

# Magyar Airsoft Szabályzat 2015

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

E dokumentum a forrás feltüntetésével, változtatás nélkül, szabadon terjeszthető. E dokumentumból származó minden más munkának szabad terjesztésűnek kell lennie. A szerzők 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 műanyag gömblövedéket kilövő, alacsony energiájú légfegyverekre, és a velük űzött csapatjátékra utal. Az airsoft-fegyverek az eredeti eszközök hasonmásai, ám teljesen eltérnek az igazi lőfegyverektől. Teljesítményük tipikusan 0.5-3.3 Joule, ezért meg sem közelítik a szabadon tartható légfegyverekre előírt 7.5 J, vagy a festéklövő-fegyverekre érvényes 15 J korlátot. A lövedékek nem hagynak festéknyomot, így az eltalált játékosnak kell a találatot jeleznie. Az airsoft a résztvevők becsületességén, korrektségén alapszik - inkább komoly hobbi, mint versenysport.

## BEVEZETÉS

A Magyar Airsoft Szabályzat (MASZ) a biztonságos, kulturált játékhoz nyújt alapot. Minden játékosnak tisztában kell lennie a benne foglaltakkal, és elfogadnia azokat. A MASZ „lefelé nyitott” rendszer, tehát szabadon alkalmazhatunk a leírtaknál szigorúbb szabályokat! Speciális szabályok is bevezethetők, ha nem sértik a biztonsági előírásokat! Ezekre a játék meghirdetésekor, és annak megkezdése előtt is fel kell hívni a figyelmet!

## ENERGIA ÉS SEBESSÉG

A fegyverek teljesítményét a lövedék csőtorkolatnál mért energiája (Joule) határozza meg, mely a lövedék súlyának és sebességének függvénye. A szabályzatban feltüntetett m/s (vagy fps) értékek 0.2 gramm súlyú BB-vel érvényesek, a bemérést mindig ilyen lövedékkel végezzük! (lásd Kronózási melléklet) FIGYELEM! Nehezebb lövedékkel mérve a fegyver "ereje" nem csökken, csak a torkolati sebesség lesz alacsonyabb!

Torkolati sebesség (.20 BB)		Torkolati energia	Kategória
m/s	láb/s (fps)	Joule	
100	330	1	<b>Kézi- és támogatófegyverek</b> (Max. 120 m/s, 400 fps)
106	350	1.1	
120	400	1.5	

130	430	1.7	<b>Félaautomata mesterlövészfegyverek</b> (Maximum 150 m/s, 500 fps)
140	460	2	
150	500	2.2	
160	530	2.6	<b>Ismétlő mesterlövészfegyverek</b> (Maximum 180 m/s, 600 fps)
170	560	2.9	
180	600	3.3	

\* A táblázatban feltüntetett fps és m/s értékek kerekítettek

## BIZTONSÁGI SZABÁLYOK

**0. Alapfeltételek:** Airsoft rendezvényt csak arra alkalmas, legális területen, a tulajdonos engedélyével, a megfelelő hivatalos szervek tájékoztatása után (pl. rendőrség, erdészet), a törvényi háttér ismeretében szabad lebonyolítani. A környezet megóvására biológiailag lebomló lövedék használata JAVASOLT! A résztvevőknek ismernie kell a szabályzatot. Alkohol vagy más cselekvőkészséget befolyásoló szer hatása alatt részt venni, ÉS A TERÜLETEN TARTÓZKODNI TILOS!

**1. Szemvédő használata:** a pálya teljes területén, az esemény teljes időtartama alatt, minden játékosnak és játékterület közelében tartózkodónak szemvédőt kell viselnie! Szemvédőt a játék ideje alatt levenni SZIGORÚAN TILOS! Szemvédő nélküli emberre löni TILOS! Védőfelszerelés nélkül pályán tartózkodó személy esetén a játékot azonnal fel kell függeszteni!

**2. Szemvédő típusa:** a szemvédőnek minden irányból megfelelő védelmet kell nyújtania, elmozdulás nélkül kell a szemüreget védenie, futás, intenzív testmozgás esetén is. Erre a fejpánttal rögzített, zárt szemvédők a legalkalmasabbak! Csak az ANSI Z87.1 vagy EN 166-F szabványnak megfelelő, vagy annál erősebb védőszemüvegek, maszkok használhatók! Rácsos vagy perforált szemvédő engedélyezett, ha a nyílások átmérője maximum 4mm, a huzalvastagság minimum 0.6mm. Nem megfelelő vagy sérült szemvédő viselése TILOS és BALESETVESZÉLYES! Ha a szemvédőn nincs szabványos védelmi fokozat feltüntetve, azt viselés előtt alapos tesztelésnek KÖTELEZŐ alávetni! A Játékszervező bármikor elrendelheti a tesztelést. Minimum 1.5 Joule (120m/s) teljesítménnyel, legalább 3 lövést kell leadni a hátulról megtámasztott szemvédőre, 1 méter távolságból.

**3. Arcvédő:** közeli lövésektől (<20m) a játékos fogazata könnyen megsérülhet, ezért arcvédő (műanyag-, neoprén-, rácsos maszk, 4-5 réteg kendő, fogvédő) viselése MINDENKINEK JAVASOLT! Aki megfelelő arcvédő nélkül vesz részt a játékban, SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TESZI!

**4. Fejvédelem:** a balesetveszély csökkentésére sisak viselése MINDENKINEK JAVASOLT! Csak EN1078, CPSC, vagy szigorúbb szabványnak megfelelő sisakot használjunk! Aki megfelelő fejvédő nélkül vesz részt a játékban, SAJÁT FELELŐSSÉGÉRE TESZI!

**5. Egyéb védőfelszerelés:** minél kevesebb bőrfelületet hagyjunk fedetlenül. Gyakorló/terepuhera, kesztyű, sapka, bakancs, térd- és könyökvédő viselése JAVASOLT!

**6. Találatjelző:** játékból kiállás jelzésére (lásd Játékszabályok, 3. pont) egy darab fluo-narancssárga színű sapka vagy legalább 40x40cm-es kendő KÖTELEZŐ!

**7. Fegyver és lövedék:** kizárólag 6mm műanyag (vagy környezetbarát) BB gömblövedéket célbajuttató, maximum 3.3 Joule (180m/s) torkolati energiájú, sorozatgyártásban készült, vagy azok teljes belső szerkezetével (cső, hopup, meghajtás) rendelkező airsoft-légfegyverek engedélyezettek. Fémről, üvegből, vagy egyéb magas keménységű anyagból készült, nehezen deformálódó lövedékek használata TILOS ÉS BALESETVESZÉLYES! Lézer-irányzékon kívül bármilyen célzóberendezés használható. 8mm-es airsoft-fegyverek, házilag barkácsolt, átalakított, és egyéb lövészközök TILTOTTAK! Kiskorú, de minimum tizenhatodik évét betöltött személy csak nagykorú felügyeletével használhat airsoft-fegyvert!

#### **8. Fegyverhasználat:**

**a) Csak célzott lövést szabad leadni!** Fedezék mögül kitartott, ablakon-ajtónyíláson át bedugott, stb. fegyverrel, VAKTÁBAN TÜZELNI TILOS ÉS BALESETVESZÉLYES! Kiállt játékosra, csapattársra, megkülönböztető jelzést viselő személyre löni TILOS!

**b) Kötelező minimális lőtávolság:** 1.5 Joule (400 fps) feletti teljesítményű fegyverekkel sorozatlövést leadni és 20m-nél közelebről játékosra löni TILOS! A játékosnak ismernie kell a lőtávolság helyes megbecslését! (Mekkorának látszik az irányzékon keresztül a célpont vagy annak részlete 20 méterről.) Javasolt a távolságot pontosan kimérni és gyakorolni!

**c) Épületharc:** beltérben, rövid (<10-15m) lőtávolságra, épületek 10m sugarú körzetében folyó játék szabályait a játékszervező választja meg.

- **Épületharc sorozatlövéssel:** maximális torkolati energia 1.1 Joule (350 fps), csak RÖVID sorozatok leadása (3-4db BB / tűzkiváltás) engedélyezett.
- **Épületharc csak egyes lövéssel:** maximum 1.5 Joule (400 fps) és KIZÁRÓLAG egyes lövés (félautomata/ismétlő tüzelés) engedélyezett! Sorozatlövés csak a 10m zónán kívül, épületre- vagy abból kifelé tüzelve adható le.
- **A két játékmód egyszerre alkalmazása biztonsági okokból TILOS!**

**d)** 10m-nél rövidebb lőtávolságnál, HA a szituáció lehetővé teszi (pl. rajtaütés, hátbakerülés), tüzelés helyett szólítsuk fel az ellenfelet a megadásra! (lásd Játékszabályok, 6. pont)

**e)** Csőtorkolatot játékoshoz érintve lövést leadni, másik fegyverét megérinteni SZIGORÚAN TILOS!

**f)** Állatra TILOS lövést leadni!

**g)** A játékos legyen tisztában fegyvere teljesítményével. A bemérés megtagadása játékból kizárást von maga után!

**h)** Gázüzemű fegyvereknél sose használjunk olyan gázt, amit a gyártó nem javasol, illetve aminek nem vagyunk tisztában a teljesítményével, mert BALESETVESZÉLYES!

**8. Fegyverkezelés:** igyekezzünk olyan körültekintően forgatni az airsoft-eszközöket, mintha igazi fegyverrel bánnánk!

- Játékon kívül lövést KIZÁRÓLAG a szervező által kijelölt próbahelyen, biztonságos irányba szabad leadni!
- A fegyverbe épített manuális biztosító használata KÖTELEZŐ!
- Csak a játék kezdetekor, a szervező utasítására helyezhető tár a fegyverbe. A játék lefújásakor automatikusan, felszólítás nélkül ürítsünk és biztosítsunk! A játék területén-, és a próbahelyen kívül a tárat vegyük ki! Cső dugó használata javasolt!
- FIGYELEM! A tár eltávolítása után a csőben lövedék maradhat! A teljes ürítéshez a tár eltávolítása után adjunk le biztonságos irányba legalább 2-3 lövést!
- 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 lehetséges, a csőtorkolat biztonságos irányba mutasson, másik játékost ne keresztezzen! Tüzelés előtt ellenőrizzük a cél mögötti területet.

**10. Utazás, szállítás:** airsoft fegyvert töltetlenül, zárt tárolóeszközben kell szállítani. A hozzátartozó lövedékektől elkülönítve, jól zárható helyen úgy kell tárolni, hogy illetéktelen személyek ne férjenek hozzá. Javasolt az akkumulátort is eltávolítani. Fiktív vagy valós fegyveres testületek közrend megzavarására alkalmas öltözékét-felszerelését, annak replikáit (sisak, mellény, táruk, rangjelzés, fegyverek, stb) CSAK A PÁLYÁN viseljük! Játékra LEHETŐLEG civil ruházatban utazzunk!

**11. Nem játékosok a pályán:** a játékban nem résztvevő személyek a védőfelszerelésen túl láthatósági mellényt, vagy más élénk színű ruházatot kötelesek viselni! Kívülálló pályára lépése esetén a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni! Megkülönböztető jelzést viselő személyekre SZIGORÚAN TILOS tüzelni! A játékszervező korlátozhatja a nem résztvevők számát, mozgásterét. A fotósok-filmesek jelenlétükkel nem zavarhatják a játékot.

**12. Pirotechnika:** pirotechnika használata TILOS – kivétel, ha a szervező másként rendelkezik. Ekkor is kizárólag előre meghatározott típusú, mennyiségű, hatályos jogszabályok szerint szabadon birtokolható pirotechnika alkalmazható! Kezelésükénél mindig viseljük védőkesztyűt! SOSE használjunk olyan eszközt, melynek nem vagyunk tisztában a kezelésével! Petárda, gáz-riasztó fegyver, rendvédelmi alkalmazásra gyártott fény és hanggránát használata SZIGORÚAN TILOS! Füstképző pirotechnikát épületben, beltérben használni TILOS!

**13. Baleset:** amennyiben a pályán ellátást igénylő sérülés történik, a játékot haladéktalanul fel kell függeszteni, és a szervezőt azonnal értesíteni kell!

## FEGYVERKATEGÓRIÁK

**FIGYELEM!** A szabályzat maximális teljesítményadatai nem kitűzött célok, amit a játékosnak el kell érnie! Gyengébb fegyverekkel is maradéktalanul élvezhető a játék! A pontosságot, lőtávolságot legkevésbé a fegyver ereje határozza meg!

**Kézifegyverek:** géppisztolyok, gépkarabélyok, hadipuskák, pisztolyok, sörétes puskák, alacsony teljesítményű ismétlőfegyverek tartoznak ide. Maximális energiájuk 1.5 J (400 fps) és tárcapacitásuk nem lehet több, mint 600 BB. Motoros tár használata NEM engedélyezett!

**Félautomata mesterlövészfegyverek:** távcsővel felszerelt, legalább 95 cm hosszú, csak egyes lövés leadására alkalmas félautomata puskák (pl. M14, M21/M25, PSG-1, G3SG/1, MSG90, SR-25/Mk11, SPR/Mk12, Dragunov, M82A1). Maximális tárcapacitás 80 BB. Torkolati energiájuk meghaladja az 1.5 Joule-t, maximum 2.2 Joule (500 fps). 20 méternél közelebről TILOS velük játékosra lövést leadni! Egyszerre egy darab lövedéknél nem lehet több a levegőben! Minimális lőtávon belül használható második fegyver viselése KÖTELEZŐ! Beltérben, közelharcra a minimális lőtáv megtartása mellett sem használhatók, épületből kifelé tüzelésre viszont igen. Csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

**Ismétlő mesterlövészfegyverek:** távcsővel felszerelt, legalább 95 cm hosszú, kézi erővel működtetett ismétlőpuskák (pl. M700, M24, M40, L96A1, Steyr SSG, M200, DSR-1) Maximális tárcapacitás 40 BB. Torkolati energiájuk meghaladja az 2.2 Joule-t, maximum 3.3 Joule (600 fps). 20 méternél közelebről TILOS velük játékosra lövést leadni! Minimális lőtávon belül használható második fegyver viselése KÖTELEZŐ! Beltérben, közelharcra a minimális lőtáv megtartása mellett sem használhatók, épületből kifelé tüzelésre viszont igen. Csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

**Támogató fegyverek:** automata működésre (sorozatlövésre) képes, nagykapacitású tárral ellátott golyószórók, géppuskák. Villalábbal kell rendelkezniük, VAGY hasonlítaniuk valamely létező, igazi csapatátmozogató fegyverre (M60, M249, M240, RPK, RPD, PKM, MG3/MG42, HK21). Maximális energiájuk 1.5 J (400 fps). Tár korlátozás nincs! Ezt a fegyverkategóriát a játék közben csak tizennyolcadik életévüket betöltött személyek kezelhetik!

**Kézigránátok:** kézi erővel célbajuttatott, BB-szóró vagy hanggal/fénnyel jelző eszközök. A BB-gránát lövedéke maximum 1.1 Joule energiával rendelkezhet, a játékost érő lövedék találatnak számít. Hang/fényjelző gránátoknak jól észlelhető jelzést kell kibocsájtania, aktiváláskor 5m sugarú körön belül mindenkit találat ér, aki nem tartózkodik "kemény" fedezék (pl. taktikai pajzs, fal, jármű, áthatolhatatlan tereptárgy) mögött. Az eszközt KIZÁRÓLAG a tulajdonosa érintheti meg,

célbajuttatáskor a földön, biztonságos körülmények között kell működésbe lépnie. **Pirotechnikai BB-szóró, 80 decibelt túllépő hangjelző, látászavart okozó gránátok SZIGORÚAN TILTOTTAK!** A használat egyéb szabályait (engedélyezett típusok, hányszor vehetők be, stb) a Játékszervező határozza meg."

**Gránátvetők:** nagymennyiségű BB egyidejű kilövésére alkalmas, gázzal meghajtott, 40mm airsoft "gránátokat" befogadó, közelharcú eszközök. Önállóan vagy kézfegyverre erősítve alkalmazhatók. Felszerelésük támogató- vagy mesterlövészfegyverekre nem engedélyezett! Kizárólag 6mm BB-vel működő gránátvető használható. A lövedék maximum 1.1 Joule energiával rendelkezhet. Pirotechnikai gránátok kilövése SZIGORÚAN TILOS! A részletes szabályokat a Játékszervező határozza meg.

**Aknák, gránátok:** gázzal vagy rugóval működtetett, kézi erővel célba juttatott vagy telepített (pl. botlórótos) BB-szóró fegyverek, illetve csak hangjelzést kibocsájtó eszközök (pl. sziréna, síp, pirotechnika). Használatuk kizárólag a játékszervező engedélyével, speciális szabályokkal lehetséges! Játék befejezése után a telepített eszközöket azonnal el kell távolítani a területről! Pirotechnikai elven működő BB-szóró eszközök használata SZIGORÚAN TILOS!

## JÁTÉKSZABÁLYOK

**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 a „csendes dobítás” (lásd 7. pont)

**2. Találat jelzése:** a találatot kapott játékos AZONNAL beszünteti a küzdelmet, majd AZONNAL FELEMELI legalább az EGYIK KEZÉT, ÉS hangos, lehetőleg többszöri "MEGVOLT" vagy "HIT" kiáltással jelzi a találatot. A csak szóbeli találatjelzés NEM ELEGENDŐ! A játékosra szabadon lehet tüzelni, amíg a találat jelzése nem egyértelmű! Tehát csak FELTETT KÉZ ÉS HANGJELZÉS EGYÜTT érvényes! Nem szabad viszont kiáltani "csendes dobításnál" (lásd 7. pont).

**3. Kiállítás, visszaállítás:** találat jelzése után a játékos feje fölé emeli vagy szíjra ereszti fegyverét, AZONNAL NARANCSSÁRGA SAPKÁT VAGY KENDŐT helyez a fejére, és a játék megzavarása nélkül, legrövidebb úton távozik a környékről. (Kivétel, ha a szabályok mást írnak elő.) Számítsunk rá, hogy kiállítás közben további találatokat kapunk. A találatjelzőt jól láthatóan, végig viselni kell! Heves küzdelem, épületharc közben KÉZFELTARTÁSSAL, KIABÁLÁSSAL, TALÁLATJELZŐ LENGETÉSÉVEL VÉGIG JELEZNI KELL a kiesett státuszt. A játékosra szabadon lehet tüzelni, ha nem egyértelműen azonosítható, hogy kiállt a játékból! Narancssárga sapkát vagy kendőt viselőt TILOS lőni vagy fedezéknek használni!

Fokozott figyelemmel kell elhagyni a terepet, hogy ne váljunk célponttá, fedezékké. Szükség esetén megtorpanhatunk vagy rövid ideig várakozhatunk, ha így zavarjuk kevésbé a játékot. Épületharcnál a kiálló távozásáig szüneteltetni kell a küzdelmet, ha nincs más lehetősége a helyiség biztonságos elhagyására. Ilyenkor hangos "KIJÖVŐK!" kiáltással folyamatosan jelezze, hogy távozni készül.

A visszaállítás szabályait a szervező határozza meg. Ha felszerelés meghibásodása miatt a játékos nem tudja folytatni a küzdelmet, szabályosan ki kell állnia (lásd 2-3. pont), és elhagynia a játéktérületet. A hiba elhárítása után csak úgy állhat vissza, mintha kiesett volna. (Akkumulátor cseréje nem számít meghibásodásnak, ha helyben, gyorsan elvégezhető.)

**4. Kommunikáció:** találat jelzése után a játékos NEM ADHAT ÁT SEMMILYEN INFORMÁCIÓT (mutogatással sem!) a még játékban lévőeknek! Legfeljebb a találat tényét, saját kiesését erősítheti meg! Ez különösen érvényes a "medik-rendszerű" visszaállást alkalmazó játékokra! A szembenálló felek a játék ideje alatt ne kommunikáljanak egymással - kivétel, ha ez a játék biztonságát, baleset elhárítását, illetve a játékelmény fokozását 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 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 rövide!

(Közöljük nevünket, tartózkodási helyünket, majd néhány szóban a lényegét.) A játékszervező engedélyével egyéb rádiószabvány is alkalmazható, amennyiben megfelel a Nemzeti Hírközlési Hatóság előírásainak!

**6. Megadásra felszólítás („Dobatas”):** KIZÁRÓLAG akkor alkalmazható, ha a játékos HÁTULRÓL vagy OLDALRÓL, MEGLEPETÉSBŐL támadhatja a biztos célt nyújtó ellenfélre. A felszólításnak hangosnak, egyértelműnek kell lennie (pl. „Dobd el!”, „Kezeket fel!”). Ha az ellenfél megadja magát, AZONNAL jelezze a „találatot”, és álljon ki a játékból. (A fegyvert nem kell eldobni.) Ha tétovázik, nem engedelmeskedik, a felszólítónak lövéssel kell a találatot elérnie! Szemből, nagyobb lőtávolságról, kis célpontot nyújtó játékost, többszörös túlerőt nem szólítunk fel megadásra! Bármilyen eszközzel dobathatunk (pl. működésképtelen fegyver, mesterlövészpuska) a biztonsági szabályok megtartásával! Fontos mindkét fél részéről a sportszerű viselkedés, de mindig a dobatast kezdeményező hibája, ha az ellenfélnek van ideje tüzet nyitni vagy fedezékbe húzódni!

**7. Csendes dobatas:** KIZÁRÓLAG akkor alkalmazható, ha a játékos HÁTULRÓL vagy OLDALRÓL, MEGLEPETÉSBŐL, pusztá kézzel HÁROMSZOR-NÉGYSZER gyors egymásutánban meg tudja érinteni ellenfelét (pl. vállát megütögeti). A csendes dobatast halk verbális felszólítással (pl. „Megvált!”), is meg lehet erősíteni. Az ellenfélnek ilyenkor nincs mérlegelési lehetősége, AZONNAL KI KELL ÁLLNIA a játékból (lásd 3. pont), de TILOS a találatot hangosan jeleznie vagy társait egyéb módon figyelmeztetnie! Ilyen módon szemből támadni TILOS és balesetveszélyes!

**8. Fizikai kontaktus:** a „csendes dobatast” leszámítva az ellenfelek nem kerülhetnek fizikai kontaktusba egymással! Fegyvert félreütni, megérinteni, másikkal játékoshoz hozzáérinteni TILOS!

**9. Éjszakai játék:** fokozottan balesetveszélyes játékmód, sokkal körültekintőbb mozgást, fegyverhasználatot követel meg! Nagy fényáteresztő képességű szemvédő, fegyverre szerelt fényforrás, tájékozódásra-helyzetjelzésre használt készülékek alkalmazása (keresőlámpa vagy éjjellátó) kötelező! Láthatósági, fényvisszaverő találatjelzők, nyomjelző-készülék használata javasolt. Célpont azonosítása nélkül, VAKTÁBAN tüzelni TILOS! Találatot kapott, játékban nem résztvevő személyek csak folyamatosan a földre vagy a találatjelzőre világítva tartózkodhatnak a pályán! A részletes szabályokat a Játékszervező határozza meg.

**10. Csalás, kezdő mentalitás:** az airsoft a becsületességen alapszik, ezért a csalókkal szemben a legszigorúbban kell eljárni! Csalni értelmetlen, hiszen az airsoft nem verseny, és előbb-utóbb mindenki tisztában lesz az illető személyével, ami végül teljes kirekesztést von maga után. Nem éri meg! Ne kiáltsunk azonnal csalót, ha ellenfelünk nem jelzi a biztosnak vélt találatot. Álljunk egészséges szkepticizmussal a teljesítményünkhöz. Hátha mégsem találtuk el. Láttuk saját szemünkkel a becsapódást? Gondosan céloztunk, vagy csak arrafelé lövöldöztünk? Tüzelt egyáltalán a fegyverünk? Mozgó vagy kisméretű célpontot, futó alakot könnyen elhibáznak a gyakorlott játékosok is. A legkisebb gally, az aljnövényzet, és a szél is könnyedén eltéríti a lövedéket. Egy bokor átláthatatlan fedezéket jelenthet. Nagy lőtávolságnál úgy tűnhet, a lövedék célba talált - valójában méterekkel előtte hullott a földre. Előfordulhat, hogy az adrenalin, az intenzív testmozgás, és a vastag öltözék miatt a játékos nem érezte, vagy nem hallotta meg a találatot. Velünk is megeshet. Szóval feleslegesen ne panaszkodjunk, ne gyártsunk összeesküvés elméleteket - különösen, ha kezdő játékosok vagyunk! Lőjjünk inkább újra. Ha egyértelmű csalással találkozunk, kötelességünk a helyszínen jelenteni a Játékszervezőnek!

**11. Sportszerű viselkedés:** igyekezzünk megőrizni a játék tisztaságát, kulturáltságát. Ne átkozódjunk, ne keressünk kikapukat a szabályok „megerősakolásával”, mert ezek rombolják a játékélményt. Ügyeljünk a természet megóvására, kerüljük a szemetelést a pályán! Legyünk tisztában a szabályokkal. Tartsuk tiszteltben a játékszervezők és felügyelők döntéseit, segítsük a munkájukat. A találatot szabályosan jelezzük! Vitás kérdéseket, szabálytalanságokat a játék után, még a helyszínen beszéljük meg, jelentsük a szervezőknek! Sérelmek utólagos felvetésének helye nincs!

Ha bizonytalanok vagyunk, hogy találatot kaptunk vagy sem, inkább álljunk ki. Ha két játékos nagyon rövid időn belül (<2 másodperc) ér el találatot egymáson, mindketten álljanak 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! Mindannyiunk kötelessége csapattársait udvariasan figyelmeztetni a fegyelmezett, sportszerű viselkedésre! Törekedjünk minél kevesebb lövés leadására!

**12. Korhatár:** a minimum életkorhatár tizenhat év, tizennyolc év alatti személyek csak nagykorú játékos felügyelete mellett, írásos szülői engedéllyel (lásd Melléklet) vehetnek részt a játékokon.

## SZÓJEGYZÉK

**AEG (Automatic Electric Gun)** - elektromotorral meghajtott, önműködő airsoft légfegyver  
**AEP (Automatic Electric Pistol)** - elektromotorral meghajtott, önműködő airsoft légpisztoly  
**Airsoft (vagy Softair)** - műanyaggyolyót kilövő légfegyver, vagy a vele űzött játék  
**Airsoft légfegyver** - legfeljebb 3.3 Joule torkolati energiájú légfegyver  
**ANSI Z87.1-2003** - USA munkavédelmi szabvány  
**Automata** - sorozatlövő, önműködő airsoft fegyver, vagy tüzelési mód  
**BB** - műanyag gömblövedék  
**CQB (Close Quarters Battle)** - közelharc, épületharc  
**Csődugó** - csőtorkolatba helyezhető vagy ráerősíthető, feltűnő színű biztonsági (lövésátló) dugó  
**EN 166F** - EU munkavédelmi szabvány  
**Félautomata** - csak egyes lövések leadására képes airsoft fegyver, vagy tüzelési mód  
**Fps (feet / second)** - sebesség mértékegység, láb / szekundum, 1 fps = 0.33 m/s  
**GBB (Gas Blow Back)** - gázzal működő légpisztoly, a gáz egy része a szán mozgatására fordítódik  
**GBBR (Gas Blow Back Rifle)** - gázzal működő lépuska, a gáz egy része a „zár” mozgatására fordítódik  
**Gearbox** - AEG/AEP fegyverek fogaskerék-átvétele, dugattyús, villanymotoros meghajtószerkezete  
**Green gas** - propángáz, szilikonolaj adalékkal (erősebb a HFC-134a-nál)  
**HFC-134a** - elsősorban GBB pisztolyokhoz használt tetrafluoroetán gáz  
**Hicap tár** - Kb. 200-nál több BB-t befogadó, kézi felhúzószervezettel ellátott, nagykapacitású tár  
**Hopup** - a BB lövedék repülését stabilizáló, lőtávolságot növelő, csőfarra erősített szerkezet  
**Ismétlőfegyver** - olyan airsoft fegyver, aminél a kilövőszerkezet felhúzását, illetve a BB „csőre töltését” is minden lövés előtt kézi erővel kell végrehajtani  
**Joule (J)** - a lövedék energiájának mértékegysége  
**Kronó (Chronograph)** - lövedék sebességét mérő, elektronikus készülék  
**Légfegyver** - 7.5 Joule alatti torkolati energiájú, sűrített levegő vagy egyéb gázzal üzemeltetett, szilárd lövedéket kilövő fegyver  
**Realcap tár** - Realisztikus (éles fegyverrel megegyező) kapacitású tár  
**Lowcap tár** - Kb. 40-80db BB-t befogadó, alacsony kapacitású tár  
**Midcap tár** - Kb. 80-200db lövedéket befogadó, közepes kapacitású tár  
**Motoros tár** - villanymotoros felhúzószervezettel ellátott nagykapacitású tár  
**NBB (Non Blow Back)** - GBB pisztoly egyszerűbb változata, a szán nem mozog  
**PMR (Personal Mobile Radio)** - polgári célra szabadon használható, kézi rádió adó-vevő  
**Sátorvas** - az elsütőbillentyűt (ravaszt) védő keret  
**Spring („Springes”)** - kézi erővel működtetett rugós, ismétlő légfegyver  
**Taktikai pajzs** - kifejezetten lövedékek felfogására épített, a játékszervező által jóváhagyott pajzs  
**Torkolati energia** - lövedék csőtorkolati energiája (lövedék súlyának és sebességének függvénye)