

т. 3 от правилата на Еърсофт Добрич РЕПЛИКИ, АКЕСОАРИ, 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 Добрич“ 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 или друг тип огнестрелно 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.