



Västsvenska Airsoftföreningens Airsoftregler

*9:e upplagan
Antagna 2008.05.20*

Säkerhetsregler

Dessa säkerhetsregler gäller på samtliga VSAF-spel och kan endast modifieras med godkännande av en majoritet av föreningens medlemmar.

§1 Arrangör och säkerhetsansvarig

Vid varje spel ska det finnas minst en, av VSAF godkänd, arrangör som tillser att säkerheten sköts enligt nedan givet regelverk, via tillförordnad säkerhetsansvarig eller eget handhavande. Arrangör eller säkerhetsansvarig har rätt att neka tillträde till spel för personer som kan tänkas vara en fara för sig själva eller andra.

§2 Ansvar

Allt spel sker under eget ansvar.

§3 18-årsgräns

Inga personer under 18-år får vistas på spelplan under spel.

§4 Safezone

Vid varje spel ska det finnas ett avgränsat/designerat område kallat "Safezone". I Safezone gäller magasin ur vapnet samt att vapnets lopp ska vara tomt, eller att drivkällan avlägsnats. Man får under inga omständigheter skjuta om det finns risk för att en kula passerar in i eller genom Safezone.

§5 Definierat spelområde

Spelområdets gränser måste vara definierade innan spelets början.

§6 Skyddsutrustning

Alla som vistas utanför Safezone ansvarar själva för att de alltid bär fullgod skyddsutrustning (så som skyddsglasögon).

§7 Avbryt spel

Om det upptäcks personer utan fullgod skyddsutrustning (exempelvis icke medverkande utan skyddsglasögon) på spelbanan ska spel tillfälligt avbrytas. "Avbryt spel!" ska ropas högt.

§8 Kontroll över siktlinjen

I allt spel finns ett krav på att skytten ska se vad han/hon skjuter på samt att skytten måste ha kontroll över siktlinjen.

§9 Granater

Granater är tillåtet vid spel där arrangören i förväg utannonserat att de kommer användas (Spelare tillser själva att de bär fullgod skyddsutrustning).

Granater måste vara godkända enligt svensk lag och vara passande för airsoftarrangemang.

Brinnande granater får ej användas vid risk för brandfara.

Granat ska ej slängas för att avsiktligt träffa personer.

Tyngre granater ska slängas längs med marken.

Arrangör anger innan varje givet spel vilken "sprängverkan" granaten har (ex. Granaten slår ut allt inom ett rum eller en radie på 5 meter).

§10 Kronografering

För att ett vapen ska få användas på spel ska det vara kronograferat och användaren skall kunna redogöra för dess utgångshastighet. All kronografering ska utföras med hop-up inställd i samma läge som den skall vara under spel **och med samma kul typ (vikt, märke osv) som skall användas under spel**. Utgångshastigheten ska mätas vid vapnets mynning och anges i fot per sekund (fps) och utgörs av det högsta värdet av minst tre mätningar.

§11 Säkerhetsavstånd och utgångshastigheter

Alla säkerhetsavstånd mäts från vapnets mynning. Det är tillåtet för en enskild spelarrangör att sätta en lägre gräns för högsta tillåtna utgångshastighet på ett spel så länge som detta annonseras ut i förväg.

- Högsta utgångshastighet för alla vapen vid CQB/inomhus spel anges av vapenklass CQB.
- Högsta utgångshastighet för helautomatiska vapen vid utomhus/skogsspel anges av vapenklass Auto B.
- Högsta utgångshastighet för halvautomatiska vapen vid utomhus/skogsspel anges av vapenklass Semi.
- Högsta utgångshastighet för manuella repetervapen vid utomhus/skogsspel anges av vapenklass Bolt B.

Klass	S-avstånd	Joule	.20 fps	.25 fps	.28 fps	.30 fps	.34 fps	.43 fps	.45 fps
CQB:	0 m	0.99	328.0	293.4	277.2	267.7	251.6	223.1	218.7
Auto A:	5 m	1.34	380.0	339.9	321.2	310.3	291.4	259.2	253.3
Auto B:	10 m	1.75	435.0	389.1	367.6	355.2	333.6	296.7	290.0
Semi:	20 m	2.51	520.0	465.1	439.5	424.6	398.8	354.6	346.7
Bolt A:	30 m	3.34	600.0	536.6	507.1	489.9	460.2	409.2	400.0
Bolt B:	40 m	4.55	700.0	626.1	591.6	571.5	536.9	477.4	466.7

Klass	S-avstånd	Joule	.20 m/s	.25 m/s	.28 m/s	.30 m/s	.34 m/s	.43 m/s	.45 m/s
CQB:	0 m	0.99	100.0	89.4	84.5	81.6	76.7	68.0	66.6
Auto A:	5 m	1.34	115.8	103.6	97.9	94.6	88.8	79.0	77.2
Auto B:	10 m	1.75	132.6	118.6	112.1	108.3	101.7	90.4	88.4
Semi:	20 m	2.51	158.5	141.8	134.0	129.4	121.6	108.1	105.7
Bolt A:	30 m	3.34	182.9	163.6	154.6	149.3	140.3	124.7	121.9
Bolt B:	40 m	4.55	213.4	190.8	180.3	174.2	163.6	145.5	142.2

§11.1 "Blandspels tillägget"

När man skjuter mot och/eller igenom hus ska säkerhetsavståndet räknas från vapnets mynning till den yttre husväggen. Inne i hus gäller CQB regler. På ovanvåning ut genom fönster gäller vanliga säkerhetsavstånd. Om man räknas som inne i hus eller inte räknas på om skyttens främre hand, i kontakt med vapnet. Man får skjuta med normala säkerhetsavstånd om man har handen (i kontakt med vapnet) utanför fönstret och alltså gör den synlig för eventuella förbipasserande.

Spelregler

Dessa spelregler gäller, tillsammans med ovan säkerhetsregler, som standard på samtliga VSAF-spel. Spelreglerna kan ändras av arrangör för respektive spel.

§1 Vapen och magasin

Skarpskyttar: Halvautomatiskt vapen där magasin laddas med max 30 kulor

Understöd: Vapen med totalvikt på minst 5kg där magasin laddas med max 2500 kulor

Övriga: Vapen där magasin laddas med max 80 kulor

§2 Omladdning

Man får ladda om vart man vill förutom när man väntar på medic.

§3 I spel

Att vara i spel innebär att man kan ta träff och att man därmed är ett giltigt mål. Man räknas ej som i spel om man är utskjuten eller väntar på respawn.

§4 Lämna spelområdet

Lämnar man frivilligt spelområdet räknas man som utskjuten och får endast komma i spel igen genom att genomgå respawn om den regeln är i bruk.

§5 Träffar

Träffar är alla kulor som träffar på en spelare eller en spelares kläder eller utrustning, utom klara rikoschetter (se nedan).

Träffad När du blivit träffad ska du tydligt markera detta genom att högt och tydligt ropa ”TRÄFFAD” och samtidigt sträcka upp handen. En träff innebär att man är ute ur spelet för tillfället och spelaren skall med minsta möjliga störmoment antingen gå av spelområdet helt, gå till Respawn eller lägga sig ned och vänta på Medic. När du är träffad och på väg av spelområdet eller till respawn skall du markera detta genom ett färgstarkt tygstycke (markering är valfritt vid väntan på medic).

Rikoschett innebär en återstudsande kula (En skjuten kula rikoschetterar endast om den på något sätt vänder sig i oförenlig bana från vilket den avfyrats, kulor som styrs av exempelvis buskgrenar räknas inte som rikoschetter, medveten vallning av kulor räknas som rikoschetter.

Vapenträffar; träffar på en spelares vapen, gör att detta räknas som förstört och inte längre får användas. Vapen som består av kombinationer av flera vapen ”förstörs” tillsammans vid vapenträff.

§6 Respawn

Istället för att gå av banan vid träff går man till en förutbestämd ”respawn-punkt” och väntar där tills angiven tid då man är i spel. Det skall definieras före spelet vid vilka tidpunkter och hur många gånger man får gå ut på banan.

§7 Medic

Istället för att gå av banan lägger sig den träffade spelaren ner och ropar ”medic!” (ej ”sjukvårdare” då detta är reserverat för riktiga skador). Har spelaren legat i 20 minuter utan att en Medic kommit så måste spelaren gå av banan (eller till respawn-punkten om respawn-regeln används). Medic läker en träffad spelare genom handpåläggning (båda händerna) i en (1) minut.

§8 Ingenjör

Har som huvudsaklig uppgift att reparera träffade vapen. Ingenjören reparerar vapen genom att hålla båda händerna på det träffade vapnet i en (1) minut.

§9 Knife kill / silent kill

Enda gången man får vidröra en motspelare är vid knife kill. Denna utförs genom att man lägger handen på motspelaren och tyst säger "Knife kill", motspelaren får då inte ropa träff utan blir istället tyst utskjuten. Man får inte vänta på medic om man blivit tagen ur spel genom "knife kill". Man får göra "knife kill" på spelare som väntar på medic.

§10 Radio

När man är utskjuten får man på radion endast ropa 'Medic!' och inget annat. Avlyssning av motståndarsidans radiokanaler är inte tillåtet