

SIKKERHETSREGLER FOR BERGEN

VEST AIRSOFT

Øyebeskyttelse:

Er påbudt hele dagen, styret gir beskjed når det er unntak.

Det er ikke tillatt med mesh briller/netting briller/gitter briller er ikke tillatt

Maske

Det er lurt å bruke beskyttelsesmaske til ansiktet, skudd på bar hud og tenner kan gjøre betydelig skade. Vi anbefaler Mesh Mask!

Turgåer:

Turgåere i området kan forekomme, og disse **SKAL IKKE** skytes på, siktes på, eller trues på noen som helst måte.

Ser man en turgåer i spillområdet skal man senke våpen og rope høyt TURGÅER! Spillere som hører dette SKAL gjenta ropet så alle hører det, såkalt papegøyespråk. Vent til en DOMMER har gitt klarsignal til å starte spillet igjen.

1 fløyteblås betyr turgåer!

Game on & Game off:

Spillet starter når det blir ropt **GAME ON** og/eller 2 fløyteblås blir gitt.

Først da begynner spillet.

Når det blir ropt **GAME OFF** og 2 fløyteblås blir gitt skal alle ta ut magasinet å tømme våpenet i sikker retning.

IKKE sett magasinet i våpenet igjen, de skal oppbevares atskilt fra våpen.

VIKTIG - Alt som ropes av spillteknisk informasjon skal gjentas.

Typisk GAME ON, GAME OFF og TURGÅER.

Slik at alle får dette med seg.

Blindfire:

Når man skyter skal man se hva man skyter på.

Man skal altså ikke stikke våpen over stillinger, rundt kanter eller trær og fyre løs, uten at du ser hva du skyter på.

Medspillere kan sitte rett rundt hjørne å få hele skuddsalven i ansiktet.

Hovedregelen er: **SE, SIKT, BEKREFT, SKYT.**

Hit:

Hele deg er målskiven, pluss alt du måtte bære på deg – våpen, ryggsekk, vest osv. Når du blir truffet skal du heve hånden din og rope **HIT** høyt og tydelig!

Vift gjerne med en hånd eller **DEATHRAG** for å bekrefte hitted.

Bruk deretter en caps, lue, tøyestykke helst oransje (sterk farge) på hode for å vise andre spillere at du er truffet, vi kaller dette en

deathrag.

Blir du stående i veien for andre spillere **MÅ** du flytte på deg. Du flytter deg vekk hvis det oppstår skuddveksling eller mye trafikk der du står.

Rop gjerne **DØ MANN GÅR** når du er ute av spillet og går tilbake til din base.

Husk å gjøre det synlig for andre spillere at du er truffet, da blir du mest sannsynlig ikke over skutt!

Når du er tatt ut skal du ikke gi noen form for info til andre spillere som fortsatt er i spillet. **DEAD MEN DON'T TALK.**

Når du er tilbake inn i spillet roper man **BACK IN** med ditt lagnavn eller farge.

SIKKERHETSAVSTANDER:

1. Under 1.2 J Semi - fri avstand **GRØNN**
2. Maks 1.2 J Auto - 15 meter **GRØNN**
3. Maks 2 J Semi - 15 meter **GUL**
4. Maks 3 J Semi - 30 meter **Oransje**
5. Maks 4 J Bolt - 40 meter **RØD**
6. Maks 2 J Auto - 25 meter **BLÅ**
7. Skjold - se egne regler
8. Spesialvåpen - se egne regler

Klasse 1 og 2 kan kombineres - auto på avstand og semi under 15 meter.

Klasse 2 helst korte burst, tenk sikkerhet når du bruker fullauto.

Klasse 3 kun semi og HUSK på god avstand.

Klasse 4 DMR, MÅ ha sidearm. Våpenet skal være låst til semi, maks 3 kuler i luften per gang. Kan ikke avfyre skudd under 30 meter mot annen spiller med hovedvåpen.

Klasse 5 Sniper, MÅ ha sidearm. Kan ikke avfyre skudd under 40 meter mot annen spiller med hovedvåpen.

Klasse 6 maskingevær, BØR ha sidearm for nærkamp.

Semi betyr ett skudd per avtrekk.

Auto betyr mer enn ett skudd per avtrekk.

Hagler og pumpehagler blir kategorisert som semi.

For regler angående granater (40 miks, shower grenades) spør styremedlem.

Regler klasse 6: For å telle som lett maskingevær må våpenet ha bipod (tofot), Trommel/boksmagasin og helst låst til full auto. Du trenger ikke å bruke bipoden for å kunne skyte. En kan ikke modifisere andre våpen til MG rollen.

Unntak: Noen våpen som har full auto og semi går også under MG regler hvis de oppfyller disse kravene. Bipod (tofot) + trommel/boksmagasin.

Her er en liste over våpen som kan brukes:

RPK

Stoner LMG

M27 IAR

Klasse 7:

Skjold : Det må være et faktisk skjold som er enten **kjøpt** eller **laget** for å se ekte ut. Kan kun dekke **en side** av deg. Du kan bare bruke **pistol** med kun **semi** og maks **50** kuler i magasinet. **Maskinpistoler** er pistoler men husk kun **semi**. Når du er skutt ut så må du **legge fra deg** skjoldet. Du kan ikke bruke det til å beskytte deg selv eller andre når du er død eller blir healet. Skjoldet blir behandlet som et våpen under buddy heal/medic. du kan ikke bruke skjold når du redder noen(medic'er noen tilbake i spill). En kan bruke skjold hvis du flytter på noen som er skutt eller dekke for noen andre som healer.

- **Treff direkte på skjold telles ikke som et hit.**
- **Alt annet treff enn skjold telles som hit.**
- **Ingen melee/knife kills med skjold**

Klasse 8/Spesialvåpen:

Minigun: Går under klasse 6. Maks 25 Auto - 25 meter

Granater/miner

Hva er lov?

Granater, eksplosiver, røykgranater og replika av eksplosiver som kan brukes i airsoft og som ansees eller kan ansees som skadelige (mtp. hørsel, syn, miljø osv.) skal ikke brukes med mindre dette er avklart på forhånd. Intensjon om hvordan dette skal brukes må beskrives til styret/spill leder før dette brukes. Styret/spill leder kan gi bindende instruksjoner om hvor og eller hvordan dette utstyret kan brukes.

Den som bruker er selv ansvarlige for andres sikkerhet. Granater brukes med skjønn, blir sikkerheten brutt vil vi nekte personen å bruke dette fremover. Grove brudd på sikkerhet kan medføre utestengelse i fra Bergen Vest Airsoft på ubestemt tid.

Alle typer granater skal godkjennes av styret før bruk hver gang med mindre annet er sagt.

- **Gassgranater som skyter eller på andre måter sprer BB's er lov. Eksempler på dette er ASG storm granater og airsoft innovations tornado.**
- **Granater som er spring loaded.**
- **Treffer en BB deg er du hit.**

Hva er ikke lov:

- **Hjemmelagde granater er ikke tillatt, grunnet sikkerhet.**
- **Granater som spruter vann eller pulver er ikke tillatt med mindre det er godkjent av styret før spill.**
- **Granatkastere som skyter noe annet enn BB's er ikke lov.**
- **Dummy granater telles ikke som granater.**
- **Mortar er ikke lov.**

Granatkastere/"rakettkastere":

Det er lov å bruke "rakettkastere" som tar 40mm granater, enkeltstående og underbarrel granatkastere både for rifle og pistol.

Sikkerhetsavstand på 3-5 meter, de mindre granatkastere som du kan ha på pistoler trenger generelt sett bare 1 meter sikkerhetsavstand

Her er en liste over granater du kan bruke:

- **40 Mike av airsoft innovations**
- **Diverse "shower grenades" Disse fungerer som en større hagle og skyter fra rundt 20 til 140 BB's i en "dusj".**

Miner som er lov å bruke:

- **Claymore** miner som kaster BB's. BB må treffe for at det skal telle som treff. Disse kan enten ha tripwire, motion sensor eller remote detonation.
- **Landminer** miner som du trækker på lades bare opp med gass så de sier "poff". Ingen vann, pulver eller kuler i de. Hvis du trækker på minen telles det som hit. **Viktig å ikke ha kuler i landminer som skyter oppover siden de kan ende opp med å skyte kuler under brillene på folk.**

All bruk av spesial våpen og utstyr må inspiseres av et styremedlem før bruk.

Eksempler på dette er - granat, mine, claymore, minigun, maskingevær osv..

Medic og Spawn:

Dette vil variere i fra hvilken type spill som blir brukt.

Blø ut tid: er ofte 3.min – Tiden du SKAL vente på medic, men aldri lengre.

Medic healtid: ofte 10.sek – Tiden det TAR å få en spiller reddet.

Respawntid: 1.min – Tiden du SKAL vente før du kan bli med i spill igjen.

Som oftest vil det være buddy heal på små spill, da kan alle medspillere redde hverandre.

Respawns.

Når en deltaker har blitt medic'et tilbake i spillet må det utføres en defensiv handling innledningsvis av denne spilleren, en har ikke lov og rope back in, og skyte noen med en gang, Første handling vil eksempelvis være og rope "back in" å komme seg i dekning.

Knife Kills:

Utføres i skjul, tar spilleren på skulderen og sier KNIV, da skal motstanderen stille ta på seg deathrag og rekke opp hånden. Vedkommende skal IKKE rope HIT. Det er heller IKKE lov å rope på medic.

Deathrag:

Et stykke plagg - gjerne caps, lue, fille i en sterk farge f.eks oransje/gul/rød. Denne tas på synlig slik at alle spillere ser at du er tatt ut/død.

Ammo:

Vi stiller krav til BIO kuler, ingen unntak!

Safe Zone:

Dette er samlingsplassen hvor vi gjør oss klare til spill. Man kan ta i batteri og skyte uten skudd. Det er IKKE tillatt å ta med ladd våpen inn i safe zone, så magasinet skal tas ut og det skal skytes noen skudd i sikker retning, slik at du er sikker på at det ikke er en kule i kammeret.

NB: Det vil ligge litt utenfor spillområdet, så det skal ikke være noe skyting inne i dette området

Lagbånd:

Rød/blå

Pang:

Man KAN og BØR benytte seg av PANG istedenfor å skyte dersom du har en motstander innenfor kort rekkevidde, 5 meter eller mindre. Regelen er for å unngå potensielle skader på nært hold, kompis regel!

For å kunne benytte PANG og unngå konflikter MÅ disse kriteriene være på plass:

- 1. Motstander skal ikke være klar over din posisjon og KUN angrep bak eller på siden er tillatt.**
- 2. IKKE bruk PANG gjennom vegetasjon eller andre hindringer av noen form.**
- 3. Kan kun brukes på EN enkelt spiller per situasjon.**
- 4. Man skal ikke aktivt jakte på spillere for å så bryte sin sikkerhetsavstand med PANG.**

Dersom du ligger i skjul og en motstander kommer nært deg, kan du bruke PANG uansett sikkerhetsavstand.

Arrangere Spill:

Det er kun en spill-leder eller den som utnevnes av styret som kan arrangere spill. Det er lederen som starter og avslutter et spill, ingen spill skal foregå før eller etter spillets tid som publisert på arrangementet ved mindre annet er sagt.

Regelverk og endringer.

Styre forbeholder seg retten til å endre regler når styret anser det som nødvendig.

Medlemmer kan komme med forslag om endringer i regelverk, dette ber vi deg om å sende oss via våre nettsider Bergenvestairsoft.no

Gjelder fra: 01.09.22 og frem til det ses behov for eventuelle endringer eller tilleggsreglement.

