



START KALENDER VSAF SPEL FORUM SPELA AIRSOFT OM FÖRENINGEN KONTAKT



Foto: Hampus Samuelsson

AIRSOFTREGLER

9:e upplagan - Antagna 2008.05.20

Säkerhetsregler

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

§1 Arrangör och säkerhetsansvarig

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

§2 Ansvar

Allt spel sker under eget ansvar.

§3 18-årsgräns

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

§4 Safezone

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

§5 Definierat spelområde

Spelområdets gränser måste vara definierade innan spelets början.

§6 Skyddsutrustning

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

§7 Avbryt spel

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

§8 Kontroll över siktlinjen

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

§9 Granater

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

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

Brinnande granater får ej användas vid risk för brandfara.

Granat ska ej slängas för att avsiktligt träffa personer. Tyngre granater ska slängas längs med marken.

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

§10 Kronografering

För att ett vapen ska få användas på spel ska det vara kronograferat och användaren skall kunna redogöra för dess utgångshastighet. All kronografering ska utföras med hop-up inställd i samma läge som den skall vara under spel och med

samma kul typ (vikt, märke osv) som skall användas under spel. Utgångshastigheten ska mätas vid vapnets mynning och anges joule och utgöras av det högsta värdet av minst tre mätningar.

§11 Säkerhetsavstånd och utgångshastigheter

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

Högsta utgångshastighet för alla vapen vid CQB/inomhus spel anges av vapenklass CQB.

Högsta utgångshastighet för helautomatiska vapen vid utomhus/skogsspel anges av vapenklass Auto B.

Högsta utgångshastighet för halvautomatiska vapen vid utomhus/skogsspel anges av vapenklass Semi.

Högsta utgångshastighet för manuella repetervapen vid utomhus/skogsspel anges av vapenklass Bolt B.

Följande tabell ger översättningar från Joule till de vanligaste kulvikterna. Ur joulevärdet beräknas gränser för udda vikter som inte tas upp i tabellen enligt:

$$(2 * E / m)^{0,5} = V$$

Där

E=Mjunningsenergin, utläst ur tabellerna nedan.

m=kulvikten i kilogram, 200g ger alltså m = 0,2002

V= hastighetsgränsen

Om hjälp med beräkningarna erfordras, skicka ett mail till info@vsaf.se

Klass	S-avstånd	Joule	.20 fps	.25 fps	.28 fps	.30 fps	.34 fps	.36 fps	.40 fps	.43 fps	.45 fps
CQB:	0m	0,99	328,0	293,4	277,2	267,7	251,6	243,3	230,8	223,1	218,7
Auto A:	5m	1,34	380,0	339,9	321,2	310,3	291,4	283,1	268,5	259,2	253,3
Auto B:	10m	1,75	435,0	389,1	367,6	355,2	333,6	323,5	306,9	296,7	290,0
Semi:	20m	2,51	520,0	465,1	439,5	424,6	398,8	387,4	367,5	354,6	346,7
Bolt A:	30m	3,34	600,0	536,3	507,1	489,9	460,2	446,9	424,0	409,2	400,0
Bolt B:	40m	4,55	700,0	626,1	591,6	571,5	536,9	521,6	494,9	477,4	466,7

Klass	S-avstånd	Joule	.20 m/s	.25 m/s	.28 m/s	.30 m/s	.34 m/s	.36 m/s	.40 m/s	.43 m/s	.45 m/s
CQB:	0m	0,99	100,0	89,4	84,5	81,6	76,7	74,2	70,4	68,0	66,6
Auto A:	5m	1,34	115,8	103,6	97,9	94,6	88,8	86,3	81,9	79,0	77,2
Auto B:	10m	1,75	132,6	118,6	112,1	108,3	101,7	98,6	93,5	90,4	88,4
Semi:	20m	2,51	158,5	141,8	134,0	129,4	121,6	118,1	112,0	108,1	105,7
Bolt A:	30m	3,34	182,9	163,6	154,6	149,3	140,3	136,2	129,2	124,7	121,9
Bolt B:	40m	4,55	213,4	190,8	180,3	174,2	163,6	159,0	150,8	145,5	142,2

§11.1 "Blandspelstillägget"

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

Spelregler

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

§1 Vapen och magasin

Skarpskyttar: Halvautomatiskt vapen där magasin laddas med max 30 kulor

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

Övriga: Vapen där magasin laddas med max 80 kulor

§2 Omladdning

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

§3 I spel

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

§4 Lämna spelområdet

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

§5 Träffar

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

Träffad: när du blivit träffad ska du tydligt markera detta genom att högt och tydligt ropa "TRÄFFAD" och samtidigt sträcka upp handen. En träff innebär att man är ute ur spelet för tillfället och spelaren skall med minsta möjliga stormoment antingen gå av spelområdet helt, gå till Respawn eller lägga sig ned och vänta på Medic. När du är träffad och på väg av spelområdet eller till

respawn skall du markera detta genom ett färgstarkt tygstycke (markering är valfritt vid väntan på medic).

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

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

§6 Respawn

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

§7 Medic

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

§8 Ingenjör

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

§9 Knife kill / silent kill

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

§10 Radio

När man är utskjuten får man på radion endast ropa:

"Medic!"

och inget annat. Avlyssning av motståndarsidans radiokanaler är inte tillåtet.

Gentlemannskap

Airsoft är en hobby som bygger på ärlighet och "sportsmanship". Detta kan aldrig summeras i ett set av regler. Många gånger kräver det att man är i situationen för att kunna bedöma vad som är rätt och rimligt vilket kräver ett stort mått av omdöme. Några bra gyllene regler:

* Om du ser någon göra fel, kompensera inte för detta genom att själv göra fel. Om motpartens agerande påverkar spelets spelbarhet eller din upplevelse, prata med arrangör eller styrelse i stället.

* När du är i god förhand på korta avstånd så att du borde säkert kunna träffa, skjut 1-2 skott, inte en svärm.

Om du blir beskuten i motsvarande situation, ta träffen även om den som sköt missade. Om du inte gör det så blir konsekvensen att man måste lägga långa salvor i onödan.

* Om du blir liggande i motståndarens omedelbara närhet efter en strid för att din grupp blivit utplånad eller du är under medicning, och motståndaren ser dig och antar att du är död, ta träff. Konsekvensen av att hoppa upp som gubben i lådan är bara att motståndaren måste skjuta alla för säkerhets skull.

* Undvik att röra dig genom motståndarens spawn om möjligt.

Om någon motståndare tvingats röra sig genom din egen spawn, samtidigt som du är på väg att spawna, så kan du upplysa denne om hur lång tid det är kvar till du tänkte respawn. Om det är en frågan om sekunder innan du respawnar så bör du ge motståndaren minst en minut att agera.

* Undvik att sitta och lurpassa på eller väldigt nära motståndarens spawn. Man bör ge en spawnande motståndare möjlighet att komma in på området och en viss möjlighet att välja terräng.

* Om någon säger att han är säker på att han träffade dig i en situation, ta träffen. Om en spelare överutnyttjar detta, prata med arr eller styrelse.

Vräk inte ur dig "ta träffen" hela tiden. Du kan veta bättre än motståndaren, säg endast till då du är säker på att så är fallet. Vapnen går oftast sämre och man skjuter sämre under press än man själv tror.

* Det är visserligen lite mer än sportsmanship, men ta dina träffar! Det kan vara svårt att få vinnarskallen att gå runt konceptet att inte ge sig själv alla fördelar man kan, men det är ingen som tycker att du är bättre för att du är svårare att träffa än andra i samma situation.

Även lite fusk leder i det långa loppet till att folk märker att de statistiskt träffar dig sämre än andra, vilket kommer ge dig ett dåligt rykte som kan vara svårt att skaka av sig.

Om en kula vidrör dig eller den utrustning du bär så är det en träff, oavsett kulans hastighet, vinkel eller huruvida du ser skytten.

* Ha en trevlig ton mot med och motspelare. I spel blir ofta tillropen med nödvändighet korta och tydliga, men när situationen inte kräver det, lägg energi på att vara artig och trevlig.

* Det är lätt att man tror att man känner någon väl nog för att ha en mer sträv ton efter ett par spel, men så är inte nödvändigtvis fallet. Om du känner dig förbannad på någon så kan du be någon annan att ta upp det med personen, eller vänta på att du själv lugnat ned dig.

* Inse att vi alla är människor. Alla gör misstag. Någon blir arg, någon annan blir så tävlingsinriktad att han slutar känna av träffar, en tredje fattar fel beslut. Detta är en lek som vi alla ger oss in i för att ha roligt. Gör din del för att det skall fortsätta vara det för alla. I det ingår att hantera eventuella konflikter, ge dig själv ett positivt utlopp för saker som retar dig.

* Kom i tid för att vara färdig vid utsatt spelstart! Tänk på att du även skall ha tid med en genomgång på 10-15 minuter.

* Kom i tid även om du vet att andra inte gör det, annars legitimerar du att man försenar spelstarten vilket gör att någon börjar komma ännu senare.

* Ännu viktigare än att komma i tid är att säga till arrangören redan vid spelstart om man kommer behöva gå tidigare. Om man tvingas oväntat avbryta mitt under pågående spel så måste man informera arrangören.

Konsekvensen av att man lämnar spel tidigt utan att informera arrangören är mer vittgående än man tror; Man vet inte om du behöver eftersökas eftersom någonting kan ha hänt dig. Man vet inte att scenariot har blivit obalanserat och att spelupplevelsen har blivit lidande. Man vet inte heller om man har samlat alla när arrangören avblåser spel.

* Säg till när du inte har roligt längre och förklara varför för det aktuella spelets arrangör, eller om det är en mer kvardröjande känsla, styrelse! Det finns säkert fler som dig och det finns mycket som man kan göra. Att ha roligt är ju vad det handlar om!