

Pravilnik Srpskog Airsoft Saveza
Од Александар Рачић у Уторак, 29. децембар 2015. у 14:44

Srpski AirSoft Pravilnik - SASP
April 19, 2014 at 11:12am

Srpski AirSoft Pravilnik

SADRŽAJ

1. Ko donosi i šta definiše ovaj pravilnik?
2. Osnovno o Airsoft-u
3. Pravila lične bezbednosti
4. Bezbedno rukovanje replikama
5. Merenje energije tj brzine projektila
6. Kategorije Airsoft replika
7. Osnovna pravila igre
8. Dopunska pravila i preporuke
9. Organizacija susreta
10. Kršenje pravila i kazne
11. Pojmovnik

1. KO DONOSI I ŠTA DEFINIŠE OVAJ PRAVILNIK?

1.1 Ko donosi ovaj pravilnik?

Srpski AirSoft Pravilnik, skraćeno SASP, je pravilnik koji donosi Srpski Airsoft Savez (SASS) i koji reguliše pravila i odnose u svim airsoft disciplinama i događajima.

Svako pravilo u SASP-u mora biti u skladu sa statutom SASS-a i važećim zakonima Republike Srbije.

1.2 Opšta pravila

Srpski Airsoft Pravilnik (dalje SASP) definiše pravila ponašanja na Airsoft susretima i drugim događanjima vezanim za Airsoft u Republici Srbiji sa ciljem da se uspostave osnove za bezbednu, kulturnu i društveno prihvatljivu igru. Svako ko želi da učestvuje na airsoft susretima i drugim događanjima vezanim za Airsoft u Srbiji dužan je da se upozna sa ovim pravilima i dužan je da ih poštuje.

1.3 Posebna pravila

SASP je otvoreni dokument, što znači da je moguće primenjivati strožija pravila od onih navedenih u njemu. Posebna pravila, dopune pravila i načini igre se mogu menjati i dopunjavati samo ukoliko se time ne ugrožava bezbednost učesnika i ako nisu u suprotnosti sa opštim pravilima. Posebna pravila organizator treba naglasiti prilikom najave susreta, i treba skrenuti pažnju na njih pre početka samog susreta.

2. OSNOVNO O AIRSOFT-U

2.1 Šta je Airsoft?

Airsoft, slično Paintball-u, je bezbedna, nenasilna strateško-taktička igra, koju širom sveta igraju hiljade ljudi, pridržavajući se svih relevantnih zakona. Airsoft ne propagira rat i oružane sukobe, to je samo igra. Airsoft oprema se može posedovati i u onim zemljama u kojima ma posedovanje oružja podleže najstrožijim zakonima. Airsoft je rekreativno - takmičarski sport.

2.2 Ko može da se bavi Airsoft-om?

Airsoftom mogu da se bave sve punoletne osobe koje to žele i spremne su da se pridržavaju ovog

Pravilnika. Airsoft igrači ili Airsofteri ne predstavljaju nikakvu vojnu, paravojnu, političku ili etničku grupaciju.

1) Licima mlađim od 18 godina je zabranjeno učestvovanje na Airsoft susretima koje organizuju članovi Airsoft zajednice Srbije.

2) Airsoft igrači pristupaju igranju airsofta samoinicijativno i na sopstvenu odgovornost.

3) Airsoft igrači snose punu materijalnu i krivičnu odgovornost za svoje postupke na terenu i van njega a vezano za poštovanje bezbednosti igre, pravila igre, poštovanje svih učesnika na susretima tj drugih igrača kao i osoba koje nisu učesnici u igri (civilni, posmatrači, organizacioni tim, moderator)

4) Airsoft igrači snose punu odgovornost za predstavljanje Airsofta u javnost.

5) Airsoft igrači na Airsoft sceni Srbije mogu nastupati individualno (freelancer-i), udruženi u timove (tj udruženja), ili udruženi u saveze više udruženja i/ili pojedinaca.

2.3 Airsoft replike

Značenje reči Airsoft upućuje na replike pravog oružja sa niskom energijom za ispaljivanje kuglica od veštačkih materijala. Airsoft replike su replike pravog oružja, ali se po funkcionalnosti i konstrukciji u potpunosti razlikuju od pravog oružja i ni na koji način se ne mogu prepraviti u pravo oružje jer su načinjene od potpuno drugačijih materijala. Isključivo je dozvoljeno korišćenje replika za ispaljivanje

6mm plastičnih (ili Bio-razgradivih) kuglica, proizvedenih u serijskoj proizvodnji, ili opremljenih istim mehanizmima.

1) Zabranjene su Airsoft replike koje ispaljuju kuglice prečnika 8mm.

2) Dozvoljeno je modifikovanje replika samo ako se ne menja njihova polazna namena i uloga. Ukoliko niste sigurni za neku modifikaciju da li je dozvoljena ili nije, konsultujte Savez.

3) Dozvoljena je nadogradnja replika dodacima koji su predviđeni za određeni tip replike npr taktički sistemi kačenja dodataka tzv RIS (za baterijske lampe, rukohvate, kućišta baterija, dodatne nišanske sprave i sl).

4) Bilo kakvo drugo oružje je takođe zabranjeno (vazdušne puške, startni pištolji, vatreno oružje i svako drugo oružje koje ne spada u Airsoft replike).

2.3.1 Energija ispaljivanja

Airsoft replike poseduju energiju ispaljivanja do maksimalno 3,3J (Joule), što je znatno manje od 7,5J koliko je energija ispaljivanja standardnog vazdušnog oružja, ili propisanih 15J za oružje za ispaljivanje boje. Izlazna brzina projektila tj. kuglica ni u kom slučaju ne sme da premaši 600fps-a sa kuglicama težine 0,2g što je ekvivalentno energiji od 3,3J.

2.3.2 Airsoft municija tj kuglice

BB kuglice koje se koriste u Airsoftu su prečnika 6mm i (za razliku od kuglica u Paintball-u) ne ostavljaju boju nakon pogotka, stoga se signaliziranje pogotka prepušta pogođenom igraču, što znači da se airsoft susreti baziraju na iskrenosti i korektnom odnosu saigrača.

U Airsoft-u se koriste kuglice različitih težina: 0,12g, 0,2g, 0,25g, 0,28g, 0,3g, 0,34g, 0,4g, 0,43g i druge. Danas su u Airsoft-u najrasprostranjenije kuglice težine 0,25g.

2.3.4 Nišanske sprave

Dozvoljene su sve vrste nišanskih sprava osim laserskih. Detaljnije o kategorijama airsoft replika u tački 5.

3. PRAVILA LIČNE BEZBEDNOSTI

3.1 Zaštita za oči

Obavezno je nošenje zaštitnih naočara od dolaska na susret, na celom terenu na kojem se susret održava, i tokom celog susreta, kako za igrače tako i za sve posmatrače, fotografe i ostale civile. Skidanje zaštitnih naočara za vreme susreta je **NAJSTROŽIJE ZABRANJENO!** Pucanje u lica bez zaštite za oči je **NAJSTROŽIJE ZABRANJENO!** U slučaju da se na terenu nađe lice bez adekvatne zaštite za oči, igra se momentalno zaustavlja!

3.1.1. Tipovi zaštite za oči

Zaštita za oči mora biti takva da iz svakog ugla pruža adekvatnu zaštitu, da stabilno prijanja uz lice čak i u trku ili bilo kojoj drugoj aktivnosti na terenu. Dozvoljena je samo zaštitna oprema koja zadovoljava ANSI Z87.1 ili EN 166-F standarde, jače polikarbonatne zaštitne naočare ili paintball- airsoft maske. Naočare sa čeličnom mrežicom se mogu koristiti ako niti mreže prelaze debljinu od

0,6mm i ako je pletenje mreže manje od 4x4mm. Mrežaste naočare pre upotrebe podrobnije testirati. Upotreba neadekvatnih ili na bilo koji način oštećenih naočara je zabranjena.

3.1.2. Testiranje zaštite za oči

Ukoliko na naočarima (ili na pratećoj dokumentaciji) nema jasno definisanih nivoa zaštite, obavezno ih je podrobno testirati pre upotrebe. Organizator ima pravo da u svakom trenutku zatraži testiranje ukoliko posumnja u kvalitet i namenu pojedinih zaštitnih naočara. Testiranje se vrši replikom snage najmanje 400fps sa kuglicama težine 0,2g tj sa energijom od 1,48J. Testiranje se vrši sa najmanje tri pogotka sa udaljenosti od 1m, pri čemu su naočare fiksirane. Naočare bi bez ikakvih značajnijih

fizičkih oštećenja (pucanje ili razbijanje) trebale da izdrže ovaj test. Tokom testiranja svi prisutni su dužni da nose adekvatnu zaštitu za oči.

3.2 Zaštita za lice

U zgradama i zatvorenim prostorima tzv. CQB igrama, preporučljivo je nošenje zaštite za lice. Zaštita za lice treba pružiti potpunu zaštitu lica, ili najmanje zaštitu zuba učesnika. Na susretima nije obavezna ali se svakako preporučuje.

3.3 Obeležavanje pogođenih igrača

Marama narandžaste ili crvene boje (min 40x40cm) za istupanje iz igre (kill-rag) je obavezna za sve Airsoft igrače.

3.4 Obeležavanje moderatora i posmatrača

Osobe koje ne učestvuju u igri a mogu da se nađu na terenu: organizatori, moderatori, fotografi, itd, su obavezni da uz propisanu zaštitnu opremu nose i fluorescentni prsluk žute boje. Izuzetak su “in game” moderatori ali i oni moraju nositi karakteristično obeležje sa kojim su upoznati svi. U slučajevima da neko nezaštićeno lice stupi na teren, obavezno zaustaviti igru. Gađanje osoba koje su jasno

obeležene i nisu učesnici igre je najstrožije zabranjeno. Organizator igre može da ograniči broj gledalaca i njihovo kretanje. Fotografi , kamermani svoji m aktivnostima na terenu ne smeju nikako da remete igru!!

3.5 Ostala zaštitna oprema

Za smanjenje bilo kakvih povreda preporučljivo je da se ostavlja što manje nezaštićenih delova tela. Uniforma, rukavice, kape ili kacige, udobna obuća sa visokom sarom, štitnici za kolena i laktove se preporučuju.

3.6 Pirotehnika

Upotreba pirotehničkih sredstava je zabranjena osim dimnih uložaka koji su dozvoljeni.

3.7 Nezgode

Ukoliko u toku igre dođe do nezgode za koju je potreban medicinski tretman, igru odmah prekinuti i obavestiti organizatora susreta!

4. BEZBEDNO RUKOVANJE REPLIKAMA

Airsoft replikama je dozvoljeno samo gađanje u određenu metu, nasumično opaljivanje nije bezbedno i stoga je nastrojivanje zabranjeno. Gađanje u igrače koji su van igre a vidno su i propisno obeleženi kao i u vidno obeležene posmatračke je takođe **NAJSTROŽIJE ZABRANJENO**.

Truditi se da se prema replikama ophodi kao da su pravo oružje, a u skladu sa time se uvek i ponašati.

4.1. Transport replika

Airsoft replike se transportuju ispražnjene i zakočene, odvojene od municije koja se koristi za iste, i tako da neovlašćena lica ne mogu da dođu do njih. Predlaže se i odstranjivanje baterije prilikom transporta i odlaganja.

Predlaže se ispuštanje pogonskog gasa pre transporta kod replika koje rade na gas. Replike obavezno transportovati u adekvatnoj torbi ili kutiji.

4.2 Na susretima

Pre početka susreta i uvek van igre obavezno je korišćenje zaštite koja je ugrađena u replike. Replika treba biti zakočena uvek kad se ne gađa meta.

4.3 Stavljanje okvira

Samo po početku igre a na zahtev organizatora dozvoljeno je stavljanje okvira u repliku.

4.4 Bezbedno opaljivanje

Gađanje van igre je dozvoljeno isključivo na mestu koje je propisano od strane organizatora susreta, u bezbednom pravcu.

4.5 Rukovanje replikom

Replikom rukovati uvek kao da je napunjena. Kada god je moguće cev replike uperiti u bezbednom pravcu, nikako ne mahati replikom prema ostalim učesnicima. Pre opaljivanja, proveriti pozadinu gađanog objekta.

Prst spuštati na obarač samo u slučaju da imamo metu na vidiku, u svim ostalim slučajevima prst držati dalje od obarača.

4.5 Vađenje okvira

Po završetku igre, bez posebnog naglašavanja izvaditi okvir, u bezbednom smeru opaliti jedinačno nekoliko puta i zakočiti repliku.

4.7 Replike i Alkohol

Zabranjeno je korišćenje replika u alkoholisanom stanju ili pod uticajem bilo kakvih psihoaktivnih supstanci.

4.8 Gađanje životinja

Airsoft replikama je najstrožije ZABRANJENO gađati bilo kakve životinje!

5. MERENJE ENERGIJE I BRZINE PROJEKTILA

5.1. Energija i brzina

Snagu Airsoft replike određuje energija projektila izmerena na ustima cevi, koja predstavlja odnos mase i brzine projektila. Replika ne sme da prelazi granicu dozvoljene snage za datu kategoriju kojoj pripada. Deklarisane vrednosti snage replika u fps-ima navedene u ovom pravilniku se odnose na merenje sa kuglicama mase 0,2g. Merenje snage replika tj brzine kuglica se vrši uređajem koji se naziva hronometar a samo merenje se naziva „hroniranje“. Na airsoft sceni Srbije ovo merenje se vrši

isključivo sa kuglicama od 0,2g. i primenjuje se tabela br 1 koja je obavezujuća.

maksimalne dozvoljene brzine i energija projektila u kategorijama Airsoft replika

	FPS sa 0,20g	Energija
Pomoćno oružje/sidearm		
Automati i		
jurišne puške.....	400	1,48J
Puškomitraljezi		
i mitraljezi.....	450	1,85J
Precizne		
puške / DMR.....	500	2,3J
Snajperske		
puške.....	600	3,3J

PAŽNJA: Merenje snage replike težim kuglicama daje samo manju brzinu projektila, ali se snaga replike u džulima (Joule) ne menja.

Dozvoljeno je odstupanje od +5fps zbog moguće merne greške samog uređaja i varijacija u težini kuglica.

Gasne replike (HFC-134a, green gas, Ugljen dioksid, itd.) se mere na licu mesta, sa gasnim kontejnerima na temperaturi okoline. Nikada ne koristiti gasove koje proizvođač ne preporučuje kao gas za replike, odnosno gasove za koje nismo sigurni u njihov učinak. Korišćenje nepropisnih gasova **NIJE DOZVOLJENO!**

5.2 Postupak hroniranja replika

Organizator je dužan da organizuje hroniranje svih replika koje igrači planiraju da koriste tokom susreta, uključujući i sve rezervne replike. Organizator je takođe dužan da obezbedi dovoljnu količinu kuglica mase 0.20g za potrebe hroniranja.

Replike se hroniraju onako kako će se koristiti, dakle sa prethodno podešenom pravolinijskom trajektorijom kuglice (a u okviru mogućnosti konkretne replike). Igrač je dužan da ispali barem tri kuglice jedinačnom paljbom kroz hronometar kako bi brzina bila valjano utvrđena. U slučaju velikih oscilacija između merenja, organizator ima pravo da zahteva dodatno ispaljivanje i da lično proveri podešenost pravolinijske trajektorije replike. Kuglice ne trebaju ići naglo na gore ili na dole, već što pravije.

U slučaju da replika ne ispunjava uslove koje predviđa ovaj pravilnik (u Tabeli 1) ili druge opšte uslove iz tačke 5.1, organizator je dužan da zabrani korišćenje takve replike na susretu.

Svi učesnici moraju biti upoznati sa mogućnostima njihovih replika, pri čemu odbijanje merenja hronometrom povlači zabranu korišćenja replike na susretu. Navodi u pravilniku predstavljaju gornje

granice, a ne nametnute ciljeve koje igrači moraju da dostignu. Preciznost, domet ili uspešnost igrača ponajmanje određuje jačina replike.

6. KATEGORIJE AIRSOFT REPLIKA

Airsoft replike oponašaju izgled i funkciju pravog naoružanja i u tom smislu se treba truditi da replika liči na konkretno oružje po kom je rađena. Replika ulazi u određenu kategoriju prema onome šta oponaša u realnom životu. Airsoft replike se po snazi projektila svrstavaju u sledeće kategorije: pištolji, automati i jurišne puške, mitraljezi, DMR i snajperi.

Igranje replikama u zatvorenom prostoru dozvoljeno je samo za kategorije: pištolji i automati i jurišne puške, i za njih je u zatvorenom prostoru obavezna isključivo jedinačna paljba. Rafalna paljba u zatvorenim prostorima dozvoljena je isključivo replikama koje i maju snagu ispod 300FPS.

6.1. Pomoćno oružje (sidearm)

U ovu kategoriju spadaju sve vrste replika pištolja, revolvera, sačmara i automata koje po svoji m karakteristikama (dimenzije i/ili način paljbe i/ili broj kuglica) mogu da služe u situacijama kada je upotreba primarne replike nedozvoljena ili nepraktična, bilo da su verzije na oprugu, bateriju ili gas. Dozvoljena je rafalna paljba i u zatvorenom prostoru.

Maksimalna dozvoljena brzina kuglice na izlazu iz cevi.....do 400fps-a

Ograničenja

1) Ukoliko replika prelazi 300fps-a, za nju se primenjuju ista ograničenja kao i za kategoriju “Jurišne puške”.

6.2. Jurišne puške

U ovu kategoriju spadaju sve vrste replika jurišnih pušaka (AK-47, Famas, G36, HK416, M4A1, SA80, SIG550, Steyr AUG...) sa okvirom u koji staje najviše 500 kuglica. Dozvoljeno je dejstvovanje iz pokreta.

Maksimalna dozvoljena brzina kuglice na izlazu iz cevi.....do 400fps-a

Ograničenja

- 1) Minimalno rastojanje za rafalnu paljbu je 10m.
- 2) Zabrana korišćenja rafalne paljbe u zatvorenim prostorijama.
- 3) Zabrana korišćenja okvira velikih kapaciteta sa motorom (drum mags).

6.3. Puškomitraljezi i mitraljezi

U ovu kategoriju spadaju replike automatskog oružja za podršku sa obaveznim okvirima velikog kapaciteta (M60, M249, M240, RPK, RPD, PKM, MG36, MG42, HK21...) bez ograničenja na broj kuglica u okviru. Obavezne su nožice tj bipod.

Maksimalna dozvoljena brzina kuglice na izlazu iz cevi.....do 450fps-a

Ograničenja:

- 1) Minimalno rastojanje za dejstvovanje je 20m.
- 2) Zabrana korišćenja u zatvorenim prostorijama, ali je dozvoljeno gađanje iz zgrade ka van i obratno uz poštovanje minimalnog propisanog rastojanja od 20m.
- 3) Zabranjeno je pucanje u pokretu (stojeći, klečeći ili ležeći stav)

6.4. Precizne puške / DMR

U ovu kategoriju spadaju replike bazirane na jurišnim puškama ali prilagođene za precizno i brzo dejstvovanje (SVD, HK417, SR-25, G3, L129A1, M14, SDM-R, SAM-R, MK14 EBR...) na nešto većim udaljenostima od jurišnih pušaka ali koje su ipak manje od udaljenosti na kojima se koriste snajperi. Replike u ovoj kategoriji moraju imati optički nišan, onemogućenu funkciju rafalne paljbe i ne smeju

biti kraće od 95cm. ZABRANJENO je ispaljivanje druge kuglicu dok je prva u letu.

Maksimalna dozvoljena brzina kuglice na izlazu iz cevi.....do 500fps-a

Ograničenja

- 1) Minimalno rastojanje za dejstvovanje je 20m.
- 2) Obaveza postavljanja optike sa minimum 3x uvećanjem
- 3) Zabrana korišćenja u zatvorenim prostorijama, ali je dozvoljeno gađanje iz zgrade ka van i obratno uz poštovanje minimalnog propisanog rastojanja od 20m.
- 4) Zabranjeno je pucanje u pokretu (stojeći, klečeći ili ležeći stav)
- 5) Obaveza upotrebe pomoćnog oružja (sidearm) na rastojanji ma manji m od 20m.
- 6) Zabranjeni okviri velikog kapaciteta (HI-Cap)

6.5 Snajperske puške (Bolt Action)

U ovu kategoriju spadaju replike snajperskih pušaka isključivo sa jedinačnom paljbom i ručnim natezanjem mehanizma (opruga ili gas). Moraju i mati optički nišan minimalnog uvećanja 3x i preporučuju se nožice.

Maksimalna dozvoljena brzina kuglice na izlazu iz cevi.....do 600fps-a

Ograničenja

- a) Minimalno dozvoljeno rastojanje za dejstvovanje je 30m.
- b) Zabrana ispaljivanja kuglice dok je prethodna još uvek u letu. c) Obaveza postavljanja optike sa minimum 3x uvećanjem.
- d) Zabrana korišćenja u zatvorenim prostorijama, ali je dozvoljeno gađanje iz zgrade ka van
- i obratno uz poštovanje minimalnog propisanog rastojanja od 30m . e) Obaveza nošenja i upotrebe pištolja na rastojanji ma manjim od 30m.

6.6 Bacači granata i podcevni bacači granata

Bacači granata imaju mogućnost ispaljivanja velikog broja kuglica istovremeno. U gasnoj su izvedbi i primaju 40mm „granate“. Igračima je dozvoljeno da nose jedan bacač, posebno ili namontiran na repliku. Dozvoljeno je korišćenje samo onih replika koje koriste kuglice prečnika 6mm. Mogu se koristiti i u bliskoj borbi.

Ograničenja:

- a) Zabranjeno ih je montirati na oružje za podršku, DMR-ove i snajpere.

6.7 Mine i granate

Dozvoljene su dimne bombe i zavese, airsoft granate i minobacači (izbacuju kuglice pomoću opruge ili gasa) sa sertifikatom od proizvođača, ali nikako suzavci ili slično. Dozvoljeno je korišćenje mina i raketa sa elektronskom signalizacijom aktivacije (svetlosni ili zvučni signali aktivacije).

Ograničenja:

a) Zabranjeno je korišćenje raznih gasnih i pirotehničkih naprava za rasipanje kuglica u kućnoj izradi. PAŽNJA! Igrači moraju da budu stanju da ocene razdaljinu, i da je se pridržavaju (kolika je slika prosečne osobe gledajući kroz nišan na traženoj razdaljini). Preporučuje se vežbanje ovih stvari, da se oko navikne!

7. OSNOVNA PRAVILA IGRE

7.1 Pogoci

Bilo koji pogodak u telo, bilo koji deo opreme ili repliku smatra se pogotkom. Pogodak od strane saigrača (friendly fire), kao i pogodak kroz zaklon ili rastinje takodje se smatra pogotkom. Pogodak od odbijenih BB-a se NE smatra za pogodak. Pogodak u odložene delove opreme se ne smatra za pogodak (npr. naslonjena replika na drvo, ili odloženi ranac ...). Ekvivalent pogotku je slučaj kada se protivnički igrač prišunja i prostim dodirrom ruke eliminiše igrača (silent kill).

7.2 Signaliziranje pogotka

Pogođeni igrač istog trenutka prestaje sa borbom, uz verbalnu signalizaciju (glasnim uzvikom

„Pogođen ili HIT“) DIŽE RUKU a repliku stavlja u nepreteći položaj i odmah potom signalizira stavljanjem fluorescentnog narandžastog ili crvenog prsluka / marame na glavu. Mora postojati i vizuelna i glasovna potvrda, samo jedna vrsta signala se ne smatra za signaliziranje i dozvoljeno je dalje dejstvo po igraču! Kod tihe eliminacije, nije dozvoljeno bilo kakvo signaliziranje o eliminaciji!

7.3 Ulazak u igru i izlazak iz igre

nakon pogotka igrač spušta repliku u neborbeni položaj, diže je iznad glave ili obesi o remen, zatim stavlja na glavu maramu, ili fluorescentni prsluk. Igrač zatim najkraćim putem napušta teren (ukoliko pravila ne odrede to drugačije). Marama ili prsluk se moraju nositi sve vreme do izlaska sa terena. U bliskim borbama ili na zatvorenom prostoru obavezno je sve vreme signalizirati pogodak, na glas i sa jasno podignutim rukama, ukoliko gestovi igrača u potpunosti ne ukazuju na to da je pogođen, dozvoljeno je dalje dejstvo po igraču! Zabranjeno je dejstvo po igračima koji jasno signaliziraju da su

pogođeni, kao i njihovo korišćenje kao zaklon! Teren se napušta sa povećanim oprezom da taj igrač ne bi postao meta ili nečiji zaklon. U slučaju potrebe moguće je i kraće zadržavanje na određenom mestu ukoliko igrač proceni da ce time ponajmanje uticati na igru. U zatvorenim prostorijama potrebno je prekinuti igru ukoliko je to jedini bezbedan način da pogođeni igrač napusti igru, u tom slučaju potrebno je glasno najaviti izlazak uzvikom „izlazim“, nakon čega je zabranjeno bilo kakvo dejstvovanje do momenta bezbednog udaljavanja igrača sa terena. Pravila za vraćanje u igru određuju organizatori susreta. U slučaju bilo kakvog tehničkog problema, potrebno je po propisanim pravilima napustiti teren

(pogledati 2. i 3. tačku). Nakon otklanjanja problema vraćanje u igru treba da izgleda kao u slučaju ispadanja usled pogotka(ukoliko pravila predviđaju povratak u igru). Zamena baterije ne spada u tehnički problem, i omogućena je zamena baterije na samom terenu, naravno ukoliko je moguća u kratkom vremenskom roku, stoga nije potrebno napuštanje igre!

7.4 Komunikacija

Nakon signaliziranja pogotka **ZABRANJENO** je odavanje bilo kakvih informacija daljim učesnicima u igri, niti pokazivanje položaja protivničkih igrača gestikuliranjem! Umesto toga neka se usredsredi na signaliziranje o svom ispadanju, ovo posebno važi za igre u kojima učestvuje medik! Igrači suprotstavljenih strana ne bi trebali međusobno da komuniciraju u toku igre, naravno osim u slučajevima kada je to bitno za dalji razvoj igre ili je bitno preneti neku informaciju od velikog značaja (nezgoda, informacija od organizatora ...). **SVADJA I RASPRAVE BILO KAKVE VRSTE SU NAJSTROŽIJE ZABRANJENE!!** Nema mesta bilo kakvim dobacivanjima o priznavanju ili nepriznavanju pogotka!

7.5 Radio komunikacija

Radio komunikacija: Dozvoljena je upotreba isključivo PMR radio prijemnika-odašiljača. Poželjno je isključiti VOX funkciju (osetljiva na glas), kao i razne melodične tonove koji ometaju komunikaciju. Što manje i što sažetije koristiti frekvenciju dodeljenu timu, dovoljno je javiti ime, poziciju i kratak izveštaj o situaciji.

7.6 Poziv na predaju

Isključivo se onda može primeniti ukoliko se igrač, neprimećen, približi protivničkom igraču sa leđa ili sa boka, dovoljno blizu da pogodak nije nikakav izazov. Poziv mora biti glasan, jasan i da nedvosmisleno upućuje na predaju, (ruke u vazduh, predaj se, baci oružje ...). Ukoliko se protivnički igrač preda, istog trenutka signalizira pogodak I napušta igru. U slučaju da se ne povinuje DOZVOLJENO je pucati u tog igrača. U situaciji kada prilazimo protivničkom igraču od napred, ili ako je iza zaklona i ne postoje uslovi za siguran pogodak, ili ukoliko je veći broj protivničkih igrača, ZABRANJENO je pozivanje na predaju.

7.7 Tiha eliminacija (SILENT KILL)

Izvodi se kada jedan učesnik drugog IZNENADI, prišunja se i potapše tri puta ISKLJUČIVO strane ili sa leđa u bilo koji deo opreme i izgovori „Silent Kill“. Igrač koji je na taj način izbačen se ne može izlečiti i nema pravo dizati nikakvu buku i mora tiho otići u zonu regeneracije (respawn zone).

7.8 Zabrana gađanja na slepo (BLIND SHOT)

Gađanje replikom bez kontrole i vizuelnog kontakta sa metom naziva se gađanje naslepo (BLIND SHOT) i ono je ZABRANJENO. Igrač mora imati liniju gledanja sa svojom metom , mora videti u šta puca i mora kontrolisati vatru (paziti da kuglice idu u pravcu u kom je meta). Ovo se posebno odnosi na gađanje replikom iza čoška ili iznad / ispod zaklona. Ako ne možeš da vidiš gde pucaš – nemoj pucati. Ako nisi siguran u šta pucaš - nemoj pucati.

7.9 „Bang Bang“ pravilo

Kada nam na nišan “izleti” ili se prikrademo nekom protivničkom igraču dovoljno je da mu kažemo GOTOV SI ili BANG BANG i da ga izbacimo iz igre. Pravilo se uglavnom primenjuje kada imamo siguran pogodak i kada smo na maloj udaljenosti od protivnika da bi izbegli nepotrebna napucavanja i povrede. Igrač može biti izlečen. Pravilo ne važi kada se sretnu dva neprijateljska igrača i u sto vreme primete jedan drugog. Ne može se istovremeno zvati BANG BANG.

7.10 Opasna igra

Namerno ciljanje u glavu je ZABRANJENO! Trudite se da ciljate u telo a ne glavu. Na 10m od zatvorenog prostora je zabranjeno rafalno pucanje bez obzira da li dejstvujete iz prostora ka napolju ili od napolje ka zatvorenom prostoru. Rafalno pucanje je u zatvorenim prostorijama zabranjeno, a za izuzetke videti tačku 6.1.

7.11 Zabrana fizičkog kontakta

Svaki fizički kontakt sa drugim igračima, ukoliko nije silent kill ili predviđen od organizatora zbog scenarija, je strogo zabranjen.

7.12 Komandni lanac

Svi igrači su dužni da tokom igre poštuju komandni lanac i slušaju bez pogovora komadanta strane/frakcije (Coammanding Officer C.O.) i svog vođu tima (Team leader TL). Komandni lanac

određen pre početka susreta od strane organizatora/moderatora mora se poštovati. Određivanje komandnog lanca može biti prepušteno samim učesnicima i kada se odredi, mora se poštovati. Komandanti imaju pravo zatražiti od moderatora da isključe sa susreta osobu/tim za koju misle da namerno ne sluša naređenja

8. DOPUNSKA PRAVILA I PREPORUKE

8.1 Učestvovanje na susretima

Na susretima u organizaciji članica SASS-a mogu učestvovati svi klubovi/timovi i pojedinci (freelancer- i), osim ako učestvovanje na susretu nije uslovljeno pozivnicom upućenom od strane organizatora.

8.2 Dolazak na susret

ZABRANJENO JE na susret dolaziti u punoj borbenoj opremi. Pod tim se smatra komplet uniforma sa borbenim prslukom. Borbeni prsluk zajedno sa replikama treba biti uvek u torbi dok se ne dođe do terena.

PREPORUKA: Poželjno je na susret ili trening doći u civilnoj ili polucivilnoj odeći.

8.3 Nošenje oznaka

ZABRANJENO JE nošenje aktivnih vojno/policijskih oznaka kao i oznaka koje vređaju i krše zakon Republike Srbije. Ovo pravilo se odnosi i na nošenje majici i kačketa sa logom VS, SAJ, PTJ...i ostalih jedinica VS i MUP-a TOKOM susreta. Pre susreta i posle, nošenje istih je dozvoljeno. Prilikom nošenja istih kao i slikanja u njima, treba uvek razmišljati da li ce neko iz medija zloupotrebiti tu sliku i naneti štetu AS zajednici. Pokušajte da izbegavate slikanje u njima kao i njihovo objavljivanje na društvenim mrežama.

PREPORUKA: Preporučuje se da svi airsoft igrači nose vidno istaknuta obeležja tima kome pripadaju kao i svoje ime/nadimke ili samo i me/nadimke ako su freelancer-i.

Poželjno je da članice SASS-a na gostovanju u inostranstvu pored oznake kluba nose državnu zastavu kao i oznaku SASS-a.

8.4 Verbalni sukobi

Najstrože je zabranjeno bilo kakvo psovanje, vređanje po bilo kojoj osnovi kao i bilo kakav vid verbalnog i fizičkog sukoba. Na terenu nema rasprave, ukoliko mislite da ste oštećeni pozovite moderatora da razreši situaciju, prijavite problem svom TL ili saopštite problem na debriefingu. Ukoliko moderatora ili TL nema u blizini a mislite da neko krši ovo pravilo, stavite killrag na glavu,

pridite problematičnom igraču i pitajte ga za ime/nadi mak i ime tima i potražite najbližeg moderatora. Ukoliko problematični igrač ne želi da vam da bilo kakav podatak, imate pravo da ga slikate i njegovu sliku da prosledite moderatorima

8.5 Kultura igranja - Fair Play

Dužni ste poštovati pravila Fair Play-a! Ukoliko mislite da ste pogođeni ali niste sigurni, uvek proglasite pogodak.

8.6 Pravila oblačenja – Dress Code

Propisuje se od strane organizatora i mora se poštovati. Svako narušavanje dress code ima za posledicu izbacivanje osobe ili celog tima iz igre, gde god da je igra. Svaki tim i TL je dužan da primenjuje dress code.

8.7 Renteri

Renterima i njihovoj klijenteli je zabranjeno učestvovanje na svim MilSim susretima. Pod ovo pravilo ne spadaju kolege koje su članovi nekog kluba ili na „probnom“ za neki klub ali su trenutno iz nekih

razloga bez svoje replike i prinuđeni su da iznajme iste.

Na svim ostalim vrstama događanja, organizator je dužan da uz zvaničnu objavu, naglasi ukoliko ima rentera i njihove klijentele.

8.8 Zvanične prezentacije timova

Airsoft timovi imaju pravo da se reklamiraju i oglašavaju na internetu i društvenim mrežama, kao i na posvećenim ili stručnim forumima (airsoft forumi, bushcraft forumi , vojni forumi , isl.), imaju pravo na internet prezentaciju, radio i televizijske reklame kao i reklamni materijal (vizit karte, kačkete, majice, letke, nalepnice , itd.). Jedini uslov za oglašavanje je da se prilikom oglašavanja jasno i nedvosmisleno naznači da je u pitanju airsoft , kako ne bi dolazilo do pogrešnih konotacija ili zloupotrebe airsoft fotografija ili materijala od strane trećih lica.

Bilo kakvi politički stavovi na zvaničnim prezentacijam timova su **STROGO ZABRANJENI!** Ovo se posebno odnosi na internet prezentacije (sajtovi, facebook...). Svoje političke stavove zadržite za sebe, politici nije mesto u airsoft-u.

8.9 Ponašanje članova SASS-a.

Svi članovi SASS-a su po zakonu R. Srbije dužni da poštuju nacionalnu, versku, političku i drugu ravnopravnost. Objavljivanje bilo kakvih stavova u kojima se propagira bilo koji oblik diskriminacije, ugrožavanje ljudskih prava, fizičke pretnje, poziv na nasilje je **NAJSTROŽE ZABRANJENO!**

9. ORGANIZACIJA SUSRETA

9.1 Kalendar susreta

Svi timovi moraju poštovati jedinstven kalendar susreta. Organizator mora najaviti svoj susret minimum mesec dana unapred u jedinstveni kalendar susreta. Razlika između dva najavljena susreta ne sme biti manja od dve nedelje.

PREPORUKA: SASS preporučuje da organizatori koji planiraju susret naprave razliku minimum mesec dana između dva susreta. Ovim se omogućuje da igrači ne moraju da biraju između dva susreta što zbog vremena, što zbog finansija.

9.2 Najava

Organizator mora najaviti sve detalje u vezi susreta, tip susreta (MilsSim, CQB..) posebna pravila, mape, uputstvo o dolasku na teren, vreme trajanja, visinu kotizacije ako je ima, broj igrača, dress code, podelu PMR kanala, lanac komande, itd.

9.3 Bezbednost

Susret se mora organizovati u skladu sa pravilnikom o bezbednosti. Ukoliko se utvrdi da nisu svi uslovi iz ovog pravilnika ispunjeni, susret se ne sme održati. Svako otkazivanje susreta mora biti zvanično objavljeno a uplaćene kotizacije se u tom slučaju vraćaju svim uplatiocima.

9.4 Odgovornost

Organizator nije odgovoran za fizičke povrede učesnika ukoliko je teren pravilno obezbeđen i ako je ispoštovan pravilnik o bezbednosti. Organizator takođe nije odgovoran za ličnu svojinu učesnika.

9.5 Hroniranje

Na svakom susretu se mora izvršiti hroniranje, isključivo sa 0,20 kuglicama. Susret ne može da počne dok svi igrači ne prođu hroniranje.

9.6 Dužnosti na terenu

Organizator mora biti minimum 1 sat na terenu pre nego što počne igra. Ostale važne dužnosti:

PRE SUSRETA

- Pravljenje safety zone
- Provera lične bezbednosti (naočare)
- Hroniranje
- Informisanje učesnika o pravilima
- Prebrojavanje učesnika
- Određivanje strana
- Objašnjavanje posebnih pravila
- Upoznavanje sa terenom

POSLE SUSRETA

- Proglašenje kraja susreta

- Rešavanje spornih situacija i pritužbi
- Objavljivanje rezultata
- Skupljanje otpada I ostalog smeća
- Skupljanje propseva i rekvizita

10. Kršenja pravila i kazne

10.1 Kaznena politika

Cilj SASS-a je da kaznenom politikom edukuje i omogući stvaranje pogodnog okruženje za kvalitetno igranje airsofta po principu prvo upozori, objasni gde je napravljena greška pa onda tek kažnjavaj. Sva kršenja pravila će se deliti prema tome gde su se desila (na terenu ili van njega) i prema kategoriji (lakša i teža) i u zavisnosti od toga će povlačiti odgovarajuće sankcije.

10.2 Kršenja pravila na terenu

Za poštovanje i sprovođenje pravila na terenu odgovorni su moderatori. Svaki moderator ima pravo prvo da opomene a zatim i da kazni pojedinca ili čak i ceo tim. **NAJSTROŽE JE ZABRANJENO** raspravljanje sa moderatorom i dovođenje u pitanje izrečene odluke. Kazne koje može moderator da donese su:

1) Opomena

- 2) Vraćanje u respawn
- 3) Vremenska suspenzija (na sat, dva ili tri)
- 4) Isključenje sa susreta

Kazne koje SASS može da donese za ponovljeno kršenje pravila na terenu su:

- 1) Opomena

- 2) Zabrana učestvovanja na susretima u organizaciji članova SASS-a na 3, 6 ili 12 meseci.
- 3) Isključenje iz SASS-a i doživotna zabrana učestvovanja na susretima u organizaciji članova SASS-a.

Svako teže kršenje pravila moderator je dužan da po završetku susreta objavi na debriefingu i da izveštaj prosledi disciplinskoj komisiji SASS-a.

10.3 Kršenja pravila van terena

Airsoft igrači snose punu odgovornost za svoje ponašanje van terena kao i za predstavljanje airsofta široj javnosti. U zavisnosti kakav je prekršaj napravljen (izvršavanje prekršajnih ili krivičnih dela, postavljanje neprimerenog sadržaja na internetu, vređanje drugih igrača, fizičko ili psihičko uznemiravanje, povređivanje životinja, itd.) disciplinska komisija SASS-a može da propiše sledeće kazne:

- 1) Opomena
- 2) Zabrana učestvovanja na susretima u organizaciji članova SASS-a na 3, 6 ili 12 meseci.
- 3) Isključenje iz SASS-a i doživotna zabrana učestvovanja na susretima u organizaciji članova SASS-a.

10.4 Disciplinski postupak

Pravilnik o disciplinskom postupku koji donosi disciplinska komisija će uređivati način prijave prekršaja, prikupljanje dokaza, suđenje i restrikcije koje se mogu izreći članovima.

11. POJMOVNIK

AEG - Automatic Electric Gun - replika koja uz pomoć baterije i elektromotora ispuca kuglice. AEP - Automatic Electric Pistol - pištolj na bateriju i elektromotor, ispuca oko 2 kuglice u sekundi. BB - Ball Bearing - Plastične kuglice prečnika 6mm koje se koriste kao municija u airsoftu.

BOLT ACTION - puška koja radi na principu opruge, potrebno ručno repetirati nakon svake ispaljene kuglice, kao i na većini pravih snajperskih pušaka.

CQB - Close Quarters Battle - tip terena za blisku borbu, u većini slučajeva se sastoji od kompleksa napuštenih zgrada.

DMR - Designated Marksman Rifle - Replika koja ima više FPS-a od jurišne replike i koja sme pucati samo pojedinačno. Cilj je i imati što približniju repliku po izgledu kao u pravom životu.

FPS - Feet Per Second - brzina kojom kuglica (BB) izlazi iz replike.

GBB - Gas BlowBack - Gasne replike sa trzajem zatvarača.

HIGH-CAP - High Capacity - Okviri visokog kapaciteta - obično od 300 do 600 kuglica

HOPUP - Deo mehanizma replike koji pomaže da kuglica ima dužu i ravniju putanju uz pomoć "felša" koju pravi nad kuglicom.

LARP - Live Action RollPlay - glumljenje uloga u airsoftu (npr. stanovnici sela)

LOADOUT - Oprema, uniforma i replike (sprema) koju nosi tim ili pojedinac pokušavajući da simulira prave vojno/policijske jedinice. Loadout može biti i potpuno svojstven, ne mora da simulira nikakve jedinice.

LOWCAP - Low Capacity - Okviri niskog kapaciteta - u proseku od 30-80 kuglica

MASH - Mobile Army Surgical Hospital - Mobilna bolnica - mesto za respawn igrača

MGRS - Military Grid Reference System - Koordinatni sistem koji se najviše koristi u MilSim tipovima igre.

MIDCAP - Medium Capacity - Okviri srednjeg kapaciteta - u proseku od 80 do 190 kuglica

MILSIM - Military Simulation - Vojna simulacija - tip igre u airsoftu
RESPAWN - Mesto sa kojeg igrači kada su pogodeni ponovo ulaze u igru
ROF - Rate Of Fire - Broj kuglica koju replika ispuca u jednoj sekundi
WOODLAND - Šumski tip terena