



INFORMAȚII ȘI REGULAMENT

„CODRII DE ARAMĂ”

EDIȚIA a-X-a

21/ 23-06-2024

OBSERVATII:

- Toate persoanele participante trebuie să aibă **împlinită vârsta de 18 ani**;
- Toți jucătorii participă la eveniment pe propria răspundere, angajată prin semnarea declarației de exonerare;
- Participanților **NU** le este permis **Consumul de ALCOOL** înainte de a intra în terenul de joc sau cât timp se află în terenul de joc (participanții care nu vor ține cont de această REGULA vor primi **BAN pe loc**);
- Participanților le este **INTERZISĂ TESTAREA replicilor înafara ZONEI de CRONO** (participanții care nu vor ține cont de această REGULĂ vor primi **BAN pe loc**);
- **AVEM RUGĂMINTEA CĂTRE FIECARE PARTICIPANT SĂ RESPECTE REGULAMENTUL ȘI SĂ DEA DOVADĂ DE FAIRPLAY-ul NECESAR JOCULUI DE AIRSOFT;**



1. INFORMAȚII GENERALE

1.1. Program Desfășurare Eveniment

Evenimentul sportiv de airsoft „Lupta pentru Codrii de Aramă – Ediția a X-a” va avea loc în **localitatea Agafton, județul Botoșani**, în perioada **21-23 Iunie 2024**.

Calendar Eveniment:

- 21 Iunie: ora 09⁰⁰ -> check-in și cazare;
- 21 Iunie: ora 10⁰⁰-15³⁰-> cronografiere;
- 21 Iunie: ora 15³⁰- 16⁰⁰ -> briefing în sala de mese a cantinei;
- 21 Iunie: ora 16¹⁵- 17⁰⁰ -> deplasarea la baze;
- 21 Iunie: ora 17⁰⁰ -> **START JOC**;
- 22 Iunie: ora 17⁰⁰ -> **STOP JOC**;

Calendar Masă:

- 21 Iunie: ora 20⁰⁰- 21⁰⁰ -> **cină** (livrată în joc la baza principală);
- 22 Iunie: ora 08⁰⁰ - 09⁰⁰ -> **mic dejun** (livrat în joc la baza principală);
- 22 Iunie: ora 12⁰⁰ - 13⁰⁰ -> **prânz** (livrat în joc la baza principală);
- 22 Iunie: ora 18⁰⁰ -> **cină** (servită în zona taberei, unde va funcționa firma de catering);

Pe toată perioada evenimentului va fi prezentă, în tabără, o firmă de catering care va pune la dispoziția participanților (**contra cost**) produse alimentare și băuturi non-alcoolice și alcoolice (**băuturile alcoolice începând cu data de 22-06 ora 17⁰⁰, după STOP joc**).



* **Persoanele care doresc să consume băuturi alcoolice în perioada 21/ 22-06 trebuie să țină cont că le este STRICT INTERZISĂ intrarea pe terenul de joc după consumarea acestora.**

1.2. Accesul în cadrul taberei

- se va realiza pe la poarta centrală a taberei, unde se vor oferi informații precum:
 - zona de parcare;
 - spațiile de cazare;
 - zona de Check-in și cronografiere;
 - preînregistrare a sosirii acestora în tabără;



- în zona taberei vor avea acces doar autovehiculele personalului taberei, ale organizatorilor, ale magazinelor de airsoft parteneri și ale firmei de catering.
- autovehiculele participanților nu vor avea acces în perimetrul taberei.

1.3. Zona de Cronografiere și Marcare Replici:

- după **parcarea mașinilor/ cazare**, participanții se vor prezenta în **zona de cronografiere** unde:
 - se va testa puterea de tragere a replicilor (în Joule) conform tabelului;
 - se vor înregistra replicile și puterea de tragere pe foaia de cronografiere;
 - vor completa declarația de acord cu privire la prelucrarea datelor personale (GDPR), regulamentul de desfășurare al evenimentului și obligațiile participantului;

1.3.1. Prezentarea Replicilor pe Categoriile (Clase)

- **Pușcaș – P1**
 - Orice tip de replică;
 - Încărcătoare Mid/ Low/ Real Cap;
- **Pușcaș – P2**
 - Orice tip de replică, cu țevă externă de minim 20cm (se acceptă amortizor/ prelungitor de țevă);
 - Încărcătoare Mid/ Low/ Real Cap;



- **Squad Automatic Weapon – SAW 1/2**
 - Doar replici de LMG/ HMG reale (exemple: M249, RPK, Ares Shrike, Stoner, M60, M2 Browning, MG34, PKP, PKM etc);
 - Bipod/ Gripod;
 - Încărcătoare drum/ box (nu sunt permise încărcătoare hi-cap normale cu rotiță, șnur, electric etc);
- **Designated Marksman – DMR**
 - Replici cu lungime minimă a țevii externe de 18”:
 - se acceptă țevile modulare prin construcție;
 - măsura se realizează de la fața magului până la filetul țevii externe, fără prelungiri de țevă, flash hider sau amortizor;
 - Sistem de ochire capabil de magnificare minim 3x;
 - Încărcătoare Mid/ Low/ Real Cap.



EXCEPȚIE de la REGULĂ (18”) Fac:

- replici DMR real, care pot fi folosite cu lungimea lor standard de țevă: HK G3A3/ SG1(17.5”), FN FAL (17”), HK G28 (16.5”), HK417 (16.5”);



ATENȚIE:

- Acest tip de replici (DMR) vor fi limitate FIZIC din SELECTOR sau din MOSFET pe **SEMY-ONLY**.

- **Sniper**
 - Replici bolt action:
 - acționarea boltului se face manual pe întreaga sa cursă (tur- retur);
 - Sistem de ochire capabil de magnificare minim 3x;
 - Încărcătoare Low/ Real Cap;



- utilizatorii replicilor de tip HPA trebuie să prezinte tournament lock (sistem de asigurare a regulatorului de presiune final).
- după cronografiere, tournament lock-urile vor fi sigilate pe toată perioada evenimentului.



ATENȚIE:

- Este strict interzis îndepărtarea sigiliului sau orice altă intervenție asupra:
 - sistemului de reglare a presiunii/ puterii (cu excepția schimbării buteliei);
 - modului de tragere, precum și a modalității de alimentare cu bile;
 - rate of fire fără acordul prealabil al organizatorilor (în cazul în care ROF-ul este modificat, va trebuie refăcută și cronografierea replicii);

Tabel CLASE/ PUTERE /MED

CLASA	Putere Maximă (J)	Med(M)	ROF Maxim(bb/s)
P1	1.0	1	25
SAW1	1.0	1	25
P2	1.5	10	25
SAW2	1.5	10	25
DMR	2.0	20	Semi-Only
SNIPER	3.3	30	Manual Bolt Action



1.3.2. Cronografierea Replicilor

- Cronografierea și înregistrarea replicilor se va realiza ținând cont de următoarele condiții:
 - Replicile de airsoft vor fi setate cu hop-up-ul în configurația de joc, utilizând bilele folosite în joc. Se măsoară energia la gura țevii;
 - Toleranța la măsurare este de 10% din limita superioară a clasei;



ATENȚIE:

- Greutatea maximă a bilelor utilizate **NU** trebuie să **DEPĂȘEASCĂ — 0.48 g.**
- Bilele trebuie să fie din material **plastic/ PLA (recomandat BIO)** cu un diametru de 6mm.
- Sunt **interzise bilele** confecționate **din alte materiale**, în afară de cele menționate.

1.4. Zona de Checkin:

- după **finalizarea cronografierii**, participanții se vor prezenta în zona de **Check-in** unde:
 - se va înregistra prezența acestora;
 - vor preda declarația de participare/ GDPR semnată;
 - vor preda foaia completată și semnată la cronografiere;
 - se vor înmâna materialele de joc: hartă, patch eveniment, patch-uri, tricou, șapcă (dacă au achiziționat), materiale tipărite, vouchere de masă;
 - se va oferi tyvek-ul de participare, care va trebui purtat pe toată perioada evenimentului.

1.5. Canale Radio de Comunicare

Pentru participanții care vor utiliza, pe durata desfășurării jocului, echipamente de comunicație tip radio, vor fi disponibile următoarele canale:

- canalele 7, 8 disponibile pentru organizatori;
- canalele 1, 2 și 3 disponibile pentru „**ARMATĂ**”;
- canalele 4, 5 și 6 disponibile pentru „**REBELI**”;
- se pot folosi și alte subcanale/ frecvențe.



- este permisă ascultarea canalelor inamice, dar interzicem bruierea acestora!
- jucătorii identificați de către organizatori că bruiază canalele vor primi ban pentru restul jocului!

1.6. Alte Observații

- **MARCAJE:**
 - locurile considerate periculoase/ off-game și zonele de acces vor fi marcate cu bandă de semnalizare;
- **ACCIDENTĂRI:**
 - orice fel de accidentare trebuie comunicată organizatorilor, iar persoana în cauză se va prezenta sau va fi transportată de către organizatori la cortul de prim ajutor Crucea Roșie;
 - în cazul unei situații mai complexe, persoana va fi extrasă din terenul de joc de către organizatori și transportată la Unitatea de Primiri Urgențe din cadrul Spitalului Județean Botoșani;
- **CIVILI In-GAME:**
 - în cazul în care semnați civili în terenul de joc, **ESTE OBLIGATORIU OPRIREA IMEDIATĂ A JOCULUI**, semnalizați situația jucătorilor din zonă și anunțați de urgență organizatorii;
 - reluarea jocului se va face în prezența unui arbitru/ organizator, după îndepărtarea civililor din zona de joc.
- **ECHIPAMENT OBLIGATORIU:**
 - lampă led roșu/ marker lumină roșie
 - vestă reflectorizantă (verde fluorescent);



- ochelari (de preferat balistici) pentru protecția ochilor;
- lanternă cu lumină albă (opțională pentru cei care folosesc tracer);
- încălțăminte adecvată terenului de joc (se recomandă bocanci tactici);

2. REGULI DE BUNĂ CONDUITĂ ȘI SIGURANȚĂ

Prin participarea la acest eveniment, toți jucătorii se obligă să respecte regulile de bună conduită și siguranță, prezentate de către organizatori.

2.1. Este strict INTERZIS:

- adresarea de injurii;
- focul deschis în pădure;
- folosirea ochelarilor din plasă;
- tirul asupra animalelor din fauna cinegetică;
- accesul în pădure cu câini indiferent de rasă;
- distrugerea sau deteriorarea recuzitei de joc;
- fumatul în pădure în afara zonelor amenajate;
- aruncarea deșeurilor în afara zonelor amenajate;
- consumul de **substanțe halucinogene/ psihotrope***;
- participarea la joc sub influența băuturilor alcoolice;
- distrugerea de arbori, arbuști sau a limitelor de hotar;
- **folosirea oricărui tip de grenade airsoft, în pădure;**
- **folosirea materialelor pirotehnice/ incendiare, în pădure;**
- angajarea adversarilor prin/ pe sub pânza care împrejmuiește obiectivele din cadrul jocului;
- țintirea persoanelor echipate cu veste reflectorizante (arbitri, observatori, fotografi, personal Crucea Roșie, precum și a dronelor care aparțin jucătorilor/ organizatorilor);
- atingerea/ ridicarea/ deranjarea puilor din speciile de faună cinegetică găsite în zona de desfășurare a evenimentului;
- testarea replicilor în afara zonei special amenajate (**ZONA de CRONOGRAFIERE**);
- distrugerea sau deteriorarea camerelor de cazare și a mobilierului din dotarea acestora (**pentru fiecare apartament se va desemna un responsabil care va răspunde în cazul unor situații de acest gen**);
- introducerea în terenul de joc a altor mijloace de transport cu excepția celor două autovehicule aparținând organizatorilor (care vor fi înscrisionate corespunzător și vor avea rol de transport logistic);



- *este considerată substanță psihotropă/ halucinogenă orice substanță care influențează și modifică starea psihică sau perceperea realității;*

2.2. Sancțiuni/ Avertismente

În cazul în care regulamentul sau instrucțiunile oferite de către arbitru/ organizator sunt încălcate, organizatorii își rezervă dreptul de a sancționa jucătorul/ jucătorii, în funcție de gravitatea faptei, prin:

- atenționare verbală;
- trimiterea în respawn (30 min);
- excluderea din joc, măsură care atrage interdicția participării la viitoarele evenimente.



3. FAȚIUNI ȘI FUNCȚII ÎN JOC

3.1. Faționi în Joc

- **ARMATĂ:**
 - dress code:
 - uniformă- bluză/ pantaloni (acelaș tip de camuflaj, vestă tactică la alegere);
 - cască sau bonnie hat;
- **REBELI:**
 - dress code:
 - uniformă la alegere (bluză/ pantaloni- acelaș tip de camuflaj sau combinate, vestă tactică la alegere);
 - orice alt tip de protecție a capului, în afară de cască sau bonnie hat (șapcă, beretă, shemagh sau cagulă);



ATENȚIE:

- **DRESCODE-ul este OBLIGATORIU** pentru toți jucătorii care se află în terenul de joc;
- Este **INTERZISĂ PLIEREA/ STRÂNGEREA** bonnie hat-ului pentru a nu se confunda cu șapca;

3.2. Funcții în Joc

- **GENERAL** (lider fațiune)
 - este comandantul fațiunii și decide strategia de joc;
 - va purta pe braț un patch cu 3 stele, pus la dispoziție de către organizatori;
- **CĂPITAN** (lider echipă)
 - coordonează activitatea unei echipe și îndeplinește sarcinile trasate de către General;
 - va purta pe braț un patch cu 1 stea, pus la dispoziție de către organizatori;



Pentru un interval determinat de timp, doar Căpitanii îl pot înlocui la comanda fațiunii pe General (se anunță obligatoriu și arbitrul de Baza Principala), purtând, în acest timp, patch-ul de General cu 3 stele. Persoana în cauză preia toate responsabilitățile funcției.

- **MEDIC**
 - este singurul jucător cu capacitatea de a readuce în joc participanții „răniți”. Medicul este purtător de patch alb cu cruce roșie pe braț (pus la dispoziție de către organizatori);
 - este considerat „rănit” jucătorul atins de către o bilă, direct sau prin ricoșeu, trasă de adversar sau coechipier, în orice parte a corpului, echipament sau replică. În momentul în care este atins, jucătorul strigă „LOVIT” și se echipează cu vesta reflectorizantă din dotare;
 - persoana „rănită” poate fi vindecat de către medic prin aplicarea unei benzi tyvek de culoare albă pe braț sau în zona umărului;
 - timpul maxim în care persoana „rănită” așteaptă intervenția unui medic este de 10 minute, dar, dacă consideră că nu sunt șanse de vindecare (de ex. nu sunt medici în zonă) se poate retrage imediat către respawn;
 - „rănitul” poate fi mișcat/ transportat de către **medic** într-un loc sigur pentru vindecare, pe o rază de maxim 10 metri;
 - jucătorul „rănit” își semnalizează starea strigând „MEDIC”;
 - jucătorul cu bandă albă (tyvek) pe braț/ zona umărului, lovit a 2-a oară, este considerat „mort”, se echipează cu vesta reflectorizantă și se deplasează spre punctul de respawn.
 - înainte de a reintra în joc, este obligat să-și îndepărteze banda albă tyvek de pe braț;
 - jucătorii considerați „răniți” sau „morți” nu au voie să vorbească cu coechipierii sau să furnizeze informații despre poziția adversarului;
 - medicul „rănit” poate fi readus în joc doar de către un alt medic;
 - în joc vor fi câte 15 medici pentru fiecare fațiune;



- la începutul jocului fiecare medic va avea asupra sa câte un kit cu 20 de benzi tyvek albe. Generalii de facțiune pot achiziționa de la arbitrul din baza principală alte kituri pentru medici contra sumei de 1.500 USLA/ 300 benzi tyvek;
- **SPION**
 - se pot „activa” câte doi spioni pentru fiecare facțiune;
 - „activarea” și alegerea spionilor este responsabilitatea fiecărui general;
 - jucătorul suspectat a fi spion advers trebuie escortat în Baza Principală, „interogat” (va participa obligatoriu și arbitrul din Baza Principală), recompensa pentru fiecare spion identificat fiind de 5.000 USLA. Spionul identificat se va conforma somațiilor și indicațiilor adversarilor (recomandăm „spionilor” să-și „jocă rolul” cu tact și fair-play și să-și recunoască misiunea atunci când dovezile sunt evidente).
 - spionul va avea asupra sa o legitimație care atesta calitatea sa (legitimație pusă la dispoziție de către organizatori);

4. REGULAMENT JOC

În data de 21-Iunie, ora 16¹⁵, cele două echipe se vor deplasa în terenul de joc, către bazele principale. Participanții care nu vor putea intra în joc la ora mai sus menționată (16¹⁵), vor avea posibilitatea de a intra în joc ulterior, în grupuri compacte, sub îndrumarea arbitrilor/ organizatorilor.

4.1. Generalități

- este permis face paint-ul;
- nu există limitare de muniție;
- ieșirea din respawn-ul va fi la fiecare 15 min (ex: 18¹⁵ – 18³⁰);
- se admit doar încărcătoarele real-cap, mid-cap sau low-cap, excepție SAW/ LMG;
- în zona Liberum (CQB) **este permisă** folosirea grenadelor de tip airsoft cu bile/ praf (acționare tip arc / gaz) precum și a fumigenelor;
- în zona Liberum (CQB) **este interzisă** folosirea oricăror materiale te tip pirotehnic;
- încărcătoarele vor fi verificate la începutul jocului și aleatoriu pe toată perioada de joc, inclusiv prin trustees;
- este permisă încărcarea pe terenul de joc sau în punctele de joc (bază principală, sate, puncte de respawn etc.);
- din interior spre exterior (sate/ fort/ baze) și invers se poate angaja cu orice categorie de replică cu condiția păstrării med-ului corespunzător fiecărei clase de replică (Tabel CLASE/ PUTERE/ MED);
- în interior (sate/ fort/ baze) se angajează doar cu replici de tip P1/ side arm (single fire);
- se recomandă utilizarea măștilor de protecție, mănușilor, genunchierelor, cotierelor etc;
- este obligatorie folosirea în permanență a ochelarilor de protecție pe toată durata jocului;
- knife kill, blind fire, regula bang-ului sunt prezentate la secțiunea de joc CQB și sunt aplicate și regulamentului general de joc;
- părăsirea terenului de joc de către jucatori se face după anunțarea obligatorie a căpitanului de echipă (care, la rândul său, informează periodic generalul în legătură cu efectivele din teren);



Pentru perioada jocului de zi, recomandăm utilizarea replicilor pe BURST (**excepție LMG/ SAW**). Nu interzicem FULL AUTO.



4.2. Joc de Noapte

Regulamentul de joc pe timp de noapte se aplică în intervalul **22⁰⁰ (21-06-2024) - 05⁰⁰ (22-06-2024)**. În acest interval orar sunt permise doar replici din clasele **P1 și P2, cu mod de angajare single fire**.



ATENȚIE:

- *Binary trigger Nu este considerat single fire;*
- *Este permisă utilizarea replicilor tip LMG/ SAW, doar daca au posibilitate de angajare single fire cu setare/ configurare din selector/ mosfet.*

Regulamentul pentru jocul de noapte în care se specifică tracer/ lanternă pentru replica principală nu se aplică pentru replica de pistol, **cu excepția misiunii de noapte din data de 21-06 (Vineri), la jocul de CQB (Liberum)**, unde jucătorii trebuie să folosească tracer/ lanternă pentru replica de pistol.

- este **interzisă** folosirea punctatoarelor laser;
- este **permisă** folosirea laserelor IR pentru ochirea prin NV;
- lumina albă semnalizează jucătorul activ, acesta poate fi angajat;
- este permisă folosirea în jocul de noapte a NVG-urilor sau a camerelor cu termoviziune;
- cei care folosesc NVG-uri și cameră cu termoviziune vor folosi obligatoriu tracer;
- cei care **nu** folosesc NVG-uri și camera cu termoviziune vor folosi obligatoriu tracer **sau** lanternă;
- cei care **folosesc lanternă** sunt **OBLIGAȚI să aprindă lanterna pe durata angajării adversarului**;
- fiecare jucător va fi obligat să dețină o lanternă funcțională cu lumină albă (opțional pentru cei care folosesc tracer) și un dispozitiv de semnalizare cu filtru roșu;
- semnalizarea jucătorilor "morți/ ieșiți din joc" pe timpul nopții se face cu ajutorul unei lanterne cu filtru roșu/ marker lumină roșie/ lampă led roșu;
- dispozitivul cu lumină roșie continuă sau intermitentă va fi plasat cât mai vizibil pe jucător (zona umărului, zona capului, zona pieptului) pentru a putea fi reperat cu ușurință;
- bazele principale vor fi luminate cu ajutorul unor generatoare/ baterii, iar fortul/ spitalele/ punctele de respawn vor fi semnalizate cu lumină **albă și roșie**;
- satele vor fi semnalizate cu lumină led în culoarea echipei care îl deține în acel moment (**roșu pentru Armată, albastru pentru Rebeli**);
- în intervalul 22⁰⁰ – 05⁰⁰ satele, spitalele, misiunile la fort și punctele de respawn rămân active.

4.3. Regulament CQB

- se poate încarca în terenul de joc;
- arbitrii vor verifica respectarea condițiilor pentru misiunea respectivă (nr. de jucători, replici conforme, dispozitive de airsoft folosite etc.) și vor explica, pe scurt, modul de desfășurare al misiunii respective;
- în cadrul misiunilor CQB nu sunt permise decât replicile de pistol (electrice, gaz sau CO2), cu putere maximă de 1.0 joule și se va juca doar foc cu foc.
- se permit doar încărcătoarele standard (nu este limitat numărul lor), dar este interzisă folosirea încărcătoarelor majorate sau modificate;
- este interzisă folosirea shotgun-urilor sau a altor replici folosite pe post de sidearm;
- numărul de jucători din fiecare echipă de CQB diferă de la o misiune la alta, în funcție de scenariul stabilit de organizatori. Respawn-ul se va face instant în Safe Base-ul propriu. Safe Base-ul și locurile importante de pe harta CQB vor fi semnalizate;
- folosirea grenadelor fumigene și a celor cu bile/ praf sunt permise în aceste misiuni. Persoana va fi considerată lovită/eliminată în momentul în care bila de airsoft îl lovește în orice parte a corpului, în echipament sau în replică. O grenadă airsoft cu bile sau praf aruncată într-o încăpere cu jucători averși, elimină toți jucătorii din acea încăpere. Dacă sunt folosite în zona deschisă, grenadele airsoft cu bile sau praf vor elimina jucătorul advers doar dacă acesta este atins de bile sau de praful dispozitivului. Nu se ia în calcul un perimetru în jurul grenadei



explodate pentru a se calcula eficiența. Aceste dispozitive trebuie să corespundă jocului de airsoft și vor fi declarate/ prezentate arbitrilor la începutul fiecărei misiuni CQB. Aceștia vor hotărî dacă pot/ nu pot fi folosite;

- jucătorii pot folosi întreaga bază de joc pentru realizarea misiunii. Se poate intra în clădirile care au ușile deschise, dar este interzisă forțarea ușilor închise. Este interzisă distrugerea sau deteriorarea clădirilor sau a logisticii puse la dispoziție de organizatori;
- este interzis blind-fire-ul și regula bang-ului;
- pentru a putea aplica regula „*knife kill*”, jucătorul trebuie să aibă asupra sa o replică de cuțit din cauciuc sau alt material ce nu poate cauza răni (burete/ spumă poliuretanică, etc) și să îl țină în mână, vizibil, pe tot timpul acțiunii. Este strict **interzisă folosirea de cuțite reale** la joc;
- jucătorul atinge cu replica de cuțit jucătorul advers și-i comunica acestuia: „**Cuțit/ Knife kill**”. Jucătorul eliminat **nu are voie să anunțe „Mort/ Lovit**”, încetează orice comunicare, își pune vesta reflectorizantă/ aprinde marker-ul luminous (roșu) și se îndreaptă către zona de respawn;
- orice incident în terenul de joc trebuie semnalizat arbitrilor pentru rezolvare;
- jocurile vor fi supravegheate și filmate, astfel încât încălcările de regulament sau de fair-play vor putea fi probate. De asemenea, recomandăm jucătorilor să poarte dispozitive de filmare adaptate jocului de airsoft;
- este recomandată folosirea materialelor specifice de protecție: mască de protecție, mănuși, genunchiere, cotiere etc;
- zonele periculoase din terenul CQB vor fi marcate de organizatori cu bandă de semnalizare;
- nu sunt acceptate scuturi sau alte dispozitive asemănătoare;
- jucătorii care nu respectă regulamentul CQB vor fi penalizați de către arbitri, în funcție de gravitatea situației, cu:
 - atenționarea jucătorului în cauză;
 - eliminarea jucătorului din joc timp de 15 minute (cartonaș galben);
 - eliminarea jucătorului din joc pe toată durata misiunii (cartonaș roșu).

4.4. Regulament de Joc în Zona CQB (Liberum)

Zona destinată jocului de tip CQB este o zonă de construcții dezafectate aflată în perimetrul taberei Agafton.

- zona de joc din Liberum va fi dedicată misiunilor de tip CQB;
- se va juca doar în anumite perioade de timp, în funcție de misiunile permise;
- fiecare dintre cele 2 echipe vor fi prezente în Safe Base-ul alocat în Liberum la ora indicată;
- fiecare misiune va conține: numărul de jucători, obiectivul, ora de început și cea de stop joc, regulamentul, premiul pus în joc;
- la ieșirea din terenul de joc (pădure) jucătorii sunt obligați să fie îmbrăcați cu vesta reflectorizantă sau vor aprinde marker-ul luminous (roșu) și să înceteze orice activitate de joc;
- **Safe Base-ul din Liberum** are următoarele caracteristici:
 - depozit (pot fi lăsate replicile sau alte material interzise a fi folosite în misiunea respectivă);
 - respawn instant;
 - loc de întâlnire jucători pentru misiunea respectivă;
 - nu poate fi cucerit de către echipa adversă;
 - nu se poate angaja pe o rază de 15 metri.

Regulamentul poate suferi modificări, care vor fi aduse la cunoștința jucătorilor în timp util.



*** Organizatorii vor fi prezenți în teren 24/24 pentru arbitraj, supraveghere, activități logistice. Vom desemna trustees (jucători participanți la eveniment) care vor avea asupra lor un card emis de organizatori care le atestă calitatea. Trustees sunt cunoscuți doar de către organizatori și de către liderii de echipa din care fac parte. Dacă observă probleme (jucători care nu respectă regulamentul de joc, regulile de conduită etc.), trustees intervin și semnalizează problema organizatorilor.