

REGLER

§1 Generelle bestemmelser

§1.1 Det er ikke tilladt at afgive skud uden for spille- eller indskydningsområderne, hverken med eller uden kugler.

§1.2 Det er forbudt at have magasin i våben uden for spille- eller indskydningsområderne. Pistoler i låst hylster er undtaget.

§1.3 Godkendt ansigtsbeskyttelse, der dækker mund, næse og øjne, skal bæres på spilleområdet.

§1.4 Indskydning må kun foregå i dertil indrettede områder.

§1.5 Spil skal afvikles inden for det afgrænsede spilområde.

§1.6 Det er forbudt at skyde gennem revner og sprækker, medmindre hele hovedet kan føres igennem, eller afstanden er minimum 6 meter.

§1.7 Spilleren skal altid orientere sig før afgivelse af skud og have hovedet fremme ved skud omkring hjørner mv.

§1.8 Ved brug af riot shield gælder følgende:

- a) Der må ikke skydes under løb
- b) Der må kun anvendes pistol
- c) Magasinet må maksimalt indeholde 30 skud
- d) Skjoldet skal veje minimum 6 kg

§1.13 En spiller anses som ramt uanset træfpunkt (inkl. våben). Spilleren skal straks:

- a) Råbe "RAMT" eller "HIT"
- b) Løfte en arm
- c) Placere rød markering synligt på hovedet
- d) Aktivere rødt lys på hjelm eller bryst

§1.14 Rød dødmandsmarkering og rød lysmarkering er obligatorisk under hele arrangementet - på alle tidspunkter og lokationer.

§1.15 Granat regler følger

§1.16 Ukontrolleret skydning til eller fra spilområdet er forbudt. Skydning udenfor spilområdet kan medføre udelukkelse fra arrangementet.

§1.17 Krænkende eller truende adfærd er forbudt og medfører øjeblikkelige konsekvenser og mulig karantæne.

§1.17 Vi har absolut **NULTOLERANCE** for fysisk vold mellem spillere. Alle involverede parter vil blive bortvist med øjeblikkelig virkning, med mulighed for politianmeldelse.

§1.18 Spil under påvirkning af alkohol eller euforiserende stoffer er forbudt og medfører øjeblikkelig bortvisning, samt karantæne.

§1.19 Ved alvorlig skade råbes "STOP SPIL". Spillet standses i området, og instruktør eller arrangør underrettes straks.

§1.20 Alle anvisninger fra arrangører, instruktører og hjælpere skal efterleves. Uenigheder håndteres uden for spilområdet.

§1.21 Klager over instruktører eller hjælpere indgives til arrangørerne.

§2 Spilregler

§2.1 Udleverede holdbånd skal bæres synligt på overarmen til enhver tid.

§2.2 Spilleridentifikation skal bæres synligt og kunne fremvises på anmodning. Manglende efterlevelse medfører bortvisning.

§2.3 Ved brug af ghillie gælder følgende:

- a) Holdbånd skal bæres synligt på lårene
- b) Identifikation skal kunne fremvises på forespørgsel
- c) Viper Hood og lignende betragtes som ghillie
- d) Ghillie må kun anvendes af våben kategori Bolt Action

§2.4 Døde spillere skal bære rød markering synligt på hovedet samt have rødt lys aktiveret til enhver tid.

§2.5 Bleed-out tiden er 10 minutter og kan ikke forlænges. Det anbefales at tage knæ ved træf eller død.

§2.6 Medic-regler:

- a) Forbinding gives med udleveret gazebind
- b) Kan anvendes maksimalt 2 gange
- c) Efter 2 forbindinger anses spilleren som permanent død og skal respawnne

§2.7 Hvis medic eller patient rammes under behandling, anses patienten for død og skal respawnne.

§2.8 Transport af såret spiller:

- a) Skal udføres af to levende spillere i armlænke over skuldrene på den sårede
- b) Alle involverede er ukampdygtige under transport
- c) Tempo må ikke overstige gangfart
- d) Patienten kan efterlades til enhver tid
- e) Der er ingen begrænsning på flytnings afstand

§2.9 Respawn-regler fastsættes af arrangører eller fremgår af separat afsnit.

§3 Natspil

§3.1 Natspilsregler gælder fra kl. 22:00 til 05:00.

§3.2 Termisk og Night Vision-udstyr er tilladt.

§3.3 Ved brug af termisk eller Night Vision skal våben anvende tracer og tracerkugler.

§3.4 Bolt action er undtaget fra tracerkravet, men skal anvende muzzle-flash.

§3.5 LMG skal før skydning anvende hvidt lys og benytte tracer og tracerkugler.

§4 Joulegrænser og kuglevægt

§4.1 Sikkerhedsafstande:

- < 1,69 J — 6 m
- < 1,90 J — 15 m
- < 2,85 J — 25 m
- < 3,50 J — 35 m
- **MAX** 4,00 J — 40 m

§4.2 Rifler / SMG:

- Maks. anslagskraft: 1,69 J (over dette klassificeres som DMR)
 - Maks. kuglevægt: 0,33 g
 - Indendørs: Tilladt
 - Kun semi-automatisk
 - Maks. 80 kugler pr. magasin
- Ingen begrænsning på antal magasiner

§4.3 LMG:

- Skal kunne skyde fuldautomatisk
- Kun korte, kontrollerede byger
- Må ikke anvendes under løb
- Maks. anslagskraft: 1,90 J
- Maks. kuglevægt: 0,33 g
 - Indendørs: Ikke tilladt
- Sikkerhedsafstand: 15 m

§4.4 Pistoler:

- Maks. anslagskraft: 1,20 J
- Maks. kuglevægt: 0,33 g
 - Indendørs: Tilladt

§4.5 DMR:

DMR er ikke tilladt.

§4.6 Pump-shotgun:

- Skal være pump-baseret
- Max 3 kugler pr. aftræk
- Maks. anslagskraft: 1,20 J
- Maks. kuglevægt: 0,33 g
 - Indendørs: Tilladt

§4.7 Bolt Action:

- Maks. anslagskraft: jf. sikkerhedsafstand (§4.1)
 - Maks. kuglevægt: 0,48 g
- Indendørs: Kun tilladt fra første sal og opefter

§5 Øvrige bestemmelser

§5.1 BIO-kugler anbefales til alle våben, hvor det er muligt.

§5.2 Spillere kan til enhver tid blive kontrolleret for udgangshastighed og kuglevægt.

§5.3 Det er spillerens ansvar, at våben overholder gældende regler. Overtrædelser kan medføre bortvisning.