



GENERALITĂȚI JOC AIRSOFT

REGULAMENT ORDINE INTERNĂ

CLUB SPORTIV

BAD BROTHERS BOTOȘANI



MEMBRI ADUNARE GENERALĂ (AG)

MEMBRI FONDATORI	MEMBRI REPREZENTANȚI
Nick Name	Nick Name
DENNIS	FERU
ANDREI VDT	BUDDHA
RABBIT	NU7ZU
RONIN	NO IDEA
	BINU
	JHONNY

Uniforma Oficială:
MULTICAM

REVIZIA
– 1.0 –



CUPRINS

1.	PREZENTARE GENERALA.....	5
1.1.	Introducere.....	5
1.2.	Legislatie.....	Error! Bookmark not defined.
2.	CLASIFICARE REPLICI DUPA ACTIONARE.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.	Clasa Replicii.....	8
2.1.1.	Testarea Cronografica.....	8
2.1.2.	Masurarea Lungimii Replicii.....	8
2.1.3.	Puscas – P1/ 2 (A, C).....	8
2.1.4.	Squad Automatic Weapon – SAW (B, D, F).....	9
2.1.5.	Designated Marksman – DMR (E, G).....	9
2.1.6.	Sniper – L (A, C, E, H).....	10
2.2.	Clasificare Incarcatoare.....	10
2.3.	Clasificare Capacitate de Foc Replici.....	10
3.	REGULAMENT CLUB BAD BROTHERS.....	11
3.1.	Organizare Ierarhica.....	11
3.2.	Accesul pe Terenul de Joc al Participantilor.....	13
3.2.1.	Accesul pe Terenul de Joc pentru Non-Membri.....	13
3.2.2.	Accesul pe Terenul de Joc pentru Membrii Clubului.....	13
3.2.3.	Reguli de Siguranta a Jocului.....	14
3.2.4.	Regulament Pentru Utilizarea Replicilor de Tip HPA.....	17
3.3.	Recomandari.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.	Briefing-ul.....	18
3.5.	Penalizari si Aplicarea Acestora.....	Error! Bookmark not defined.
4.	REGULI DE CONDUITA INTERNA.....	18
5.	BIBLIOGRAFIE REDACTARE DOCUMENT.....	20



TERMENI și ABREVIERI:

AEG	Automatic Electric Gun:	Armă automată electrică;
AEP	Automatic Electric Pistol:	Pistol automat electric;
AG	Adunare Generală;	
AI	Alineatul ...;	
CD	Consiliul Directoral;	
CQB	lose Quarters Battle;	
DMR	Designated Marksman;	
GBB	Gas Blowback:	Armă pe baza de gaz cu recul;
GBBR	Gas Blowback Rifle:	Armă de asalt pe baza de gaz cu recul;
GNB	Gas Non Blowback:	Armă pe bază de gaz fără recul;
Hop-Up	Efect de rotire al bilei ce ajută la deplasarea ei pe o distanță mai mare și la o precizie mai bună;	
HPA	High Pressure Air system:	Referință pentru anumite replici cu funcționare pe baza de aer comprimat;
MED	Minimal Engagement Distance:	distanță minimă de angajare;
Mil-Sim	Simularea cât mai exactă a acțiunilor întreprinse de cadrele militare;	
Ni-Cd	Acumulatori pe baza de Nichel si Cadmiu;	
Ni-MH	Acumulatori pe baza de Nichel și Hidrură Metalică;	
LARP	Live action role-playing game;	
Li-Po	Acumulatori pe baza de Polimer de Litiu;	
LMG	Large Automanic Gun:	Mitralieră automată de mari dimensiuni;
Pct	Punctul;	
Reg	Regulament;	
ROF	Rate of Fire;	
ROI	Regulament Ordine Interioară;	
SMG	Short Machine Gun:	Mitralieră automată de mici dimensiuni;
SAW	Squad Automatic Weapon:	Mitralieră de companie automată.



INFORMATII DE IMPORTANTĂ GENERALĂ PENTRU SIGURANȚĂ



AVERTIZARE!

Atenționare Obstacole.

Persoanele participante la evenimentele de airsoft organizate de către club și nu numai, trebuie să acorde atenție sporită obstacolelor de pe terenul de joc care ar putea produce accidentări.



1. PREZENTARE GENERALĂ

Fenomenul Airsoft este originar din Japonia unde armele nu pot fi deținute decât de cadrele militare, astfel oamenii s-au gândit să realizeze replici ale armelor reale dar fără a avea aceleași implicații ca și cele reale. Nimeni nu știe exact anul în care a fost inventat dar în anul 1970 fenomenul numit Airsoft și-a făcut prezența în Hong-Kong.

Oamenii au fost foarte interesați și astfel s-a extins pe tot continentul Chinei. Zece ani mai târziu au apărut primele replici de airsoft în Marea Britanie sub formă de kituri semi-asamblate pentru hobby. De aici, Airsoftul a ajuns să fie declarat sport recreațional ce s-a extins încet-încet în toată lumea.

Astfel în ziua de azi replicile de airsoft sunt produse la scară largă în toată lumea. Bineînțeles cei mai importanți producători au rămas în Japonia iar cei mai mari în China și Taiwan. Alți producători mai mici sunt localizați pe toate continentele: America, Canada, Europa.

1.1. Introducere

Airsoft-ul este un joc cu tentă militară într-un **cadru organizat** care simulează un conflict, utilizând replici ale armelor adevărate capabile să tragă cu bile solide din plastic de mici dimensiuni. Acest joc se bazează în primul rând pe fairplay, deoarece bilele nu lasă urme vizibile, în momentul impactului cu adversarul, trebuie să confirme pentru ca lovitura să fie validă.



Un cadru organizat presupune o grupare de minim doi indivizi care dețin un minim de echipament necesar și o locație special amenajată pe un spațiu privat, ferită de accesul publicului, deoarece **legea interzice afișarea și exploatarea replicilor de airsoft în spații publice.**

În țară există numeroase cluburi și grupări mari ce practică acest sport la nivel local în cadrul organizat cu scop recreativ și/ sau ca activitate hobby. În cadrul acestor jocuri sunt stabilite reguli de siguranță obligatorii și sunt luate măsuri de precauție pentru a evita accidentările. De aceea este recomandat începătorilor practicarea acestui sport în cadrul unor grupări mai mari.

Echipamentul minim necesar pentru a putea practica acest sport este o replică de airsoft, consumabilele aferente și un minim de protecție obligatorie asupra ochilor, ochelari speciali de protecție sau mască specială. Această parte a corpului fiind extrem de sensibilă, existând posibilitatea de vătămare gravă.



Pentru cei ce doresc să dețină replici de airsoft dar nu doresc să practice airsoft, afișarea și exploatarea replicilor trebuie să aibe loc în spații private, ferite de accesul publicului, deoarece legea interzice afișarea și exploatarea replicilor de airsoft în spații publice.

1.2. Legislație

Permisuni și obligații ale deținătorului unei replici de airsoft:

- legea permite achiziționarea și deținerea acestor replici ale armelor adevărate doar de către persoanele majore fără autorizații suplimentare, astfel vârsta minimă obligatorie este de 18 ani;
- **legea interzice afișarea și exploatarea replicilor de airsoft în locuri publice;**
- replicile de airsoft se vor transporta în cutiile originale, cutii sau huse destinate transportului, fără a fi încărcate cu muniție;
- **replicile de airsoft vor putea fi exploatate doar în spațiile private de accesul publicului, special amenajate și semnalizate, pentru practicarea acestui sport.**

Când discutăm de Airsoft trebuie să ne adresăm corect pentru a nu crea confuzie între armele reale și cele de airsoft. Astfel cuvinte ca: **jucărie de airsoft sau replică de airsoft și chiar replică de airsoft, trebuie să fie bine întipărite în vocabularul** oricui are de-a face cu acest sport.

În lume, legislația poate diferi în ceea ce privește airsoftul, în unele țări fiind chiar interzis. Dacă în majoritatea regiunilor viteză maximă este de 199.9m/s în unele locuri cum ar fi Japonia, viteză maximă este de 100m/s sau puterea de 1 Joule.



**** Legea 117/2011 ****

– **DESCRIERE- Categoria E** –

- Alte categorii de arme și dispozitive neletale

5. Replicile de arme tip airsoft

Art. 2

6.2. – replici de arme tip airsoft –

replici după arme și dispozitive militare reale, la scara 1/ 1, cu mecanism electric, mecanic sau pe baza de gaz neiritant, construite pe principii asemănătoare armelor, care nu folosesc muniții, **ce aruncă proiectile nemetalice**;

– **POSESIE** –

Art. 5

(4) Armele și dispozitivele neletale din categoria E din anexă pot fi deținute și, după caz, purtate și folosite de către persoanele fizice și juridice, fără îndeplinirea procedurilor de înregistrare sau autorizare, în condițiile prevăzute de prezenta lege.

Art. 58

(10) Armele și dispozitivele neletale prevăzute în categoria E din anexă **pot fi procurate în România** de orice **persoană care a împlinit vârsta de 18 ani**.

– **TRANSPORT ȘI DEPOZITARE** –

Art. 60

Posesorii armelor neletale din categoriile D și E din anexă au obligația să ia toate măsurile necesare pentru păstrarea armelor la domiciliu, reședință sau, după caz, la locul de rezidență, astfel încât să nu permită accesul persoanelor neautorizate la acestea și să nu existe pericol de vătămare corporală accidentală.

Art. 64

(4) Armele sau dispozitivele neletale destinate agrementului și tirului sportiv pot fi folosite în spații delimitate care nu sunt accesibile publicului sau în spații special amenajate sau semnalizate, în astfel de condiții încât să nu pună în pericol integritatea corporală sau viața persoanelor.

(5) Sunt interzise portul și folosirea armelor sau dispozitivelor neletale prevăzute la alin. (4) în locuri publice.

(6) Armele sau dispozitivele neletale prevăzute la alin. (1)-(4) pot fi transportate de la domiciliul, reședință sau, după caz, locul de rezidență al deținătorului la locul unde urmează să se desfășoare activitățile pentru care sunt destinate numai dacă acestea sunt ținute în husă, bagaj ori ambalaj și nu sunt încărcate cu muniție.

Art. 115

Introducerea armelor și munițiilor pe teritoriul României.

(8) Armele și dispozitivele neletale din categoria E din anexă pot fi introduse în România fără restricții.

– **CONTRAVENTII** –

Art. 132

Sunt considerate contravenții următoarele fapte:

25. înstrăinarea sau procurarea armelor neletale fără respectarea prevederilor art. 58 alin. (10);

28. neîndeplinirea obligației prevăzute la art. 60 cu privire la păstrarea armelor la domiciliu, reședință sau rezidență;

32. portul, folosirea și transportul armelor neletale utilitare și de agrement fără respectarea condițiilor prevăzute la art. 64;

– **SANCTIUNI** –

Art. 133

(1) Contravențiile prevăzute la art. 132 se sancționează după cum urmează:

b) cu amendă de la 501 lei la 1.000 lei, cele prevăzute la pct. 4, 9, 24, 26 și 28;

d) cu amendă de la 2.001 lei la 5.000 lei, cele prevăzute la pct. 11-13, 16-19, 25, 27, 30-32, 41 și 50;

(2) Următoarelor contravenții prevăzute la art. 132 li se aplică sancțiuni complementare, după cum urmează:

c) confiscarea armelor sau, după caz, a munițiilor prevăzute la pct. 3, 8, 20, 25 și 30-33;

Pentru și mai multe detalii consultați Legea 295/2004.



2. CLASIFICARE REPLICI DUPĂ ACȚIONARE

A.E.G. sau Automatic Electric Gun.

Replicile de airsoft de tip AEG sau pe larg Automatic Electric Weapon în traducere: Replică Automată Electrică reprezintă cel mai răspândit model de jucărie de airsoft. Acționarea sa este de natură electrică transformând energia electrică în energie cinetică. Aceste tipuri de replici au o autonomie destul de mare de funcționare, astfel cu un acumulator pot fi acționate de la câteva sute până la câteva mii de bile până să se termine energia din acumulator. Datorită sistemului de acționare folosit, bilele au o viteză constantă, astfel precizia este și ea foarte bună. Toți acești factori fac ca acest tip de replică să fie cel mai răspândit în lumea largă. Posibilitatea de îmbunătățire ale acestei game de replici airsoft este uriașă, existând zeci de mii de accesorii și posibile upgrade-uri interne ce permit viteză și cadențe de toate felurile pentru toate gusturile.

Replicile electrice pot avea o viteză între 50 și 170 m/s în funcție de calitatea componentelor interne. Viteza uzuală este de aprox 80-120 m/s. În această categorie de viteze, componentele interne nu sunt foarte solicitate în comparație cu replicile ce ating viteze între 120-150 m/s. Vitezele peste 150 sunt bazate pe componente interne de foarte bună calitate oferind duranță necesară și totuși acestea tind să cedeze catastrofic mult mai repede în comparație cu cele mai slabe. Cadența de tir se situează între 10-12 bile pe secundă și 20-25 bps cu toate acestea există posibilitatea modificării internelor astfel încât să poată furniza un volum de peste 25 de bile pe secundă, dar de asemenea celor foarte puternice, tind să cedeze mult mai repede decât cele cu cadențe mai mici.

Replici pe bază de gaz:

Numite G.B.B. sau G.N.B. sau G.B.B.R. aceste abrevieri explică exact modul de funcționare și formă; replică mică sau de asalt pe baza de gaz cu sau fără recul. Aceste replici de airsoft spre deosebire de suratele lor ce transformă electricitatea în putere cinetică, utilizează puterea unui gaz aflat sub presiune, înmagazinat, care dozându-l eficient rezultă puterea ce poate propulsa bila. Principalul gaz folosit este propanul dar nu înainte de a trece prin anumite procese suplimentare de purificare și adăugare de agenți de ungere. Aceste replici spre deosebire de cele electrice au o constanță a bilei ceva mai imprecisă dar nu cu mult.

Principiul de funcționare este simplu. Odată încărcată și armata replica în momentul apăsării trăgaciului, un cui percutor este eliberat acționând pentru o scurtă perioadă o valvă ce eliberează o cantitate de gaz direcționat spre țevă pentru a putea propulsa bila. Depinzând de modelul de armă replicată, jucăria poate fi capabilă de foc automat, foc cu foc și foc simplu cu reîncărcare manuală. Anumite replici prin acțiunea de rearmare oferă un efect de recul asemănător armelor adevărate. De aceea aceste replici sunt preferate și apreciate de doritorii unor senzații cât mai aproape de replicile adevărate.

Replicile pe baza de gaz pot fi la rândul lor modificate existând numeroase componente și piese compatibile. Puterile utilizate de aceste replici sunt în general de același calibru ca replicile electrice; 80-120 m/s cu diferența că pentru obținerea unor viteze mai mari riscul de a ceda catastrofic este mult mai mic, astfel putând fi obținute viteze foarte mari relativ ușor, 150-177 m/s.

Replici pe bază de arc:

Aceste replici sunt în general simple prin construcție și foarte apreciate pentru simplitatea lor. Cele mai răspândite replici pe baza de arc sunt replicile ce imită puștile cu lunetă. Principiul face ca aceste replici să semene foarte mult cu cele reale, în momentul armării, bila este încărcată pe țeava și arcul comprimat. Odată apăsător trăgaciului arcul este decomprimit și presiunea creată propulsează bila. Din această categorie fac parte și replicile de tip shotgun, puști de asalt și chiar pistoale. Bineînțeles cele care oferă o notă de realism rămân puștile cu lunetă și shotgun-urile.

Aceste replici oferă o constanță foarte bună a vitezei bilei astfel puștile cu lunetă constituie unul dintre cele mai precise tipuri de replici airsoft. Principiul simplu de funcționare permite acestor replici obținerea unor viteze mari cu investiții destul de mici.

Singurul lor dezavantaj major îl reprezintă rata de foc foarte mică și capacitatea de stocare a bilelor de asemenea mică.



2.1. Clasa Replicii

Clasa viteza/ putere de tragere a unei replici se referă la cele patru mari clase sub care se regăsesc clasificate replicile de airsoft:

- Pușcaș (Infanterist/ rifleman);
- DMR (Designated Marksman/ tintas);
- SAW (Squad Automatic Weapon/ Heavy weapons guy/ mitralior);
- Sniper (Lunetist/ sharpshooter).

SAD BUNNEH 1.2								
Ft/s	m/s			Joules	Clasa	MED	Observatii	
0.20	0.20	0.25	0.30				Orice Replica	Auto
328	100	89	81	1.00	P1	1m	Orice Replica	
344	105	93	85	1.09				
360	110	98	89	1.200				
377	115	102	93	1.31	P2	7m	Teava ≥20cm	Auto
393	120	107	97	1.43				
410	125	111	101	1.55				
426	130	116	105	1.68	D1 S3	15m	DMR(+SAW) Optica≥2X Teava≥45 cm	Semi
442	135	120	109	1.81				
459	140	125	114	1.95				
475	145	129	118	2.09	D2	25m	EBR, M82, M99, PSG Optica≥3X	Semi
492	150	134	122	2.24				
508	155	138	126	2.38				
524	160	142	130	2.54	L4	25m	BASR By Memphis, AIRSOFTARAD	Semi
541	165	147	134	2.70				
557	170	151	138	2.87				
574	175	156	142	3.04				

2.1.1. Testarea Cronografică

Procedura de cronografiere se realizează cu replica setată cu hop-ul pe minim și bile având greutatea de 0.20 g pentru măsurarea în m/s sau având hop-ul reglat normal și bile având greutatea aleasă pentru joc și pentru măsurarea în jouli (în funcție de joc) – a se consulta tabelul de la secțiunea 2.1.

2.1.2. Măsurarea Lungimii Replicii

Procedura de măsurare a lungimii replicii este următoarea: replica este măsurată de la partea frontală a încărcătorului până la terminarea țevii dintr-o bucată. Prin „țeavă dintr-o bucată” se înțelege țeavă exterioară a replicii care NU poate fi sub nici o formă detașată pe terenul de joc.

2.1.3. Pușcaș – P1/ 2 (A, C)

2.1.3.1. Pușcaș-1 (P1):

- Încărcător: capacitate maximă permisă mid-cap;
- Dimensiuni: Orice;
- Capacitate de foc: Orice;
- Viteză maximă: 110 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 1 m;

2.1.3.2. Pușcaș-2 (P2):

- Încărcător: capacitatea maximă permisă mid-cap;
- Dimensiuni: Lungimea minimă a țevii - 20cm;
- Capacitate de foc: Orice;
- Viteză maximă: 125 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 7 m;



2.1.4. Squad Automatic Weapon – SAW (B, D, F)

2.1.4.1. SAW-1 (S1):

- Încărcător: High-cap de tip box, drum sau c-mag pentru autenticitate sau high-cap standard;
- Dimensiuni: Doar pentru replici considerate SAW, bipodul este OBLIGATORIU;
- Capacitate de foc: Auto;
- Viteză maximă: 110 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 1 m;

2.1.4.2. SAW-2 (S2):

- Încărcător: High-cap de tip box, drum sau c-mag pentru autenticitate sau high-cap standard;
- Dimensiuni: Doar pentru replici considerate SAW, bipodul este OBLIGATORIU;
- Capacitate de foc: Auto;
- Viteză maximă: 125 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 7 m;

2.1.4.3. SAW-3 (S3):

- Încărcător: High-cap de tip box, drum sau c-mag OBLIGATORIU;
- Dimensiuni: Doar pentru replici considerate SAW, bipodul este OBLIGATORIU;
- Capacitate de foc: Auto;
- Viteză maximă: 140 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 15 m;

Notă:

Replici considerate **SAW-uri** sunt următoarele:

- Stoner 63(XM22)/ Stoner 63A(XM22E1) LMG;
- FN Minimi/ M249 PIP/ M249 Para/ M249 SPW/ Mk 46 Mod 0/ Mk 48;
- M60/ M60E3/ M60E4 (Mk43 Mod 0/ 1);
- PKM/ PKP (nu există varianta airsoft în momentul elaborării acestui regulament);
- RPK/ RPKS/ RPK-74/ RPKS-74/ RPK-74M (derogare datorită lipsei PKM/ PKP, când o să apară pe piață, o să fie inclus la S1/S2 ca și MG36);



2.1.5. Designated Marksman – DMR (E, G)

2.1.5.1. DMR-1 (D1):

- Încărcător: low-cap/midcap;
- Dimensiuni: Armă lungă, nu se acceptă SMG, lungimea minimă a țevii externe de 18 inches/45,7 cm fără a include flashhider, amortizor sau prelungitor de țevă. Măsurătoarea se va face de la 'fața' mag-ului până la sfârșitul țevii externe, la filet dacă există. OBLIGATORIU dispozitiv optic cu magnificare pe replică minim 3x. OBLIGATORIU side-arm cu viteză <110 m/s; Viteză de foc: Semi;
- Viteză maximă: 125–140 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 15 m;

2.1.5.2. DMR-2 (D2):

- Încărcător: low-cap/midcap;
- Dimensiuni: se acceptă doar replici ale armelor Barrett (M82-M99), PSG-1, M14 EBR. Armă lungă, nu se acceptă SMG, lungimea minimă a țevii externe de 18 inches/45,7 cm fără a include flashhider, amortizor sau prelungitor de țevă. Măsurătoarea se va face de la 'fața' mag-ului până la sfârșitul țevii externe, la filet dacă există. OBLIGATORIU dispozitiv optic cu magnificare pe replică minim 2x. OBLIGATORIU side-arm cu viteză <110 m/s;
- Capacitate de foc: Semi (limitată fizic sau din mosfet);
- Viteză maximă: 140–160 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 25 m;



2.1.6. Sniper – L (A, C, E, H)

2.1.6.1. Sniper-1 (L1):

- Încărcător: real-cap/low-cap;
- Dimensiuni: Replici ale sniper-elor reale;
- Capacitate de foc: Single (foc cu foc, bolt action, încărcare manuală);
- Viteză maximă: 110 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 1 m;

2.1.6.2. Sniper-2 (L2):

- Încărcător: real-cap/low-cap;
- Dimensiuni: Replici ale sniper-elor reale;
- Capacitate de foc: Single (foc cu foc, bolt action, încărcare manuală);
- Viteză maximă: 110–125 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 7 m;

2.1.6.3. Sniper-2 (L2):

- Încărcător: real-cap/low-cap;
- Dimensiuni: Replici ale sniper-elor reale;
- Capacitate de foc: Single (foc cu foc, bolt action, încărcare manuală);
- Viteză maximă: 125–140 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 15 m;

2.1.6.4. Sniper-2 (L2):

- Încărcător: real-cap/low-cap;
- Dimensiuni: Replici ale sniper-elor reale;
- Capacitate de foc: Single (foc cu foc, bolt action, încărcare manuală);
- Viteză maximă: 140–175 m/s;
- Distanță minimă de angajare (MED): 25 m;



m/s (metri pe secunda) - se referă la viteza cu care o bila de 0.20 grame părăsește replica de airsoft, când are hop-up-ul dat la minim. Se vor trage minim 5 lovituri cu replica respectivă. Se acceptă o abatere superioară TOTALĂ față de clasa dorită de până la 5 m/s la 5 lovituri.

2.2. Clasificare Încărcătoare

Este dispozitiul care ține bilele pe care replica le poate trage. Ele sunt clasificate în ordine crescătoare, astfel:

- **real-cap:**
încărcătoare care imită perfect sau sunt apropiate de capacitatea celor reale;
- **low-cap:**
încărcătoare de capacitate mică până, de obicei până în 100 de bile;
- **mid-cap:**
încărcătoare cu un arc în spirală în interiorul lor, fără rotiță, capacitatea lor este de obicei în jurul a 100-200 de bile;
- **hi-cap:**
tot ce sare simțitor de 200 de bile. Caracteristica principală este rotița de sub ele care permite retensionarea arcului ce împinge bilele în replică.

2.3. Clasificare Capacitate de Foc Replici

Capacitatea de foc se referă la numărul de bile trase consecutiv, la o singură acționare a trăgaciului replicii.

- **SINGLE (foc cu foc, bolt action, încărcare manuală)** - se referă la capacitatea unei replici de a trage o singură bilă la fiecare armare a replicii. Pentru a putea trage o nouă bilă este necesară rearmarea manuală a replicii (acționarea pârghiei de armare sau a slide-ului la pistoale);



- **SEMI (semi auto sau semi automatic)** - se referă la capacitatea unei replici de a trage o singură bilă la fiecare apăsare a trăgaciului. Pentru a putea trage următoarea bilă, este necesară întâi eliberarea trăgaciului, și apoi încă o dată reluat procesul de apăsare;
- **AUTO (full automatic sau foc automat)** - se referă la capacitatea unei replici de a trage în continuu atât timp cât trăgaciul este apăsat. Focul automat se întrerupe numai în momentul în care trăgaciul este eliberat, replica rămâne fără baterii sau încărcătorul este gol;
- **BURST (burst fire)** - se referă la capacitatea unei replici de a trage un grup de bile (de obicei 3) în momentul în care trăgaciul este apăsat. După cele trei bile, trăgaciul trebuie eliberat, și apăsat din nou, pentru a relua procesul.

3. REGULAMENT CLUB BAD BROTHERS

Regulamentul general sub care clubul BAD BROTHERS își desfășoară jocurile și evenimentele este „**SAD BUNNEH 1.2**”, folosit și utilizat de către majoritatea cluburilor de airsoft din România.


Regulamentul de ordine interioară (ROI) al **Asociației Sportive BAD BROTHERS BOTOȘANI** descrie și reglementează normele generale de conduită din cadrul organizației.

Acest regulament este pus la dispoziția membrilor, cât și a altor participanți la activitățile clubului, în vederea clarificării aspectelor care pot interveni pe parcursul activităților desfășurate de către club. Astfel se pune la dispoziția membrilor/ participanților și li se aduce la cunoștință procedura de desfășurare a jocurilor, modul în care vor fi tratați cei care nu respectă regulile sub care clubul își desfășoară activitățile, etc.

Prezentul document va fi revizuit odată la minim 6 luni (în cazul în care există sugestii), respectiv anual. Membrii sau participanții care doresc anumite detalii/ clarificări, au un alt punct de vedere în privința anumitor reguli legate de anumite paragrafe regăsite în cadru regulamentului actual sunt rugați să se adreseze staff-ului BAD BROTHERS înainte de a participa la activitățile desfășurate de către club.

3.1. Organizare Ierarhică

Se definește ca ansamblul al posturilor, sau al subdiviziunilor organizatorice și al relațiilor dintre acestea astfel constituite și reglementate încât să asigure premisele organizatorice necesare obținerii performanțelor prestabilite.

Însemne	Reprezentare	Descriere
—	Începător	* jucătorul cu experiență minimă în airsoft (nou venit); * acces (în limita disponibilității) la replicile și logistica clubului; * beneficiază de o perioadă de 5 jocuri active pentru a se decide de trecerea la următorul nivel;
	Aspirant	* jucătorul care investește într-o minimă echipare (replică, ochelari, vestă reflectorizantă, etc); * își exprimă dorința de a accede la club, prin completarea unui formular de adeziune (înscrisoare) - tip; * nu deține însemnele clubului și nu sunt considerați ca făcând parte din club; * activitatea și implicarea sunt evaluate de către membrii clubului pe o perioadă de minim 15 jocuri;

Însemne	Reprezentare	Descriere
---------	--------------	-----------



	Membru	<ul style="list-style-type: none">* devine membru după o perioadă de 1 an de la primirea titlaturii de rookie, participarea la 2 evenimente, propus de AG, aprobat de către CD;* deține un nivel de echipare tactică corespunzătoare (replici, echipament comunicație, echipament protecție, etc.), inclusiv uniformă oficială de tip MULTICAM;* are obligația de a avea o prezență constantă la jocurile organizate de către club sau la care participă clubul;* va avea un rol activ în promovarea clubului și a jocului de airsoft;
	Veteran	<ul style="list-style-type: none">* devine veteran după o perioada de minim 2 ani de la intrarea în club, a participat la minim 3 evenimente naționale, propus de AG, aprobat de către CD;* a participat la evenimente naționale sau interjudețene;* a arătat implicare în promovarea airsoftului;* are un nivel ridicat de prezență la jocurile clubului;* deține un nivel de echipare tactică, care îi permite participare la evenimente naționale/ internaționale;
	Squad Leader	<ul style="list-style-type: none">* devine squad leader la propunerea AG și aprobat de către CD;* are abilități și experiență în organizarea jocurilor de airsoft, competență maximă de arbitraj și are obligația de a ridica nivelul de pregătire a echipei;* are un nivel ridicat de prezență la jocurile clubului;* participă activ la realizarea scenariilor de joc și la implementarea acestora;
	General (Team Leader)	<ul style="list-style-type: none">* devine general la propunerea AG și aprobat de către CD;* și/sau membru fondator care reprezintă clubul în relația cu celelalte cluburi din țară, instituții abilitate, mass-media, etc;* propune, monitorizează și aprobă aderarea membrilor în club în cadrul CD;* promovează și coordonează activitatea clubului.

LEGENDĂ:

„—” = participant/începător care nu deține nici un însemn al clubului;

★ = însemne distinctive oferite persoanelor din cadrul clubului în urma aderării, vechimii în activitatea din cadrul clubului și implicării acestora la evenimentele organizate de către club sau la care clubul a luat parte.

Procesul de aderarea la club se face odată la 12 luni. După minim 15 jocuri, aspiranții au posibilitatea de a depune o cerere de adeziune.



În momentul aderării un reprezentant al adunării generale va oferi noului membru:

- 1x set complet de documente (foaie de adeziune/ ROI/ declarație pe propria răspundere);
- patch cu însemnele clubului;
- legitimația cu însemnele clubului.



Clubul are obligația de a pune la dispoziția tuturor membrilor înregistrați legitimații de membru.

În caz de pierdere sau distrugere, stă în responsabilitatea deținătorului de a cere înlocuirea (contra cost, în funcție de situație) sau eliberarea unei noi legitimații.

Deținătorul unui astfel de document are responsabilitatea de al păstra într-o stare cât mai bună posibil.



3.2. Accesul pe Terenul de Joc al Participanților

Accesul pe terenul de joc al unei persoane care dorește să participe **inactiv** (spectator, fotograf, etc.) se va realiza doar după ce aceasta deține un minim necesar de protecție (ochelari balistici, mască protecție facială și o vestă reflectorizantă).



Se RECOMANDĂ ca aceștia să poarte pantaloni lungi și o bluza cu mâneci lungi pentru a diminua leziunile la nivelul pielii în situația în care sunt loviți din greșeală.

Accesul pe terenul de joc pentru persoanele care doresc să participe activ se va realiza doar după ce acestea îndeplinesc criteriile de la subpunctele 3.2.1, respectiv 3.2.2.

3.2.1. Accesul pe Terenul de Joc pentru Non-Membri

Accesul pe terenul de joc a altor jucători de airsoft care nu fac parte din club, începători sau aspiranți care doresc să participe la jocurile (evenimentele) organizate de către club vor trebui să se asigure de **respectarea și îndeplinirea regulilor de la secțiunea 3.2.2, exceptate fiind alineatele 9 și 10.**

3.2.2. Accesul pe Terenul de Joc pentru Membrii Clubului

(AI.01) Se cere participanților să fie punctuali atât în zona administrativă cât și în zona de briefing;

(AI.02) Înainte de intrarea pe terenul de joc clubul are obligația de a crea un spațiu administrativ (loc de adunare) unde se va verifica:

- (pct.01) participanții dețin echipamentul minim de protecție:
 - ochelari de protecție, vestă reflectorizantă, mască facială (opțional) și cască (opțional);



Clubul nu își asumă răspunderea în cazul în care participantul suferă o accidentare facială sau craniană datorită deciziei personale de a nu utiliza aceste tipuri de protecție pe perioada jocului.

- (pct.02) — replicile utilizate sunt în conformitate cu tipul de joc la care se participă (verificare replici, verificare viteză de tragere, verificare număr și tip încărcătoare, etc);
- (pct.03) — toți jucătorii au obligația de a-și măsura puterea de tragere a replicilor cu care participă la joc sau eveniment;
- (pct.04) — clubul asigura această procedură (AI.02/ pct.03) la o dată prestabilită sau la cerere (**cu minim 2 zile înainte de joc**) punând la dispoziția participanților/ persoanei o zonă **administrativă** echipată cu un stand cronograf;
- (pct.05) — în urma realizării acestei proceduri, un reprezentant al clubului, va marca fiecare replică în parte, cu un **TAG** colorat (a se consulta tabelul din secțiunea 2.1) corespunzător puterii de tragere rezultate în urma măsurătorii;



Se **recomandă** fiecărui participant refacerea testului cronograf ori de câte ori consideră necesar. Este **obligația** participantului de a reface testul cronograf după fiecare **intervenție în service** a replicii. Prin „**intervenție în service**” se înțelege absolut orice acțiune mecanică asupra replicii, chiar dacă aparent nu influențează viteza bilei.

(AI.3) Accesul pe terenul de joc (indiferent de teren) se va realiza numai cu vestă reflectorizantă pe jucător și legitimația de membru (în cazul membrilor clubului);

(AI.04) Participanții care decid să intre pe terenul de joc cu **bunuri care pot fi deteriorate sau pierdute** în timpul jocului sunt total răspunzători de această decizie, **clubul nu își asumă nici un fel de responsabilitate în cazul pierderilor sau deteriorării acestora;**

(AI.05) Solicitarea testului cronograf de către un participant în vederea testării puterii de tragere a replicii unui alt participant va fi posibilă DOAR în urma unui incident petrecut pe teren între cei doi;



În cazul în care se produce rănirea (sânge, vătămare excesivă) unuia dintre participanți, testarea cronografică este **OBLIGATORIE** și **IMEDIATĂ**.

Testarea cronografică a replicii:

- replica setată pe condițiile de joc (greutate bilă și hop-up reglat);
- jucătorul implicat nu are voie să-și schimbe setările de joc.

(AI.06) Membrii clubului au obligația de a deține asupra lor legitimația de membru pe durata deplasării (cu replicile asupra lor) către punctele de organizare a jocurilor sau evenimentelor organizate de club sau la care iau parte și reprezentanți ai clubului;

(AI.07) Întrebările și nelămuririle cu privire la jocul organizat de către club se vor adresa înainte de intrarea pe teren, în zona administrativă (loc de adunare), organizatorului de joc/ arbitru sau unei persoane din staf;

(AI.08) Accesul participanților în zona de briefing presupune că participanții sunt corespunzător echipați și respectă toate regulile mai sus descrise. În cazul în care orice participant sesizează o neregulă la un alt/ alți participan/ participanți sunt rugați să anunțe organizatorul de joc/ arbitru sau o persoană din staf;

(AI.09) Membrii clubului care vin cu invitați (începători) au obligația de a-i înscrie la joc și a le rezerva o replică de joc (în situația în care aceștia nu dețin o replică);

(AI.10) Membrii clubului care vin cu invitați au obligația de a prezenta acestora regulile de joc după care clubul își desfășoară jocurile și un scurt briefing al jocului la care vor participa;

(AI.11) **Non-membrii care vin cu invitați (începători) au obligația de asigurarea unui minim echipament de protecție acestora (AI.02/ pct.01);**

(AI.12) **Non-membrii care vin cu invitați (începători) au obligația de a-i înscrie la joc și a le rezerva o replică de joc sau de a le pune acestora la dispoziție doar replici încadrate în clasa de joc P1;**

(AI.13) **Non-membrii care vin cu invitați au obligația de a prezenta acestora regulile de joc după care clubul își desfășoară jocurile și un scurt briefing al jocului la care vor participa;**

(AI.14) În cazul în care un participant anunțat la joc întârzie trebuie să anunțe întârzierea către organizatorul de joc/ arbitru care va comunica punctul de întâlnire pentru preluarea și introducerea în joc;

(AI.15) Participantul întârziat are obligația de a respecta regulile de intrare în joc mai sus menționate;

(AI.16) Organizatorul de joc/ arbitru are obligația de a menționa participantul întârziat în momentul creării echipelor pentru a oferi acestuia posibilitatea de a fi inclus în una din cele două echipe;

(AI.17) Intrarea în joc a participantului întârziat se va realiza doar prin înștiințarea organizatorului de joc/ arbitru și acceptul acestuia;

(AI.18) Minorii cu o vârstă mai mică de 14 ani nu pot lua parte și nici nu pot fi spectatori la jocurile clubului;

(AI.19) Clubul acceptă jucători minori (sub 18 ani) doar în situația în care aceștia sunt însoțiți de către un tutore legal sau un părinte care înțelege accidentările la care se expune minorul și își oferă acordul scris (prin completarea unui formular tip pus la dispoziție de către club) în privința participării acestuia la joc;

(AI.20) Este **obligatoriu** ca **echipamentul de protecție al minorului** să fie compus din ochelari balistici, vestă reflectorizantă, mască facială, cască, pantaloni lungi și o bluză cu mâneci lungi;



Ochelarii, masca facială și cască de protecție nu vor fi puse la dispoziție de către club.
Clubul va putea pune la dispoziția acestuia doar vesta reflectorizantă.

**** Respectarea regulilor mai sus menționate de către fiecare participant la joc va reprezenta principalul ****

**** factor care va facilita un jocul de airsoft sigur. ****

3.2.3. Reguli de Siguranță a Jocului

(AI.01) Intrarea pe terenul de joc sub influența băuturilor **alcoolice** sau a **substanțelor halucinogene** este **strict interzis**;



În situația în care un participant este sesizat ca fiind consumat alcool înaintea jocului, acestuia nu i se va permite accesul pe terenul de joc.

În situația în care un participant este sesizat ca fiind consumat alcool în timpul jocului clubul are tot dreptul de a supune testării etilotest și excluderea acestuia din joc, în cazul unui rezultat pozitiv.

(AI.02) Introducerea băuturilor alcoolice sau a substanțelor halucinogene și consumul acestora în terenul de joc sau în timpul jocului este strict interzisă;



- (AI.03) Replicile care nu au fost supuse testului cronografic nu vor putea fi introduse pe terenul de joc;
- (AI.04) Este interzisă testarea puterii de tragere replicilor în locuri neamenajate pentru evitarea rănirii persoanelor civile sau a participanților la joc;
- (AI.05) Este interzisă golirea încărcătoarelor, după joc în locul de adunare pentru evitarea rănirii persoanelor civile sau a participanților la joc;
- (AI.06) Pe perioada jocului este interzisă accesarea/ utilizarea zonele marcate sau comunicate ca fiind off-game;
- (AI.07) Procedura de cronografiere a tuturor replicilor din dotarea unui participant cade în responsabilitatea acestuia, conform secțiunii 3.2.2 și vor fi marcate după codul de culori conform tabelului din secțiunea 2.1;
- (AI.08) Replicile AK sau M4 cu țeavă lungă nu sunt considerate DMR (în funcție de joc);
- (AI.09) Staff-ul clubului poate verifica în orice moment al jocului marcajul reprezentativ al puterii de tragere a replicii sau poate supune participantul la refacerea cronografiei în cazul în care marcajul a căzut sau a fost eliminat voit;
- (AI.10) Sunt interzise bilele a căror construcție nu este realizată din material plastic (Teflon) sau neomologate pentru jocul de airsoft;
- (AI.11) Se consideră lovit (mort) orice jucător care a fost atins de o bilă a oricărui participant în orice punct al corpului sau al replicii;
- (AI.12) Pe toată perioada jocului participanții au obligația păstrării distanței minime de angajare (MED) și de asemenea obligativitatea evitării Blind-Fire-ului;



Blind fire-ul este o situație specifică jocului de airsoft în care jucătorul angajează „în orb”, fără a vedea unde trage și fără a da posibilitatea adversarului să riposteze.
Se consideră **Blind-Fire** angajarea adversarilor prin spații mai mici de cât formatul unei coli A4.

- (AI.13) Jucătorii morți sunt considerați off game, ceea ce nu le permite acestora să ofere informații colegilor de joc până în momentul în care aceștia au terminat de efectuat perioada de respawn;



* Începând din momentul care un jucător a fost declarat „lovit” sau „mort” și până la terminarea perioadei de respawn, acesta NU are voie să împărtășească informații de niciun fel coechipierilor (verbal, semne, acționare ale stațiilor s.a.m.d.)
* Semnalul „mort” trebuie dat cu stația închisă, astfel încât informația că ați fost loviți să fie auzită doar de cei din preajma acestuia.
* Aceștia nu au voie să transmită informații celor „vii” de pe teren sau în zona de respawn.

- (AI.14) Jucătorii morți sunt obligați de a scoate vesta reflectorizantă (replica sau mâinile ridicate) și a se deplasa în ce-a mai mare liniște spre punctul de refugiu fără a mai comunica (scris, verbal și alte semne) cu ceilalți participanți activi la joc;



În cazul jocurilor a căror scenariul includ medic sau un alt tip de respwn, participanții se vor supune regulilor respective de respawn;

- (AI.15) Este strict interzis echipei dominante să angajeze adversarii sub o distanță mai mică de 50m față de respawnul acestora;
- (AI.16) Este interzis contactul între 2/ 3 participanți (în situația în care aceștia dețin o replică din categoria P2) la mai puțin de 50m de respawn;
- (AI.17) Dacă jucătorii nu au o certitudine asupra loviturii, aunci se vor declara loviți și se vor deplasa către respawn evitându-se astfel nerecunoașterea loviturilor primite (situații de nemuritori sau nimeritori);



NEMURITORII sunt persoanele care dovedit fără nici un drept de dubiu, nu recunosc intenționat loviturile colegilor pentru a-și crea avantaje de joc necuvenite.

NIMERITORII sunt persoanele care abuziv își acuză colegi că i-au lovit fără a putea demonstra și care au intenția de a-și crea avantaje necuvenite.



Pune la dispoziție o modalitate civilizată de sesizare a problemelor astfel încât pe termen scurt, mediu sau lung să fie depistate și dovedite persoanele care nu recunosc lovituri.

Orice jucător are dreptul de a aduce atenției clubului o suspiciune de nemuritor. Această va fi serios luată în considerare, jucătorul acuzat va fi monitorizat pe perioadă nedeterminată, se va ține cont de numărul de acuze.

Va încurajăm către fairplay. NEMURITORII sau NIMERITORII demonstrați vor fi sancționați.

(AI.18) Se încearcă evitarea adresării observațiilor, nemulțumirilor și acuzelor pe perioada jocului, acestea urmând a fi aduse la cunoștință organizatorului de joc/ arbitru în momentul Game Mastr-ului;

(AI.19) Încărcarea replicilor în timpul jocului este permisă doar în respawn;

(AI.20) Pe perioada jocului participanții au obligația de a păstra la vedere însemnele distinctive (banderole);

(AI.21) Este interzisă atitudinea anti-joc;

(AI.22) Este obligatoriu respectarea cu exactitate a timpilor, zonelor și procedurii de respawn;

(AI.23) După părăsirea zonei administrative este interzisă orice intervenție asupra replicii care poate duce la modificarea puterii de tragere;

(AI.24) Arbitrii au obligația ca pe parcursul activităților de arbitraj/ game master sau orice alt rol ce implică putere de decizie să aibă un comportament politicos și imparțial;

(AI.25) Se acceptă la jocul de airsoft orice fel de echipamente speciale non-pirotehnice destinate și dedicate jocului de airsoft;



Grenade de mână cu bile, fumigene, grenade cu/ pentru zgomot.

Sunt acceptate de asemenea și aruncătoarele de grenade montate pe replici și/ sau orice alt echipament destinat jocului de airsoft (mortiere, etc).



Modalitatea de folosire a echipamentelor speciale este următoarea:

a) Grenade de mână: toate grenadele care aruncă bile fie ele de mână sau din lansator obligă toți jucătorii aflați în camera în care a fost lansat proiectilul să se declare „morți” indiferent dacă bilele lansate de proiectil i-au atins sau nu. Suprafața de acțiune este de 5/5 m.

b) În cazul în care echipamentul (grenada) nu aruncă nici măcar o bilă se consideră că: fie a fost defectă fie are altă destinație (flashbang, zgomot, fum, etc) și nu obligă ieșirea din joc a nici unui jucător.

c) În cazul mortierelor sau a echipamentelor speciale de distrugere în masă, acestea obligă orice jucător aflat la maxim 30 de metri de proiectil să se declare „mort”, indiferent dacă acesta se află în casă, tranșeu, acoperit de copac etc.

Toți jucătorii aflați între 0 și 30 m de la locul unde a căzut mortarul sunt declarați „morți”.

d) Folosirea oricărui alt echipament cu excepția celor prezentate mai sus este permisă numai cu acordul Staff-ului și potrivit indicațiile acestuia.

Ne respectarea procedurilor de utilizare a echipamentelor speciale (inclusiv ne declararea „mort” conform procedurii) atrage după sine penalități.

(AI.26) Este strict interzisă orice tip de violență în cadrul evenimentelor organizate de către club;

(AI.27) Este interzisă cățărarea în copaci urcatul pe clădiri sau orice altă construcție/ structură care implică înălțime și pune în pericol persoana care s-a urcat sau pe cei din preajmă;



Din acest alineat sunt excluse structurile special amenajate în acest sens.

(AI.28) Este interzisă distrugerea voită a proprietăților private ale clubului, membrilor sau a terenului de joc;

(AI.29) Se interzice în timpul jocului expunerea ochilor prin scoaterea ochelarilor în vederea ștergerii lăsând ochii neprotejați;

(AI.30) Toți membrii care găsesc obiecte pe terenul de joc sunt obligați să le predea la sfârșitul zilei de joc Staff-ului;

(AI.31) Toți membrii sunt obligați să folosească locurile special amenajate pentru aruncarea gunoii;



În cazul în care nu există un loc special amenajat recomandăm ca împreună cu replicile, bateriile, bilele și victoriile să luați și gunoiul.

(AI.32) „Kniff kill-ul” se dă doar cu replica de cuțit în mână și este validă doar când replica de cuțit atinge orice parte a gear-ului adversarului, inclusiv replica;

(AI.33) **Participanții care nu doresc să apară (din motive personale) în pozele de grup realizate de către club au obligația de a nu participa la aceste poze care pot fi utilizate în postări pe canale media;**

3.2.4. Regulament Pentru Utilizarea Replicilor de Tip HPA

(AI.01) Sistemul de asigurare al presiunii regulatorului de stagi final (Tournament lock- ul) va fi adus de participant;

(AI.02) Organizatorul va sigila tournamentlock-ul prin cel puțin una din următoarele variante: sigiliu, autocolant securizat;



NOTĂ: Jucătorul care nu are un tournament lock corespunzător NU va putea participa la eveniment;

(AI.03) Tournament lock-ul nu trebuie să permită accesul la șurubul de reglaj prin deformare mecanică sau elastică fără a-i distruge integritatea;

(AI.04) Gazele de propulsie admise vor fi: aer comprimat (HPA), azot sau capule CO2-12 gr;

(AI.05) Nu sunt admise butelii de CO2 reîncărcabile, butelii de oxigen sau alte improvizații;



Buteliile trebuie să corespundă d.p.d.v. al integrității exterioare, să nu prezinte fisuri, deformări, sau afectarea învelișului exterior sub orice formă, filete uzate, să nu prezinte intervenții sau reparații/modificări atât la nivelul recipientelor cât și reglatoarelor, robinetelor, supapelor, etc.

(AI.06) Sistemul HPA va fi însoțit obligatoriu de regulator comercial de la producători consacrați airsoft, cu elementele constitutive intacte și funcționale;

(AI.07) Sunt excluse reglatoarele artisanale sau cele asupra cărora s-au efectuat intervenții de orice natură;

(AI.08) Este interzisă alimentarea buteliilor la mai puțin de 100m de locul/ perimetrul desfășurării evenimentului și la mai puțin de 50 m față de orice bun mobil sau imobil ce nu aparține beneficiarului;

(AI.09) Dacă sistemul permite modificare prin wireless, se va pune la dispoziția organizatorului interfața software de blocare;

(AI.10) Nu sunt acceptate modificările aduse sistemelor HPA sub orice formă (rof, putere, mod de tragere, modalitate de alimentare aer sau bile) după efectuarea inspecției sistemului și cronografiere.

3.3. Recomandări

- În distanțe mai mici de 5 m se RECOMANDĂ semi-only ;
- Evitarea tragerii pe burst (secțiunea 2.3) prin interiorul unei clădiri (exemplu: jucătorul X execută foc burst de la 3 m de o clădire, prin cel mai apropiat geam, către jucătorul Y pe care-l vede printr-un alt geam, pe latura opusă a clădirii);
- În momentul tragerii din interiorul clădirii către exterior, țeava replicii să depășească planul exterior al ușii/ ferestrei (exemplu: Jucătorul X aflat la geamul unei încăperi execută foc asupra jucătorului Y aflat pe câmp. Țeava replicii jucătorului X trebuie să fie în exteriorul ramei geamului);
- ROF (rate of fire) maxim recomandat 30 bbs/ sec;
- Procedura de „bleeding-time”. După ce un jucător este lovit, el își scoate vesta și stă pe loc aproximativ 30 secunde încercând pe cât posibil ca prin prezența sa în zona de joc să nu deranjeze jocul colegilor.



3.4. Briefing-ul

La începutul fiecărui joc toți jucătorii au obligația de a participa la briefing, unde organizatorul de joc/ arbitru va prezenta scenariul folosit, cât și regulile de scenariu care se aplică acestuia.



Participanții la briefing vor trebui să adopte o atitudine decentă și să acorde răbdare față de cel care realizează această prezentare, chiar dacă aceștia au mai luat parte și în trecut la acest tip de joc.

Briefing-ul are drept scop explicarea scenariului și a regulilor acestuia, desemnarea spațiilor de respawn, dinamica și obiectivele jocului. Scenariul de joc (și regulile acestuia) prezentat în timpul briefing-ului este postat de către organizatorul de joc/ arbitru pe canalele virtuale. Cunoașterea scenariului de joc și regulile acestuia înainte de ziua de joc fiind un avantaj major pentru participanți.

Întrebările și nelămuririle legate de scenariu și regulile acestuia pot fi adresate organizatorului de joc/ arbitru doar după ce acesta a finalizat prezentarea scenariului și a regulilor aplicate.

După finalizarea briefing-ului organizatorul de joc/ arbitru va propune doi conducători de joc, care vor urma să-și creeze echipele alegând din participanții la joc, inclusiv participanții întârziți (dacă sunt).

Diferențierea echipelor va fi realizată prin banderole de joc puse la dispoziție de către club, a căror culori vor putea fi alese de către conducătorii de joc a fiecărei echipe.



La finalul jocului încurajăm participanții să adreseze organizatorului de joc/ arbitru staff-ului sugestii sau observații în vederea îmbunătățirii scenariilor cât și a calității jocurilor viitoare. Aceste sugestii sau observații pot fi primite și pe canalele virtuale.

3.5. Penalizări și Aplicarea Acestora

Penalizările vor fi aplicate participanților (indiferent de apartenența clubului din care fac parte) în situația în care aceștia nu respectă sau refuză să respecte regulile menționate în secțiunea 3.2.

Deciziile de penalizare a participanților vor fi luate (în funcție de gravitatea acestora) de către organizatorul de joc/ arbitru împreună (și cu squad leader-ii ambelor echipe în situații speciale de joc) sau de către AG cu aprobarea DC a clubului în urmă sesizărilor consemnate în caietul de arbitraj sau o abatere considerată a fi foarte gravă. Penalizarea aplicată se va comunica în scris către respectivul participant sub formă de mesaj text.

Deciziile de penalizare a organizatorului de joc/ arbitru sau membrilor staff-ului vor fi aplicate de către CD în urma sesizărilor primite și consemnate în caietul de arbitraj de la participanții la joc.

Penalizările pe care le pot primi participanții la joc:

- avertisment verbal (free to talk);
- avertisment verbal și trimiterea imediată în respawn;
- avertisment verbal și repetarea respawn-ului;
- avertisment verbal și consemnare în caietul de arbitraj;
- restricționare accesului pe terenul de joc;
- excluderea imediată din joc;
- excluderea de la jocurile organizate de club pe o perioadă determinată sau definitivă;
- pierderea calității de organizator de joc/ arbitru;
- pierderea posibilității de a mai face parte din Staff-ul ACC;
- excluderea definitivă din club;

4. REGULI DE CONDUITĂ INTERNĂ

Regulile de conduită internă se referă la regulile de bun simț pe care clubul le promovează în intern față de membrii săi, cât și în extern față de membrii altor cluburi.

(AI.01) Membrii clubului trebuie să aibă un comportament decent unul față de celălalt;

(AI.02) Membrii clubului trebuie să aibă un comportament decent față de membrii altor cluburi și să evite orice tip de conflicte cu aceștia;

(AI.03) Membrii clubului nu au dreptul de a-și muștra colegii;



(AI.04) Toți membrii cotizanți ai clubului trebuie să înțeleagă că o dată cu acceptarea în cadrul asociației sportive, conform legii sunt jucători profesioniști de airsoft;

(AI.05) Întotdeauna transportați replicile în cutie sau geantă de transport. Niciodată nu lăsați replicile la îndemâna copiilor;

(AI.06) Nu amenințați niciodată o altă persoană cu replicile de airsoft;

(AI.07) Nu distrugeți bunuri, nu răniți animale, nu speriați oamenii;

(AI.08) Se recomandă ca în momentul în care interacționați cu poliția și transportați replicile să anunțați oamenii legii de la începutul dialogului de faptul că sunteți în posesia lor, sunt descărcate, sunteți sportivi și motivul pentru care le aveți la d-voastră;

(AI.09) Toate regulile de joc, regulile de scenarii sau regulile valabile pentru o singură zi nu pot contrazice regulile prezente în ROI;

(AI.10) Prezența și/ sau reprezentarea la jocurile/ evenimentele ocazionale/ naționale a membrilor BAD BROTHERS este permisă doar cu informarea publică pe grupul de membri al BAD BROTHERS BOTOȘANI cu minim 12 h înainte;

(AI.11) Fiecare membru are dreptul de a solicita Staff-ului sau Game Master-ului aplicarea regulamentului într-un tocmai indiferent de persoana căreia urmează să i se aplice;

(AI.12) Clubul interzice orice tip de agresiune atât între membrii săi cât și cu membrii altor cluburi;

(AI.14) Postările făcute de către membrii clubului în spațiile publice trebuie să aibă un conținut adecvat față de club, membrii acestuia alte cluburi și membrii acestora;

(AI.13) Membri clubului sunt obligați ca pe toată perioada jocurilor/ evenimentelor BAD BROTHERS să aibă ca principal obiectiv jocul de airsoft;

(AI.15) În mediile virtuale care dețin însemnele clubului și sunt deținute de către club este strict interzisă utilizarea unui limbaj inadecvat cât și a adresa acuze la adresa colegilor;



Acțiunile de vânzare, de întocmirea a grupurilor pentru alte activități, certuri și/ sau conflicte personale, constituirea colectivelor concurente, acțiuni care pot duce la pierderea membrilor sau orice alte acțiuni împotriva clubului sau a membrilor săi atrag după sine EXCLUDEREA permanentă.

(AI.16) Staff-ul clubului este obligat ca în timpul comunicării cu membrii sau colegii din staff să folosească un limbaj politicos, care să nu instige în niciun fel la o stare conflictuală;

(AI.17) Staff-ul este obligat să atragă atenția oricărui membru care nu are o atitudine politicoasă pe terenul de airsoft;

(AI.18) Membri sunt obligați să cunoască regulamentele și să nu accepte muștrări de la colegii lor;

(AI.19) Membri care își vor certa colegii neavând o calitate corespunzătoare desemnată de club vor fi penalizați;

(AI.20)



Clubul va sancționa jucătorii profesioniști care sunt profesioniști numai cu numele prin EXCLUDERE dacă comportamentul lor distructiv face rău comunității de airsoft.



5. BIBLIOGRAFIE REDACTARE DOCUMENT

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Airsoft>

<https://www.nrg.ro/despre-airsoft>

<http://www.airsoftpedia.ro/pagini/regulament>

<https://www.airsoft-cluj.ro/regulament-sad-bunneh-1-2.html>

<https://airsoftbucovina.ro/regulament-airsoft-sad-bunneh-1-2/>

<https://airsoftmania.ro/blog/tot-ce-trebuie-sa-stii-armede-airsoft>

http://www.6mm.ro/index.php?route=journal3/blog/post&journal_blog_post_id=21

<https://www.airsoftromania.com/topic/1310-regulamentul-limitarii-de-viteze-si-putere-a-replicilor-sb/>

https://docs.google.com/document/d/1M2h28NXCAScvkiYa59aPK_rw51-AMiwujvPK4CYPmUY/edit

....., etc.