



INFORMAȚII ȘI REGULAMENT

„CODRII DE ARAMĂ”

EDIȚIA a-XII-a

19-21.06.2026

OBSERVAȚII:

- **După efectuarea plății biletului, suma achitată nu mai poate fi returnată, însă sunt permise schimburile de jucători până în data de 14 iunie 2026;**
Toate persoanele participante trebuie să aibă împlinită vârsta de 18 ani;
- **Toți jucătorii participă la eveniment pe propria răspundere, asumată prin semnarea declarației de exonerare;**
- **Participanților NU le este permis consumul de alcool înainte de a intra pe terenul de joc sau pe durata aflării în terenul de joc (participanții care nu vor ține cont de această REGULĂ vor primi BAN pentru restul evenimentului);**
- **Participanților le este INTERZISĂ TESTAREA replicilor în afara ZONEI DE CRONO (participanții care nu vor ține cont de această regulă vor primi BAN pentru restul evenimentului);**
- **AVEM RUGĂMINTEA CĂTRE FIECARE PARTICIPANT SĂ RESPECTE REGULAMENTUL ȘI SĂ DEA DOVADĂ DE FAIR PLAY-ul NECESAR JOCULUI DE AIRSOFT.;**

1. INFORMAȚII GENERALE

1.1. Program Desfășurare Eveniment

Evenimentul sportiv de airsoft „Lupta pentru Codrii de Aramă – Ediția a XII-a” va avea loc în localitatea **Agafton, județul Botoșani**, în perioada **19–21 iunie 2026**.

Calendar Eveniment:

- 19 Iunie: ora 08⁰⁰ -> începe check-in-ul și cazarea;
- 19 Iunie: ora 09⁰⁰-15⁰⁰-> cronografiere;
- 19 Iunie: ora 15⁰⁰- 16⁰⁰ -> briefing în sala de mese a cantinei;
- 19 Iunie: ora 16⁰⁰- 17⁰⁰ -> deplasarea la baze/ pregătire pentru START JOC;
- 19 Iunie: ora 17⁰⁰ -> **START JOC;**
- 20 Iunie: ora 17⁰⁰ -> **STOP JOC;**

Calendar Masă:

- 19 Iunie: ora 20⁰⁰ - 21⁰⁰ -> **cină** (livrată în joc, la baza principală);
- 20 Iunie: ora 07⁰⁰ – 08³⁰ -> **mic dejun** (livrat în joc, la baza principală);
- 20 Iunie: ora 11³⁰ – 13³⁰ -> **prânz** (livrat în joc, la baza principală);
- 20 Iunie: ora 18⁰⁰ - 20⁰⁰ -> **cină** (servită în zona taberei, unde va funcționa firma de catering);

Porția de mâncare se primește DOAR pe baza voucherului individual primit la check-in.



Pe toată perioada evenimentului, în tabără, va fi prezentă o firmă de catering care va pune la dispoziția participanților (*contra cost*) produse alimentare, băuturi non-alcoolice și băuturi alcoolice (*băuturile alcoolice vor putea fi comercializate începând cu data de 20.06, ora 17⁰⁰, după STOP JOC*).



** Persoanele care doresc să consume băuturi alcoolice în perioada 19–20.06.2026 trebuie să țină cont că le este **STRICT INTERZISĂ intrarea pe terenul de joc după consumul 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;
 - înregistrarea sosirii participanților 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, putând fi parcate DOAR în zona indicată de organizatori;

Nerespectarea indicațiilor de parcare poate avea consecințe administrative din partea organelor abilitate.

1.3. Zona de Cronografiere și Marcare Replici:

- după parcare mașini/ cazări, participanții se vor prezenta în zona de cronografiere, unde:
 - se va testa puterea de tragere a replicilor (în Joule), conform tabelului de mai jos;
 - se vor înregistra replicile și puterea de tragere în foaia de cronografiere;
 - vor completa declarația de acord privind 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;
 - **Greutatea maximă admisă a bilei este de 0,28 grame**
- **Pușcaș – P2**
 - Orice tip de replică, cu țevă externă de minimum 20 cm (se acceptă amortizor/ prelungitor de țevă);
 - Încărcătoare Mid/ Low/ Real Cap;
 - **Greutatea maximă admisă a bilei este de 0.32 grame**
- **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;
 - **Greutatea maximă admisă a bilei este de 0.28/ 0.32 grame (SAW 1 - 0.28 grame/ SAW 2 - 0.32 grame)**
 - Încărcătoare drum/box (nu sunt permise încărcătoarele hi-cap normale cu rotiță, șnur, electrice etc.);



- **Designated Marksman – DMR**

- Replici cu lungime minimă a țevii externe de 18”:
 - se acceptă țevile modulare prin construcție;
 - măsurarea se realizează de la fața magaziei până la filetul țevii externe, fără prelungiri de țevă, flash hider sau amortizor;
 - **Greutatea maximă admisă a bilei este de 0,40 grame**
- Sistem de ochire capabil de magnificare minim 3x;
- Încărcătoare Mid/ Low/ Real Cap.



EXCEPȚIE de la REGULĂ (18”) Fac:

- replici DMR reale, 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 **SEMI-ONLY**. La cronografiere, pe foaia personalizată pentru replici, se vor trece suplimentar și tipul de MOSFET și posibilitatea de programare din trăgaci, aplicație sau Bluetooth.

- **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;
- **Greutatea maximă admisă a bilei este de – 0.50 grame**



- 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-ului, fără acordul prealabil al organizatorilor (în cazul în care ROF-ul este modificat, va trebui 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 vor 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, conform regulamentului CDA. Se măsoară energia la gura țevii;
 - Toleranța la măsurare este de **maxim 10%** din limita superioară a clasei;



ATENȚIE:

- 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 Check-in:

- după **finalizarea cronografierii**, participanții se vor prezenta în zona de **Check-in** unde:
 - se va înregistra prezența acestora;
 - vor preda declarația de participare/ GDPR/ respectare a regulamentului, semnate;
 - vor preda foaia completată și semnată la cronografiere;
 - li se vor înmâna materialele de joc:
 - hartă, patch-ul evenimentului, patch-urile facțiunilor, tricou, șapcă (***dacă au fost achiziționate***), materiale tipărite, voucherele de masă etc.;
 - se va oferi tyvek-ul de participare, inseriat, 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 PMR (folosite pe propria răspundere a participantului):

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



- Este **permisă ascultarea** canalelor inamice, dar este **interzisă 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 alb-roșu;
- **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 va fi transportată la Unitatea de Primiri Urgențe din cadrul Spitalului Județean Botoșani;
- **CIVILI In-GAME:**
 - în cazul în care sunt semnalizați civili în terenul de joc, **ESTE OBLIGATORIU OPRIREA IMEDIATĂ A JOCULUI, semnalizarea situației către jucătorii din zonă și anunțarea de urgență a organizatorilor CDA;**
 - reluarea jocului se va face în prezența unui organizator CDA, după îndepărtarea civililor din zona de joc.



• **ECHIPAMENT OBLIGATORIU:**

- lampă LED cu lumină roșie/ marker luminos roșu;
- vestă reflectorizantă (verde fluorescent);
- ochelari (de preferat balistici) pentru protecția ochilor;
- lanternă cu lumină albă (opțional);
- 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 (tip airsoft), în pădure;
- folosirea materialelor pirotehnice/ incendiare;
- angajarea adversarilor prin/ pe sub pânza care împrejmuește obiectivele din cadrul jocului;
- țintirea persoanelor echipate cu veste reflectorizante (organizatori CDA, observatori, fotografi, personal Crucea Roșie, precum și a dronelor care aparțin jucătorilor/ organizatorilor);
- atingerea, ridicarea sau 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 (*pentru fiecare apartament se va desemna o persoană care va răspunde în cazul unor situații de acest gen*);
- introducerea în terenul de joc a altor mijloace de transport, cu excepția autovehiculelor aparținând organizatorilor (care vor fi inscripționate corespunzător și vor avea rol de transport logistic).



- *se consideră substanță psihotropă/ halucinogenă orice substanță care influențează sau modifică starea psihică ori percepția realității*

2.2. Sancțiuni/ Avertismente în legătură cu jocul de airsoft

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 pentru 30 minute;
- excluderea din joc, măsură care atrage interdicția participării la viitoarele evenimente.

În cazul în care unul dintre jucători este sancționat de către organizatorii CDA cu trimiterea în respawn pentru 30 min, acesta are obligația de a se prezenta în următoarea oră la baza principală a facțiunii din care face parte, comunicând arbitrului din bază codul de Tyvek și faptul că a fost supus sancțiunii.



Din acel moment, arbitrul contorizează cele 30 de minute de penalizare, iar jucătorul este inactiv și va purta vestă reflectorizantă. La finalul celor 30 de minute, arbitrul comunică încheierea penalizării, iar jucătorul se va îndrepta spre respawn pentru a reintra în joc.

În cazul în care jucătorul penalizat nu se va prezenta în baza principală în cele 60 de minute de la aplicarea BAN-ului, va fi contactat căpitanul echipei din care face parte, pentru explicații.

În cazul în care nu este prezentat un motiv bine întemeiat pentru neprezentarea jucătorului penalizat în baza principală, întreaga echipă din care acesta face parte va fi penalizată pentru 30 de minute.

3. FAȚIUNI ȘI FUNCȚII ÎN JOC

3.1. Fațiuni în Joc

- **ARMATĂ:**
 - dress code:
 - uniformă – bluză/ pantaloni (același tip de camuflaj, vestă tactică la alegere);
 - cască sau boonie hat;

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

Derogare: cei care folosesc dispozitive de vedere pe timp de noapte atașate pe cască le pot utiliza strict în intervalul dedicat jocului pe timp de noapte.

- **MERCENARI:**
 - dress code:
 - uniformă la alegere;
 - bandană olive;

Derogare: cei care folosesc dispozitive de vedere pe timp de noapte atașate pe cască le pot utiliza strict în intervalul dedicat jocului pe timp de noapte.



ATENȚIE:

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

3.2. Funcții în Joc

- **GENERAL** (lider facțiune)
 - este comandantul facțiunii 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 pe General la comanda facțiunii (fiind obligatorie anunțarea arbitrilor de la Baza Principală), 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 al unui patch alb cu cruce roșie pe braț (pus la dispoziție de către organizatori);
- este considerat „rănit” jucătorul atins de o bilă, direct sau prin ricoșeu, trasă de adversar sau coechipier, în orice parte a corpului, echipamentului sau replicii. În momentul în care este atins, jucătorul strigă „LOVIT” și se echipează cu vesta reflectorizantă din dotare;
- persoana „rănită” poate fi vindecată 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, însă, dacă consideră că nu sunt șanse de vindecare (de ex. nu sunt medici în zonă), se poate retrage imediat către respawn;
- persoana „rănită” nu poate fi eliminată/ angajată în perioada de așteptare/ bleed time (exemplu: *este interzisă eliminarea cu cuțitul – knife kill – a unui jucător aflat în bleed time*, pentru a fi trimis în respawn și a preveni intervenția medicului pentru readucerea sa în joc etc.);
- „rănitul” poate fi mișcat/ transportat de către medic într-un loc sigur pentru vindecare, pe o rază de *maximum 10 metri*;
- jucătorul „rănit” își semnalizează starea strigând „MEDIC”;
- jucătorul cu bandă albă (Tyvek) pe braț/ zona umărului, *lovit a doua 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 își 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 **20 de medici** pentru fiecare facțiune;
- 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** reprezintă responsabilitatea fiecărui General;
- jucătorul suspectat a fi spion trebuie escortat în Baza Principală și „interogat” (la interogatoriu va participa obligatoriu și arbitrul din Baza Principală). Recompensa pentru fiecare spion identificat este de 5.000 USLA. Spionul identificat se va conforma somațiilor și indicațiilor adversarilor (recomandăm „spionilor” să își „joace rolul” cu tact și fair-play și să își recunoască misiunea atunci când dovezile sunt evidente);
- spionul va avea asupra sa o legitimație care atestă calitatea sa (legitimație pusă la dispoziție de către organizatori).

- **TRUSTEE**

- jucători participanți la eveniment, cu experiență în joc, care vor avea asupra lor un patch ce le atestă calitatea;
- dacă observă probleme (jucători care nu respectă regulamentul de joc, regulile de conduită etc.), trustee intervin și semnalizează problema organizatorilor, dar **nu au drept de sancționare**.



4. REGULAMENT JOC

În data de 19 iunie, ora 16⁰⁰, cele două echipe se vor deplasa în terenul de joc către bazele principale. Participanții care nu vor putea intra în joc la ora menționată (16⁰⁰), vor avea posibilitatea de a intra ulterior în joc, în grupuri compacte, sub îndrumarea organizatorilor CDA.

4.1. Generalități

- orice incident în terenul de joc trebuie semnalizat arbitrilor pentru rezolvare;
- este permis face paint-ul;
- este recomandată folosirea materialelor specifice de protecție: mască de protecție, mănuși, genunchiere, cotiere etc.;
- nu există limitare de muniție;
- ieșirea din respawn se va face la fiecare 15 minute (ex: 18¹⁵ – 18³⁰);
- se admit doar încărcătoare real-cap, mid-cap sau low-cap, cu excepția SAW/ LMG;
- în zona *Liberum este permisă DOAR folosirea grenadelor (tip airsoft)* cu bile (**acționare pe gaz**);
- încărcătoarele vor fi verificate la începutul jocului și aleatoriu pe toată durata acestuia, inclusiv de către 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);**
- ricoșeurile sunt considerate lovituri valide;
- se **poate trage dintr-o poziție dominantă reală** – definită ca fiind, de exemplu, **coama unui deal sau un punct de înălțime care oferă vizibilitate directă** asupra interiorului bazei/ satului/ fortului advers și permite o linie clară de ochire (fără blind fire) – atât către interiorul poziției inamice, cât și invers, cu respectarea distanței minime de angajare (MED) specifice fiecărei clase de replică;
- **NU este considerată poziție dominantă urcarea pe obstacole minore sau denivelări** (cioate, movile mici etc.) care oferă doar vizibilitate limitată asupra unei porțiuni restrânse a bazei. **Forțarea artificială a unei astfel de poziții este interzisă;**
- 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 purtarea în permanență a ochelarilor de protecție pe toată durata jocului;
- **NU se va angaja** la o distanță mai mică de **50 m față de respawn/ spitale**;
- părăsirea terenului de joc de către jucători se face doar după anunțarea obligatorie a căpitanului de echipă, care la rândul său informează periodic generalul cu privire la efectivele din teren;
- este **INTERZIS blind-fire**-ul și **regula bang**-ului;
- pentru aplicarea regulii „**knife kill**”, jucătorul trebuie să aibă asupra sa o replică de cuțit din cauciuc sau alt material care nu poate cauza răni (burete/spumă poliuretanică etc.) și să îl țină în mână, vizibil, pe tot parcursul acțiunii. Este **strict INTERZISĂ folosirea cuțitelor reale** la joc;
- jucătorul atinge cu replica de cuțit jucătorul advers și îi comunică acestuia: „**Cuțit/ Knife kill**”. Jucătorul eliminat **nu are voie să anunțe „Mort/ Lovit**”, încetează orice comunicare, își pune vesta reflectorizantă/ aprinde markerul luminos (roșu) și se îndreaptă către zona de respawn;



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 (19.06.2026) - 05⁰⁰ (20.06.2026)**. 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 dacă au posibilitate de angajare single fire cu setare/ configurare din selector/ MOSFET.*
- este **interzisă** folosirea punctatoarelor laser;
- **este interzisă cățărarea în copaci și angajarea adversarului din această poziție;**
- este **permisă** folosirea laserelor IR pentru ochirea prin NVG;
- lumina albă semnalizează jucătorul activ, acesta putând fi angajat;
- este permisă folosirea în jocul de noapte a NVG-urilor sau a camerelor cu termoviziune;
- cei care folosesc NVG-uri și camere cu termoviziune vor utiliza **obligatoriu** tracer;
- cei care **nu** folosesc NVG-uri și camere cu termoviziune vor utiliza **obligatoriu** tracer sau lanternă;
- cei care **folosesc lanternă** sunt **OBLIGAȚI să o aprindă pe durata angajării adversarului;**
- fiecare jucător este 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 cu lumină roșie/lampă LED roșie;
- 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/s pitalele/ 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**);

4.3. Regulament de joc în zona LIBERUM (MERCENARI)

- o parte a terenului de joc din Liberum va reprezenta HQ și zona de misiuni pentru MERCENARI;
- numărul maxim de jucători ai celor două facțiuni implicați în diferite misiuni în zona LIBERUM va fi indicat de organizatori în momentul primirii misiunii;
- **doar în zona LIBERUM este permisă folosirea grenadelor tip airsoft cu bile, cu acționare pe gaz;**
- persoana va fi considerată lovită/ eliminată în momentul în care bila de airsoft o lovește în orice parte a corpului, în echipament sau în replică. O grenadă (tip airsoft) cu bile, aruncată într-o încăpere cu jucători adversi, elimină toți jucătorii din acea încăpere, dacă se activează. Dacă sunt folosite în zonă deschisă, grenadele (tip airsoft) cu bile vor elimina jucătorul advers doar dacă acesta este atins de bile sau se află pe o rază de 5 m în jurul acesteia în momentul declanșării;
- este permisă încărcarea în terenul de joc;
- zona considerată în afara jocului va fi marcată cu bandă roșie, iar traseul de deplasare către/ dinspre tabără/ terenul de joc va fi marcat cu bandă galbenă;
- în zona LIBERUM este OBLIGATORIE purtarea permanentă a ochelarilor de protecție;
- jucătorii pot folosi doar zona de joc delimitată pentru realizarea misiunii. Se poate intra în clădirile care au ușile deschise, însă este interzisă forțarea ușilor închise. Este interzisă distrugerea sau deteriorarea clădirilor ori a logisticii puse la dispoziție de organizatori;
- jocurile vor fi supravegheate și filmate, astfel încât încălcările regulamentului sau ale regulilor de fair-play vor putea fi probate. De asemenea, recomandăm jucătorilor să poarte dispozitive de filmare adaptate jocului de airsoft;
- zonele periculoase din zona LIBERUM vor fi marcate de organizatori cu bandă de semnalizare.



4.4. Regulament Auto In-Game

Generalul unei facțiuni poate închiria auto cu saw pentru 1 ora, contra unei sume de 10.000 USLA.

- **nu se acceptă închirieri succesive**; trebuie să existe o **pauză** de cel puțin **1 oră între misiuni**;
- autovehiculul poate fi **închiriat** doar dacă **Depozitul de Combustibil propriu este funcțional**. Dacă este **distrus** de către inamic, închirierea autovehiculului este **blocată** pentru următoarele 2 ore. Depozitul de Combustibil este un punct logistic, evidențiat pe hartă și în teren, câte unul pentru fiecare facțiune. *Detalii* privind Depozitul de Combustibil se vor regăsi în *Scenariul Misiunilor CDA XII*;
- autovehiculul este folosit doar pentru ofensivă și poate ataca baza, fortul sau satele echipei adverse. Nu poate fi folosit pentru defensivă;
- închirierea se confirmă prin arbitrul din Baza Principală, care validează intervalul și plata închirierii. Fiecare misiune cu autovehiculul va începe din Baza Principală proprie;
- șoferul autovehiculului, care face parte din echipa de organizare, va efectua un instructaj înainte de plecare;
- echipa care închiriaza mașina va transmite șoferului detaliile misiunii și traseul pe care dorește să îl urmeze. La plecarea în misiune, mașina va avea atașate elementele facțiunii care o închiriaza;
- autovehiculul va avea o viteză de deplasare de maximum 15 km/h și va utiliza doar drumurile forestiere marcate, deplasându-se cu geamurile ridicate permanent;
- jucătorii (cu excepția operatorului de SAW) care vor angaja din mașină, prin geamul coborât, vor primi BAN pentru restul jocului;
- la începerea misiunii, operatorul de SAW va primi două pungi cu bile puse la dispoziție de organizatori. După terminarea bilelor, SAW-ul nu mai este funcțional. Nu se pot utiliza alte bile în afara celor oferite de organizatori pentru această misiune;
- operatorul de SAW trebuie să fie un jucător cu experiență în jocul de airsoft;
- la această misiune pot participa maximum 4 operatori: un trăgător SAW și maximum 3 operatori (echipați cu DMR/P2 sau P1, la alegere);
- din mașină poate angaja doar operatorul cu SAW. Acesta nu poate utiliza altă replică din turelă, în afara SAW-ului. De asemenea, nu poate arunca către baza inamică grenade din turelă (Misiunea „Agentul Portocaliu”);
- **nu trageți în trăgătorul inamic cu SAW; acesta nu poate fi eliminat de jucătorii echipei adverse**;
- operatorii din autovehicul pot coborî în orice moment doresc, DOAR dacă autovehiculul este staționat. Aceștia pot oferi suport pentru atac și pot utiliza autovehiculul ca protecție, însă, odată coborâți din mașină, trebuie să închidă portierele;
- în momentul în care sunt eliminați din joc, operatorii coborâți din autovehicul își vor pune obligatoriu vestă reflectorizantă și vor urma regulile generale de joc;
- mașina poate fi scoasă din joc DOAR cu replica de RPG, încărcată cu un proiectil cu pulbere pus la dispoziție de organizatori. La primirea replicii de RPG, arbitrul din Baza Principală va efectua un instructaj privind încărcarea și utilizarea acesteia;
- nu se folosesc alte replici de RPG în afara celor oferite de organizatori. În caz contrar, se va primi BAN pentru restul jocului;
- dacă proiectilul cu pulbere al replicii de RPG explodează direct în mașină (caroserie, parbriz, roată etc.), autovehiculul este considerat ieșit din joc, împreună cu toți ocupanții. Arbitrul, care este și șofer în acea misiune, va decide acest lucru în cazul în care lovitura nu este evidentă;
- șoferul va porni luminile de avarie pentru a semnaliza faptul că autovehiculul este ieșit din joc;
- mașina cu SAW nu poate fi capturată;
- va exista câte o mașină disponibilă pentru fiecare facțiune: multicam pentru Armată și albă pentru Rebeli;
- după încheierea misiunii sau după ce este scoasă din joc, mașina cu SAW se va întoarce la Baza Principală proprie;



- dacă se întâlnesc în joc, mașinile cu SAW NU se pot ataca/ neutraliza reciproc, însă pot angaja jucătorii adversi din teren
- mașinile cu SAW NU pot fi utilizate în intervalul sâmbătă (20.06.2026) ora 01⁰⁰ – sâmbătă (20.06.2025) ora 08⁰⁰.

Rezumat:

1. Mașina cu SAW se închiriază pentru maximum 1 oră, din Baza Principală proprie, moment în care operatorul de SAW primește 2 pungi de bile pentru misiune. Nu se pot folosi bile suplimentare.
2. Există o pauză obligatorie de 1 oră între misiunile cu mașina.
3. Șoferul mașinii este unul dintre organizatorii CDA.
4. Mașina poate transporta maximum 4 operatori, dintre care unul, aflat la turela SAW, nu poate fi scos din joc DECÂT dacă mașina este lovită de proiectilul cu pulbere tras cu replica de RPG.
Este interzis să trageți în operatorul de la SAW; cine încalcă această regulă va primi BAN 1 oră și va fi trimis imediat în respawn.
5. Operatorii din mașină, cu excepția celui de la SAW, nu pot angaja din mașină. Aceștia trebuie să coboare, să închidă portierele și abia după aceea pot angaja. Dacă sunt eliminați, pot fi reintroduși în joc prin intervenția unui medic.
6. Dacă se află în mașină în momentul în care aceasta este lovită de proiectilul cu pulbere tras cu replica de RPG, toți operatorii, inclusiv cel de la SAW, sunt considerați eliminați.
7. Replica de RPG și proiectilele compatibile cu pulbere pot fi achiziționate din Baza Principală proprie, de la organizatori.
8. Mașinile NU se pot ataca reciproc dacă se întâlnesc în joc.
9. Mașinile sunt folosite pentru atacarea bazelor inamice, nu pentru apărare.
10. În cazul în care Depozitul de Combustibil propriu este distrus, mașina nu poate fi utilizată în următoarele 2 ore.
11. Mașinile cu SAW NU pot fi utilizate sâmbătă (20.06.2026), în intervalul orar 01⁰⁰- 08⁰⁰ AM.



4.5 Regulament patch-uri și conduită vestimentară

Pentru a menține un cadru de joc echilibrat, respectuos și apolitic, bazat pe egalitate și echitate, în temeiul OG 137/2000, OUG 31/2002, Codului Penal și legislației aferente privind portul fără drept al însemnelor militare, vă aducem la cunoștință următoarele reguli privind purtarea patch-urilor în cadrul evenimentului. ACESTE MĂSURI SUNT ADECVATE ȘI NECESARE desfășurării, în condiții legale, a acestui eveniment sportiv.

SECȚIUNEA I REGULI DE CONDUITĂ VESTIMENTARĂ

Sunt INTERZISE patch-urile și orice alt fel de însemne (drapele, bannere, mijloace de informare etc.) care conțin, direct sau indirect:

- steagurile țărilor aflate în conflict militar activ și/sau înghețat, război, indiferent de amploarea acestuia (național, regional etc.);
- steagurile republicilor/unităților administrativ-teritoriale componente ale acestora;
- însemne, simboluri sau elemente asociate grupărilor militare implicate în aceste conflicte;
- patch-uri cu mesaje obscene;
- patch-uri care aduc atingere legii – discriminatorii, rasiale sau de propagandă politică (comunistă, fascistă, antisemită etc.);
- orice simboluri sau mesaje care pot genera conflicte, disconfort sau lipsă de respect între participanți;
- orice embleme militare (inclusiv uniforme, elemente de port și însemne) care, în condițiile legii, nu pot fi purtate de participant decât în baza unui drept autorizat de a le expune public în cadrul evenimentului sportiv.

Sunt PERMISE:

- patch-urile oficiale CDA;
- patch-urile altor evenimente naționale și internaționale de airsoft, cu condiția să nu conțină elementele interzise menționate mai sus;
- patch-urile de club/echipă, cu condiția să nu conțină elementele interzise menționate mai sus;
- patch-urile cu steagul național al participanților (România, Republica Moldova, Italia).

SECȚIUNEA II SANȚIUNI PENTRU NERESPECTAREA REGULILOR PRIVIND PATCH-URILE

Organizatorii își rezervă dreptul de a solicita îndepărtarea oricărui patch care încalcă aceste reguli. În cazul emblemelor militare și al efectelor aferente, participantul va trebui să prezinte autorizația valabilă emisă de autoritatea competentă, care atestă dreptul legal de a le purta

În cazul celorlalte semne de identificare (patch-uri, embleme, uniforme etc.), simpla existență a elementelor interzise prevăzute în Secțiunea I va atrage aplicarea prezentei proceduri.

Jucătorul **identificat în teren purtând patch-uri sau efecte interzise conform regulamentului** va suporta următoarele sancțiuni:



Sanctiune standard:

- * îndepărtarea imediată a patch-ului;
- BAN 1 oră din joc;

Sanctiune agravată în cazul în care jucătorul:

- * devine irascibil;
- * contestă sau comentează decizia organizatorilor;
- * întârzie sau refuză îndepărtarea patch-ului;
- va primi BAN pentru restul evenimentului.



PROCEDURĂ – REFUZ ÎNDEPĂRTARE PATCH INTERZIS

În cazul în care jucătorul refuză îndepărtarea patch-ului interzis, se va aplica următoarea procedură:

1. Organizatorii vor lua legătura imediat cu:
 - liderul echipei din care face parte jucătorul;
 - liderul facțiunii.
2. Jocul va fi oprit parțial în zona în care se află jucătorul, pentru clarificarea situației;
3. Dacă situația nu este rezolvată:
 - se poate decide oprirea totală a jocului;
 - jucătorul va fi îndepărtat din eveniment.
4. În funcție de gravitatea situației și de comportamentul general:
 - se poate decide îndepărtarea din joc a întregii echipe din care jucătorul în cauză face parte.

Măsuri ulterioare:

În funcție de gravitatea situației, organizatorii își rezervă dreptul de a decide:

- interzicerea participării jucătorului/ echipei la ediția viitoare a CDA;
- BAN definitiv al jucătorului/echipei la evenimentele CDA.

Scopul acestei reguli este de a păstra evenimentul într-un spirit de fair-play și respect, fără mesaje sau simboluri care pot genera tensiuni sau interpretări nedorite. Aceleași reguli se aplică și în afara jocului (off-game), până la terminarea efectivă a evenimentului.

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 și activități logistice.