяне на бяла лента върху крайник на ранения, като в рамките на непрекъснати 2 минути медикът държи постоянно физически контакт с поразения играч.

ВАЖНО: Ударен играч, който няма бяла лента/бинт в себе си, не може да бъде лекуван. Той се отправя към „мъртвилото“ след изтичане на 5-те минути „кървене“.

5.5.3 Лекуване

В началото на времето за лекуване, медикът сваля маркиращата жилетка/шапка. Медикът трябва да започне лекуването в рамките на 5-те минути време за „кървене“. Ако не успее до изтичането на това време да започне лекуване, поразеният играч се счита за елиминиран и отива в „мъртвило“, където преседява в рамките на определеното според сценария време за това. Ако медикът стреля по време на лекуването, лекуването се счита за прекъснато и трябва отново да започне с нови 2 минути. Ако при започване на повторното лекуване вече са изтекли 5-те минути време за „кървене“, то поразеният играч е елиминиран и трябва да се отправи към „мъртвилото“.

Ако поразен играч бъде повторно ударен, докато медик го лекува, той се счита за елиминиран и се отправя директно към „мъртвилото“.

Веднъж лекуван и повторно поразен, играчът се счита за елиминиран и се отправя директно (без „кървене“) към мъртвилото.

5.6 Придвижване до мъртвило

След изтичане на времето за „кървене“ елиминираният играч напуска по най-бърз начин

зоната на престрелка. Ако се води престрелка в непосредствена близост, играчът ляга по гръб и вдига репликата си вертикално и стои така до приключване на контакта.

5.7 Пленяване на противников играч

Противникови играчи могат да се пленяват, само ако е изрично позволено в сценария. Пленяването се извършва след излекуване на „кървящ“ играч от медик на противниковата фракция. Пленяване може да се извърши и когато се издебне противник, и той представлява ясна цел за поразяване. След като се извика „Предай се“, „Горе ръцете“, „Не мърдай“, противникът трябва да обяви ясно и разбираемо желанието си да се предаде. „Пленяваният“ играч не е длъжен да се съобрази със заповедта и може да опита да се прикрие и отвърне на огъня. Физически контакт по време на пленяване се изразява само с претърсване.

Пленен играч може да бъде претърсван ЕДИНСТВЕНО с негово съгласие. Претърсваният играч може да прекрати претърсването във всеки един момент. За обезопасяване на пленник се симулира/ маркира поставяне на белезници. Всяка открита реплика се маркира като отнета и се изважда пълнителя с оглед обезопасяването му (пълнителите остават в пленения играч), след което тя не може да бъде използвана от него. Всяко немаркирано като отнето оръжие може да бъде използвано от пленения играч. Пленен играч няма право да използва „найф кил“. От пленен играч може да бъде отнеман ЕДИНСТВЕНО игрален инвентар (ленти за лекуване, карти и т.н.)

В случай, че играч откаже да бъде претърсен, това автоматично обезопасява всички носени от него оръжия, а той е длъжен да предаде абсолютно целия предоставен му игрови инвентар, както и да предостави всякаква игрова информация. Стандартното време за задържане в плен е 20 минути, след което играчът се освобождава и може да се включи в играта след минаване през „мъртвилото“ на неговата фракция. Времето за пленяване може да бъде променено в зависимост от сценария и длъжността/ролята на играча. Ако пленника бъде оставен без наблюдение, може да избяга.

5.8 Поведение - цивилни, органи на реда

При поява на цивилни в границите на игровия терен играта се спира чрез високо и ясно извикване „**СТОП ИГРА - Цивилни на терена!**“ от играчът, който пръв ги е забелязал. След преминаване на цивилните играта се възстановява от положението считано към момента на стопиране на играта. При поява на полиция или други длъжностни лица играта се прекратява, репликите са поставят на предпазител и се уведомяват веднага организаторите. Не съществува ограничителен режим за притежаване/употреба на еърсофт реплики на територията на Република България. Във всички гореописани случаи поведението и отношението на играчите следва да бъде учтиво и неагресивно.

6 НАКАЗАНИЯ

При нарушаване на правилата, съдиите налагат следните наказания:

- За първо нарушение - предупреждение за изгонване от игра или принудителен престой в „мъртвилото“.
- За второ нарушение - изгонване от игра и предупреждение за ограничаване на участието в 2 поредни игри.
- За трето нарушение - ограничаване на участието в 2 поредни игри.
- За четвърто нарушение - персонално и окончателно недопускане до игри.

7 СПОРТСМЕНСТВО И ЗДРАВ РАЗУМ

При проблем с играч не се влиза в спор по време на игра. Най-добре е спорещите да напуснат игровия терен и да охладят страстите. Не се толерира нападателно отношение, заплахи и обиди. След приключване на играта е задължително да се съобщи на организаторите и командирите на фракции за проблема.

Пазете природата! Не оставяйте след себе си отпадъци и фасове, приберете ги в джоба, в раницата, или в пепелник. Съблюдавайте правилата и нормите за пожарна безопасност. Посочените в тези правила скорости са пределно допустими, те не са цел за „напомпване“ на репликите. Опознайте си репликата, простреляйте си мерните прибори, и помнете: целта на еърсофта е забавление! Еърсофт не е трупане на „фрагове“. Това е само игра, не е състезание. Целта не е нараняване на „противника“ - другата неделя може да играете рамо до рамо в една фракция с него. Не намесвайте лични проблеми, докато се забавлявате, така разваляте удоволствието на другите!

Не се опитвайте да намерите пролуки в правилата. Не се опитвайте да търсите слабите места на сценария. Така разваляте удоволствието на всички присъстващи. Ако двама противници стрелят и се поразят едновременно (с разлика, примерно, 1 сек.), не влизайте в разправия - кой е стрелял първи, кой втори. Стиснете си ръцете, маркирайте се и двамата, и се приберете в „мъртвилото“. Това е джентълменска игра, разчита се на честта и спортния дух на участниците, не го забравяйте! Не бързайте да обвинявате някой в измама само защото сте стреляли по него. Може да не сте го уцелили. Не се самозаблуждавайте, че топчетата отиват винаги точно там, където се целите. Не се надценявайте, дори най-добрият стрелец може да пропусне малка движеща се мишена. Винаги имайте предвид, че топчетата са леки, и лесно се отклоняват. Еърсофтът е отборна игра с цел забавление, не съревнование. Всички сме се събрали да играем за удоволствие и разтуха.

Екипът на Еърсофт Добрич ви желае приятна игра!

