

## **SPIS TREŚCI:**

### **Dział I “Limity i zasady”**

#### **Rozdział 1 “Limity”**

- Pkt 1 Budynki i teren zurbanizowany
- Pkt 2 Teren niezurbanizowany
- Pkt 3 Definicje trybów ognia

#### **Rozdział 2 “Zasady gry”**

- Pkt 1 “Zasady gry w budynkach i w terenie zurbanizowanym (CQB)”
- Pkt 2 “Zasady gry w terenie otwartym (LAS)”
- Pkt 3 “Zasady gry w terenie mieszanym (MOUT)”

#### **Rozdział 3 “Klasyfikacje”**

- Pkt 1 “Klasyfikacja replik”

### **Dział II “Organizacja”**

#### **Rozdział 1 “Zasady gry”**

- Pkt 1 “Zasady podstawowe”
- Pkt 2 “Porządek w trakcie odprawy”
- Pkt 3 “Porządek i zasady w trakcie rozgrywki”

#### **Rozdział 2 “Administracja”**

- Pkt 1 “Administracja moderacja i rozjemcy terenowi”

#### **Rozdział 3 “Dopuszczenie do gry”**

- Pkt 1 “Gracze”
- Pkt 2 “Sprzęt”
- Pkt 3 “Pomiar prędkości wylotowej”

#### **Rozdział 4 “Odpowiedzialność uczestników spotkań”**

- Pkt 1 Odpowiedzialność administracji
- Pkt 2 Odpowiedzialność graczy

#### **Rozdział 5 “Spory”**

- Pkt 1 “Rozwiązywanie sporów”

#### **Rozdział 6 “Dodatkowe zachowania zabronione”**

- Pkt 1 “Dodatkowe zachowania zabronione”

#### **Rozdział 7 “Kary i wykluczenia”**

- Pkt 1 Opis
- Pkt 2 “Usunięcie czasowe”
- Pkt 3 “Usunięcie trwałe”
- Pkt 4 “Ostrzeżenie (WARN)”

### **Dział III “Kwestie techniczne”**

#### **Rozdział 1 “Osoby niezarejestrowane na forum Taktyczny Szczecin”**

- Pkt 1 “Goście”

#### **Rozdział 2 “Znaczniki i oznaczenia”**

- Pkt 1 “Oznaczenia”
- Pkt 2 “Oznaczenia inne”
- Pkt 3 “Oznaczenia dodatkowe”

#### **Rozdział 3 “Teren rozgrywki”**

- Pkt 1 “Miejsca”

#### **Rozdział 4 “Wyroby pirotechniczne”**

- Pkt 1 “Pirotechnika hukowa”
- Pkt 2 “Pirotechnika dymowa”
- Pkt 3 “Pirotechnika błyskowa”

#### **Rozdział 5 “Rejestracja obrazu i dźwięku”**

- Pkt 1 “Filmy i zdjęcia”

#### **Rozdział 6 “Optoelektronika i drony”**

- Pkt 1 “Termowizja”
- Pkt 2 “Noktowizja”
- Pkt 3 “BSP”

#### **Rozdział 7 “Inne”**

- Pkt 1 “Gry spoza kalendarza Taktycznyszczecin.pl”

# REGULAMIN FORUM TAKTYCZNYSZCZECIN.PL

## Preambuła

Witamy na Forum Airsoftowym Taktycznyszczecin.pl! Naszym celem jest stworzenie otwartej, przyjaznej społeczności, w której miłośnicy Airsoftu mogą dzielić się wiedzą, doświadczeniem i pasją do tej fascynującej formy rozrywki.

Regulamin Forum został stworzony z myślą o zapewnieniu bezpiecznego, zorganizowanego i przyjaznego środowiska dla wszystkich członków. Ma on służyć jako narzędzie rozwiązujące praktycznie każdą kwestię sporną, bazując na doświadczeniach wieloletnich uczestników rozgrywek Airsoftowych.

Nasza społeczność rozwija się dzięki zgodnemu z duchem fair play podejściu i poszanowaniu dla każdego uczestnika. Mamy nadzieję, że korzystanie z forum przyniesie Wam wiele radości, a regulamin będzie sprzyjał tworzeniu pozytywnych interakcji oraz sprawnemu rozwiązaniu wszelkich problemów. Mamy również nadzieję że regulamin pozwoli na doprecyzowanie każdej niejasności.

Dziękujemy, że jesteście częścią naszej społeczności na Taktycznyszczecin.pl!

## Dział I

### Limity i zasady

#### Rozdział 1

##### Limity

#### 1. Budynek i teren zurbanizowany (CQB):

- a) Limit mocy replik używanych podczas rozgrywek CQB i w terenie zurbanizowanym ustala się na 1.15J +/- 0,00J
- b) Przy określonym limicie 1.15J obowiązuje nakaz używania ognia pojedynczego zgodnie z definicją. (Dział I, Rozdział 1, Punkt 3, Podpunkt a)
- c) Maksymalną wagę kulki ustala się na 0.25g
- d) Zakaz używania kulek typu Bioval BBMAX, metalowych, kulek do łożysk, śrutu i innej niebezpiecznej amunicji o odkształcalności innej niż kulka plastikowa.

#### 2. Teren otwarty niezurbanizowany (LAS):

- a) Limit energii kulki dla replik używanych podczas rozgrywek w terenie otwartym zostaje ustalony:

- do 1.9J +/- 0,00J dla replik szturmowych posiadających możliwość prowadzenia ognia w trybie automatycznym (fullauto) zgodnych z klasyfikacją. (Dział 1, Rozdział 3, Punkt 1, Podpunkt b)
  - do 2.3J +/- 0,00J dla replik karabinów maszynowych zgodnych z klasyfikacją posiadających możliwość prowadzenia ognia ciągłego (fullauto). Wymagana druga replika. (Dział 1, Rozdział 3, Punkt 1, Podpunkt c)
  - do 2.8J +/- 0,00J dla replik posiadających możliwość prowadzenia ognia wyłącznie w trybie samopowtarzalnym (semi) z mechanicznie bądź elektronicznie zablokowaną funkcją ognia ciągłego zgodnych z klasyfikacją. Wymagana druga replika. (Dział 1, Rozdział 3, Punkt 1, Podpunkt d)
  - do 3.3J +/- 0,00J dla replik wyłącznie sprężynowych oraz gazowych które posiadają zamek dwu- lub czterotaktowy zgodnych z klasyfikacją. Wymagana druga replika. (Dział 1, Rozdział 3, Punkt 1, Podpunkt e)
- b) Zakaz używania kulek typu Bioval BBMAX, metalowych, kulek do łożysk, śrutu i innej niebezpiecznej amunicji o odkształcalności innej niż kulka plastikowa.

### 3. Definicje trybów ognia

- a) ogień pojedynczy (semi) klasyfikuje się jako wymagający każdorazowego naciśnięcia spustu do oddania kolejnego strzału. Celem ponownego oddania strzału należy odpuścić język spustowy i ponownie go nacisnąć.  
Po jednokrotnym naciśnięciu i puszczeniu spustu replika wykonuje jeden pełny cykl wystrzelując jedną\* kulkę.
- b) Binary Trigger jest to tryb pozwalający na wystrzelenie dwóch kulek w jednym cyklu naciśnięcia i odpuszczenia spustu. Klasyfikowany jest jako odmiana ognia ciągłego.
- c) Burst jest to rodzaj ognia pozwalający na wystrzelenie ograniczonej ilościowo serii kulek. Klasyfikowany jest jako odmiana ognia ciągłego.
- d) Ogień ciągły klasyfikuje się jako zdolność repliki do ciągłego oddawania strzałów w czasie trzymania wciśniętego języka spustowego. Replika będzie oddawać wtedy strzały do wyczerpania kulek. Do ognia ciągłego w myśl zasad zalicza się każdy tryb ognia inny niż pojedynczy.
- e) \* Podpunktu "a" nie stosuje się w przypadku używania replik strzelb które posiadają więcej niż jedną lufę wewnętrzną dopuszcza się wtedy oddanie pojedynczego strzału z większej niż 1 ilości kulek.

## Rozdział 2

### Zasady gry

#### 1. Zasady gry w budynkach i w terenie zurbanizowanym (CQB):

- a) W budynkach na obszarze zurbanizowanym dozwolone jest używanie wyłącznie ognia pojedynczego (semi) zgodnego z definicją.

Zakazuje się używania replik które nie spełniają tego wymagania (nie posiadają lub mają uszkodzony tryb semi) w tym replik posiadających włączony zamiast trybu semi "binary trigger", "burst" itp.

b) Strzelanie przez otwory:

- mniejsze niż średnia wielkość ludzkiej głowy dozwolone jest tylko z pewnej odległości nie mniejszej niż 1m, kategorycznie zakazane jest prowadzenie ognia do celu którego nie widzimy (wkładanie samej lufy w otwory typu dziurka od klucza)
- większe niż średnia wielkość ludzkiej głowy jest w pełni dozwolone i nie jest obłożone żadnymi ograniczeniami

c) Kategorycznie zabronione jest wystawianie samej repliki i prowadzenie ognia w kierunku celu którego nie widzimy.

d) Dozwolone jest użycie replik broni białej w postaci atrap noży wykonanych wyłącznie z miękkiego materiału takich jak guma, gąbka dodatkowo każda replika broni białej musi otrzymać akredytację administracji.

e) Tarcze balistyczne bądź ich kopie:

- Dozwolone jest użycie tarcz balistycznych oraz ich replik przez, które rozumie się jako obiekt przypominający tarcze, wyposażony w uchwyt.
- Każda tarcza balistyczna zarówno oryginalna jak i replika musi otrzymać akredytację administracji.
- Tarcza jest wyposażeniem danego gracza tak jak np. replika, przeciwnik nie może jej przejąć.
- Tarcze można przekazać innemu graczowi jedynie będąc „żywym” ,w punkcie „respawn” lub w miejscu otrzymania trafienia. Można ją zniszczyć według sprecyzowanych, specjalnych zasad obowiązujących podczas danej gry w każdym innym przypadku tarcza jest niezniszczalna.
- Organizator spotkania może zabronić użycia tarczy lub ograniczyć jej użycie jeśli będzie miała negatywny wpływ na rozgrywkę a także może nie dopuścić tarczy ze względu na wagę, wymiary lub sposób wykonania.

f) Granaty

- Dozwolone jest używanie granatów sprężynowych oraz gazowych typu „Tornado”, których pole rażenia obejmuje całe pomieszczenie, do którego został wrzucony granat.
- W sytuacji, gdy w pomieszczeniu „wybuchą” granat rozpryskowy wyeliminowani są gracze, którzy się w nim znajdują, nawet jeśli nie zostali trafieni bezpośrednio elementami miotanymi (częściami korpusu, proszkiem lub kulkami). Zasada ta nie obowiązuje poza terenem CQB oraz w pomieszczeniach wskazanych przez organizatora (hale, korytarze).
- Granat który zadziała i rozsypie kulki w pomieszczeniu eliminuje tylko graczy bezpośrednio wystawionych na jego działanie. Gracz w całości ukryty za ścianą nie zostaje uznany za trafionego nawet jeśli ściana nie jest kompletna.
- W szczególnych przypadkach i podczas konkretnych wydarzeń może zostać dopuszczone użycie granatów pirotechnicznych na specjalnych zasadach.

g) Lasery

- Dopuszcza się używanie laserowych wskaźników celu, których moc nie przekracza 1 mW

- Zabronionym jest używanie laserowych wskaźników celu celem oślepienia innego gracza. Jedynym dopuszczonym korzystaniem z tego typu urządzeń jest celowanie
- h) Noktowizja/termowizja
  - Dopuszcza się użytkowanie sprzętu optoelektronicznego w postaci noktowizorów i termowizorów, chyba że zasady danego spotkania stanowią inaczej

## 2. Zasady gry w terenie otwartym (Las):

- a) Podczas strzelania z niewielkiej odległości kierujemy się zdrowym rozsądkiem, tabelą odległości (MED, załącznik nr 1) oraz używamy wyłącznie ognia pojedynczego (semi)
- b) Dozwolone jest używanie granatów gazowych typu „Tornado”, których pole rażenia jest zależne od wyrzuconych przez granat kulek, inaczej niż jest to opisane w przypadku rozgrywek w terenie zurbanizowanym. Tylko bezpośrednie otrzymanie trafienia kulką eliminuje gracza.
- c) W przypadku wystąpienia na terenie otwartym umocnień w postaci budynków/bunkrów stosuje się zasady opisane w Dziale 1, Rozdziale 2, Pkt 1.
- d) W przypadku posiadania repliki o mocy większej niż 1,9J obowiązkowe jest posiadanie sprawnej repliki w limicie nieprzekraczającym 1,9J i używanie jej zgodnie z zasadami MED( załącznik nr 1).
- e) Tarcze balistyczne bądź ich kopie:
  - Dozwolone jest użycie tarcz balistycznych oraz ich replik przez, które rozumie się jako obiekt przypominający tarcze, wyposażony w uchwyt.
  - Każda tarcza balistyczna zarówno oryginalna jak i replika musi otrzymać akredytację administracji.
  - Tarcza jest wyposażeniem danego gracza tak jak np. replika, przeciwnik nie może jej przejąć.
  - Tarcze można przekazać innemu graczowi jedynie będąc „żywym” ,w punkcie „respawn” lub w miejscu otrzymania trafienia. Można ją zniszczyć według sprecyzowanych, specjalnych zasad obowiązujących podczas danej gry w każdym innym przypadku tarcza jest niezniszczalna.
  - Organizator spotkania może zabronić użycia tarczy lub ograniczyć jej użycie jeśli będzie miała negatywny wpływ na rozgrywkę a także może nie dopuścić tarczy ze względu na wagę, wymiary lub sposób wykonania.
- f) Granaty
  - Dozwolone jest używanie granatów sprężynowych oraz gazowych typu „Tornado”, których pole rażenia obejmuje całe pomieszczenie, do którego został wrzucony granat.
  - W sytuacji, gdy w pomieszczeniu „wybucha” granat rozpryskowy wyeliminowani są gracze, którzy się w nim znajdują, nawet jeśli nie zostali trafieni bezpośrednio elementami miotanymi (częściami korpusu, proszkiem lub kulkami). Zasada ta nie obowiązuje poza terenem CQB oraz w pomieszczeniach wskazanych przez organizatora (hale, korytarze).

- Granat który zadziała i rozsypie kulki w pomieszczeniu eliminuje tylko graczy bezpośrednio wystawionych na jego działanie. Gracz w całości ukryty za ścianą nie zostaje uznany za trafionego nawet jeśli ściana nie jest kompletna.
- W szczególnych przypadkach i podczas konkretnych wydarzeń może zostać dopuszczone użycie granatów pirotechnicznych na specjalnych zasadach.

g) Lasery

- Dopuszcza się używanie laserowych wskaźników celu, których moc nie przekracza 1 mW
- Zabronionym jest używanie laserowych wskaźników celu celem oślepienia innego gracza. Jedynym dopuszczonym korzystaniem z tego typu urządzeń jest celowanie

3. Zasady gry w terenie mieszanym (MOU):

- W przypadku gry w terenie mieszanym stosuje się zasady zawarte w pkt. 1 i pkt 2 rozdziału 2 (zasady gry w budynkach oraz zasady gry w terenie otwartym) jeśli nie zostało określone inaczej
- Budynki w takim trybie muszą zostać oznaczone strefą CQB adekwatną do terenu, warunków i planowanej rozgrywki
- Podczas interakcji z graczem znajdującym się w strefie CQB zabrania się używania ognia innego niż pojedynczy.
- Dopuszcza się strzelanie ze strefy CQB do gracza znajdującego się poza strefą CQB z wykorzystaniem replik o mocy przekraczającej 1,15 J z zachowaniem limitu dla terenu otwartego, strefy CQB oraz zasad MED.
- Standardowa wartość strefy CQB to 15 metrów od ściany budynku, chyba że zostało ustalone inaczej.

## Rozdział 3

### Klasyfikacje

#### 1. Klasyfikacja replik

- Repliką dopuszczoną do gier CQB jest replika ASG o dowolnym napędzie pozwalająca na prowadzenie ognia pojedynczego zgodnego z definicją której energia kinetyczna kulki mierzona przy wylocie lufy nie przekracza 1.15J. Maksymalna waga kulek dostępna podczas gier CQB wynosi 0.25g.
- Repliką dopuszczoną do gier jako SZTURM jest replika ASG o dowolnym napędzie pozwalająca na prowadzenie dowolnego rodzaju ognia której energia kinetyczna kulki mierzona przy wylocie lufy nie przekracza 1.9J.
- Repliką dopuszczoną do gier jako KARABIN MASZYNOWY jest replika ASG o dowolnym napędzie pozwalająca na prowadzenie rodzaju ognia zgodnego z dodatkowymi warunkami której energia kinetyczna kulki mierzona przy wylocie lufy nie przekracza 2,3J.

Replika ASG klasyfikowana jako karabin maszynowy musi spełniać wszystkie poniższe warunki techniczne:

- konstrukcyjna fabryczna możliwość podpięcia atrapy taśmy naboju a także replika mechanizmu taką taśmę obsługującego;
- podstawowy, głównym i jedyny występujący standardowo tryb ognia w replice to ogień ciągły;
- konstrukcja z szybko wymienną lufą zewnętrzną.

Wyjątkami które nie muszą spełniać powyższych zasad są repliki systemu Gatlinga (konstrukcje wielolufowe), repliki wyposażone w gearbox oparty na systemie wersji 8 oraz repliki historyczne i nietypowe zgłoszone i zatwierdzone przez administrację.

- d) Repliką dopuszczoną do gier jako replika WYBOROWA/DMR jest replika ASG o dowolnym napędzie pozwalająca na prowadzenie ognia wyłącznie pojedynczego zgodnego z definicją której energia kinetyczna kulki mierzona przy wylocie lufy nie przekracza 2.8J.
- e) Repliką dopuszczoną do gier jako replika snajperska jest replika ASG o napędzie sprężynowym lub gazowym pozwalająca na prowadzenie ognia pojedynczego wymagająca ręcznego wprowadzenia każdorazowo kolejnej kulki do komory hop up po oddaniu strzału której energia kinetyczna kulki mierzona przy wylocie lufy nie przekracza 3.3J.

## Dział II

### ORGANIZACJA

#### Rozdział 1

#### Zasady gry

##### 1. Zasady podstawowe:

- a) Każdy uczestnik spotkania musi posiadać atestowaną, skuteczną ochronę oczu jest ona kluczowa dla bezpieczeństwa. Używanie masek z siatką lub innych podobnych typu okulary laboratoryjne jest zabronione w naszym środowisku i może być powodem niedopuszczenia użytkownika takiej maski/okularów do gry. Minimalnym wymogiem są okulary osiągające wytrzymałość na uderzenia jaką określa norma STANAG 4296 które muszą być noszone przez cały czas trwania gry.
- b) Każdy uczestnik spotkania powinien posiadać, znacznik trafienia w postaci Kamizelki odblaskowej w kolorze żółty/pomarańczowy
- c) Każdy uczestnik spotkania musi posiadać oznaczenia stron w kolorze pomarańczowym (+/- RAL 2009) i niebieskim (+/- RAL 5005) ponadto oznaczenie powinno zapewniać widoczność w zakresie 360 stopni (dookoła ręki).
- d) Osoby, które nie posiadają kamizelki odblaskowej mogą zostać dopuszczone do rozgrywki, lecz nie mogą zgłaszać skarg o dodatkowe trafienia po zasygnalizowaniu pierwszego trafienia.

- e) Każdy uczestnik spotkania powinien posiadać dokument tożsamości, którym może potwierdzić swoją datę urodzenia, gdy przedstawiciel administracji/moderacji forum Taktyczny Szczecin o to poprosi. Akceptowanym dokumentem tożsamości jest dowód osobisty, prawo jazdy, paszport, legitymacja szkolna/studencka.
- f) Moderator/administrator/rozmecza terenowy może poprosić o wystąpienie osób nieletnich i okazanie legitymacji nieletniego gracza lub papierowej zgody rodzica/opiekuna prawnego.
- g) Osoby posiadające repliki o mocy przekraczającej 1.9J obowiązkowo wychodzą na środek i poddają się pomiarowi prędkości wylotowej niezależnie od reszty graczy.
- h) Na spotkaniach nie toleruje się obrażania innych uczestników rozgrywki oraz jakiegokolwiek formy przemocy fizycznej jak i psychicznej. Wszelkie tego typu przypadki będą skutkowały natychmiastowym wyproszeniem ze spotkania oraz trwałym wykluczeniem ze spotkań pod patronatem TS.
- i) Przemoc fizyczna udokumentowana filmem lub relacją świadków traktowana jest zawsze szczególnie i skutkuje permanentnym banem na spotkania
- j) Podczas spotkań panuje kategoryczny zakaz spożywania napojów alkoholowych, stosowania wszelkich używek odurzających oraz bycia pod wpływem tych środków.

## 2. Porządek w trakcie odprawy

- a) Uczestnicy stają w szeregu lub dwuszeru na polecenie i w miejscu wyznaczonym przez organizatora/osoby z moderacji/administracji/rozmecza terenowego.
- b) Każdy uczestnik spotkania powinien stawić się o wyznaczonej godzinie na miejscu zbiórki przygotowany do gry. W przeciwnym razie może nie być brany pod uwagę podczas pierwszej rundy gry i dołączyć dopiero w następnej.
- c) Członek administracji/moderacji/rozmecza dokonuje kontroli ochrony oczu, kamizełek odblaskowych, wrywkowo lub całościowo mocy replik (w przypadku mocy większej niż 1.9J sprawdzani są wszyscy taką moc posiadający) oraz zgód nieletnich i/lub legitymacji gracza niepełnoletniego.

## 3. Porządek i zasady w trakcie rozgrywki

- a) Gra rozpoczyna się oraz kończy tylko i wyłącznie na sygnał osoby prowadzącej grę. Sygnał może być podany za pomocą telefonu, radia, gwizdka lub głosem. W przypadku użycia gwizdka zabronione jest używanie go przez osoby nie zajmujące się moderowaniem gry.
- b) Zmiany zasad w trakcie gry może dokonywać tylko osoba, która odpowiada za przebieg gry lub osoba przez nią wyznaczona
- c) Kategorycznie zabrania się samodzielnego dokonywania zmian w obrębie mechaniki rozgrywki tj. zmiany miejsca respawnu, czasu respawnu itp
- d) W przypadku , gdy na teren działań wkraczają osoby nie biorące udziału w rozgrywce pot. "cywile", gra jest "zamrożona" (czyt. gracze nie zmieniają pozycji i nie oddają strzałów, tyczy się to również osób udających się na punkt „respawn”), a osoba która jako pierwsza zauważy osobę postronną ma obowiązek zasygnalizować to poprzez okrzyk "cywil", inni uczestnicy rozgrywki mają obowiązek poinformowania pozostałych graczy o tym fakcie poprzez krzyknięcie "cywil" w miarę możliwości również w innej nie pozostawiającej wątpliwości formie (np. radio). Po opuszczeniu terenu rozgrywki przez osoby postronne wszyscy gracze wyraźnie przekazują ten fakt pozostałym a gra jest kontynuowana.



- e) Gracz trafiony ma obowiązek wyraźnie zasygnalizować trafienie a następnie wyciągnąć kamizelkę odblaskową. Przed wyciągnięciem kamizelki można unieść w sposób widoczny replikę lub rękę.
- f) Gracz trafiony, któremu z racji mechaniki lub toku gry nie przysługuje interwencja medyka udaje się prosto na punkt odrodzenia (respawn) niezależnie od tego czy trafienie otrzymał od przeciwnika czy sojusznika.\*  
\*Sytuacja na wyraźne polecenie administratora/moderatora/rozmowy terenowego lub organizatora gry może zostać zmieniona wtedy w przypadku otrzymania trafienia od członka własnego zespołu gracz nie ponosi konsekwencji trafienia a na respawn udaje się osoba, która go trafiła. Jest to jednak zasada dodatkowa a nie standardowa.
- g) W sytuacji, w której występuje wymiana ognia na krótkim dystansie i może wystąpić problem z rozstrzygnięciem, który z graczy został trafiony jako pierwszy. Wszyscy gracze biorący udział w wymianie ognia, co do których występują wątpliwości uznawani są za trafionych, przy czym powyższej zasady nie stosuje się kiedy ewidentnie widać kto otrzymał trafienie jako pierwszy. A także gdy pomimo wcześniejszego otrzymania trafienia gracz nadal oddaje strzały, uznaje się wtedy oddane strzały za nieważne.
- h) Gracz trafiony i oczekujący medyka może zostać "dobity" tylko i wyłącznie za pomocą repliki broni białej oraz za pomocą dotknięcia ręką i stwierdzenia "dobijam".
- i) Trafienie w replikę eliminuje ją; przywrócenie repliki do rozgrywki możliwe jest poprzez respawn, bądź za pomocą technika (jeśli scenariusz bieżącej gry to przewiduje). Trafienie w wyeliminowaną wcześniej replikę traktowane jest jak trafienie w sylwetkę gracza i powoduje konieczność udania się na respawn.
- j) Trafienie w jakikolwiek element wyposażenia z wyjątkiem używanej w danym momencie repliki traktuje się jako trafienie w gracza.
- k) Trafienie w replikę boczną lub aktualnie nie używaną (przewieszoną przez plecy, znajdującą się w kaburze) traktuje się jako trafienie w element wyposażenia. Gracz trafiony w ten sposób stosuje standardowe zasady trafień w sylwetkę.
- l) Zabronione jest strzelanie wystawiając jedynie replikę zza przeszkody oraz przez otwory zgodne z zasadami gry w terenie zurbanizowanym. Gracz oddając strzały musi widzieć cel.
- m) Podczas rozgrywki będąc po jednej ze stron frakcji mamy obowiązek wykonywać przydzielone nam zadania dążąc do zwycięstwa naszej drużyny. Nie wykonywanie zadań skutkować może wykluczeniem z gry.
- n) Forma wyeliminowania gracza metodą „Silent kill” :  
- gracz może zadeklarować „silent kill-a” poprzez poklepanie ręką lub dotknięcie atrapą broni białej osoby, którą eliminuje oraz ustne stwierdzenie tego faktu (wypowiedzenie jednoznacznych słów typu: „nie żyjesz”, „silent kill”, itd.)  
- gracz może zadeklarować maksymalnie 2 osoby, poklepując/dotykając je jednocześnie  
- gracze wyeliminowani w ten sposób sygnalizują fakt wyeliminowania w maksymalnie cichy sposób, zabronione jest głośne oznajmianie tego faktu mogące zdradzić osobę wykorzystującą metodę „silent kill’a”  
- zabronione jest pozorowanie „silent kill’a” za pomocą broni białej, oraz innych niebezpiecznych i ostrych narzędzi.  
- Gracz na którym wykorzystano metodę „silent kill” od razu udaje się na respawn.

Silent kill jest jednocześnie “dobiciem” i po jego zastosowaniu nie przysługuje wykorzystanie mechaniki leczenia.

- o) Leczenie:
- Przywrócić gracza do gry może zależnie od zasad danej rozgrywki każdy “żywy” gracz lub wyznaczony medyk
  - Całkowicie zabrania się samoleczenia tj. zakładania określonego zasadami opatrunku samemu sobie chyba że zasady konkretnej gry wyraźnie na to pozwalają.
  - Występowanie oraz ilość medyków na stronę ustala organizator spotkania dla danej gry. Występowanie medyków nie jest obligatoryjne.
  - Powrót gracza do gry następuje poprzez zastosowanie ustalonego przedmiotu (np. replika stazy taktycznej, lub bandaż), opcjonalnie organizator może dopuścić leczenie poprzez trzymanie gracza za dowolną części ciała i wolne liczenie na głos do 10,
  - Zabrania się samowolnego ściągnięcia opaski przez gracza poza punktem respawn
  - W przypadku, gdy opaska oznaczająca opatrunek spadnie bądź zniszczy się samoistnie i nie jest możliwe założenie jej z powrotem gracz ma obowiązek jak najszybszego poinformowania medyka swojego teamu o zaistniałej sytuacji, medyk w tej sytuacji zobligowany jest założyć następną opaskę w miejsce zniszczonej lub zgubionej. Gracz jeśli ma możliwość wymiany zniszczonej opaski może również zrobić to samodzielnie jeśli nie będzie miało to wpływu na rozgrywkę.
  - Gracz trafiony ma obowiązek pozostać w miejscu czekając na medyka lub gracza uprawnionego do leczenia bądź udać się prosto na punkt respawn (jeśli gra nie przewiduje czasu oczekiwania)
  - Czekając na medyka gracz ma obowiązek zachować milczenie, dozwolone jest tylko wołanie medyka
  - Gracz trafiony ma obowiązek pozostać w pozycji nie utrudniając udziału w rozgrywce graczom, zarówno swojej jak i przeciwnej drużyny
  - Zabrania się chowania się za trafionym graczem oczekującym na medyka i wykorzystywania go jako „tarczy”.

## Rozdział 2.

### Administracja

1. Administracja moderacja i rozjemcy terenowi
  - a) Administracja moderacja i rozjemcy terenowi mają za zadanie dbać o forum i jego funkcjonowanie czyli kontrolować czy regulamin jest przestrzegany zarówno w internecie jak i na żywo podczas spotkań. Zbiorczo wszystkie powyższe funkcje nazywane będą „administracją”.
  - b) Żaden członek administracji nie może być nazwany organizatorem gry gdyż gra organizowana jest przez społeczność a powyższe osoby są wyznaczone przez tą społeczność do wewnętrznej kontroli.
  - c) Rozjemca Terenowy jest to gracz który wykazywał się ponadprzeciętną frekwencją i charyzmą pozwalającą na przejęcie funkcji lidera w momencie kiedy wymaga tego

sytuacja np. prowadził zbiórki podczas nieobecności moderatora, wzięt pod skrzydła młodych graczy i pomagał im z orientacją w grze a także aktywnie udzielał się na forum dyskusyjnym. Osoba taka otrzymuje swego rodzaju mandat do sprawowania funkcji kontrolnej podczas gier.

Rozjemca Terenowy może:

- prowadzić zbiórki;
- Kontrolować wyrywkowo moc replik;
- Kontrolować wyrywkowo sprzęt ochronny;
- Udzielić upomnienia / warn'a;
- Relegować gracza z rundy/gry;
- Posługiwać się niebieską kamizelką podczas gry.

Rozjemca Terenowy nie może:

- Dać graczowi bana;
- Podejmować decyzji o kierunku rozwoju forum;
- Głosować podczas spotkań administracji.

Rozjemca Terenowy jest prawą ręką moderatora podczas gier w polu. Zastępuje go w razie potrzeby i wspomaga myślą i uczynkiem.

- d) Moderator jest osobą wyznaczoną przez administrację i moderację spośród graczy którzy wyróżniają się na tle innych charyzmą doświadczeniem oraz zasługami dla środowiska w perspektywie wieloletniej. Moderatorem może zostać osoba bardzo doświadczona w asg w sprawach organizacyjnych technicznych i dowódczych która chce mieć realny wpływ na kierunek rozwoju i bieżące sprawy forum. Ponadto spełnia oczywiste wymagania dla zostania rozjemcą terenowym. Moderatorami najczęściej zostają dowódcy ekip aktywnie tworzących środowisko asg w Szczecinie aby być głosem większej ilości ludzi i reprezentować ich interesy.

Moderator może:

- Udzielić bana;
- prowadzić zbiórki;
- Kontrolować wyrywkowo moc replik (chronograf);
- Kontrolować wyrywkowo sprzęt ochronny (okulary, gogle, maski);

- Udzielić upomnienia/warna;
- Relegować gracza z rundy/gry;
- Posługiwać się niebieską kamizelką podczas gry;
- Głosować w trakcie spotkań;
- Proponowanie kierunków rozwoju forum;
- Proponować zmiany w regulaminie;
- Proponować udzielenie permanentnego bana;
- ltd.

Moderator jest funkcją podstawową przeznaczoną do bieżącej kontroli nad działalnością środowiska Taktycznego Szczecina

- e) Administrator to osoba wybrana spośród moderacji lub sprawująca tę funkcję od początku forum. Rolą administracji jest wyznaczanie kierunków zmian, kontrola pracy moderatorów oraz rozjemców a także wprowadzanie zmian w regulaminie. Dodatkowo każdy administrator jest także moderatorem i spełnia tę samą funkcję podczas gier.

### Rozdział 3.

#### Dopuszczenie do gry

##### 1. Gracze

- a) Do gier organizowanych przez Taktyczny Szczecin dopuszczeni są wszyscy zarejestrowani, pełnoletni gracze którzy przedstawili się w odpowiednim dziale forum zgodnie ze wzorem oraz ich goście.
- b) Każda osoba między 16 a 18 rokiem życia zobowiązana jest do dostarczenia pisemnej zgody od rodzica/opiekuna prawnego, lub posiadania aktywnej i zatwierdzonej legitymacji niepełnoletniego gracza. Wzór zgody dostępny jest w plikach do pobrania z grupy/forum.
- c) Osoby poniżej 16 roku życia mogą zostać dopuszczone do rozgrywki pod warunkiem, że prawny opiekun będzie znajdować się przez cały okres trwania gry na miejscu wydarzenia. Jeśli opiekun prawny chce przebywać na terenie rozgrywki musi posiadać własną atestowaną ochronę oczu oraz kamizelkę odblaskową.
- d) Każdy z graczy będąc świadkiem jawnego złamania regulaminu przez innego gracza zobowiązany jest do poinformowania o tym fakcie osoby, odpowiedzialnej za prowadzenie rozgrywki w danym dniu, i/lub członka administracji.
- e) W przypadku łamania przez gracza zasad bezpieczeństwa i braku możliwości poinformowania członka administracji gracze mogą samodzielnie podjąć działania w granicach określonych w ramach regulaminu.

## 2. Sprzęt

a) Aby wziąć udział w rozgrywce należy posiadać minimum sprzętu, który został dopuszczony do użycia w rozgrywce w postaci: replika określonej klasy mieszcząca się w limitach ustalonych w (Dział 1 Rozdział 1), atestowana ochrona oczu ustalona w (Dział 2 Rozdział 1 Pkt 1).

## 3. Pomiar prędkości wylotowej

- a) Pomiaru prędkości wylotowej w replikach elektrycznych i sprężynowych dokonuje się na kulkach docelowych jakie gracz planuje używać podczas rozgrywki, hop up repliki musi być ustawiony poprawnie zapewniając optymalny tor lotu kulki (maksymalnie płaski).
- b) Pomiaru prędkości wylotowej replik zasilanych green gazem dokonuje się na kulkach docelowych jakie gracz planuje używać w trakcie rozgrywki, hop up repliki musi być ustawiony poprawnie zapewniając optymalny tor lotu kulki (maksymalnie płaski). Replika musi być w trakcie pomiaru zasilana green gasem o najwyższym ciśnieniu jakiego gracz planuje użytkować nabita (replika lub magazynek) gazem do pełna dodatkowo celem zapewnienia rzetelności pomiaru magazynek repliki (lub replika) musi być nabitą gazem nie później niż 5 minut przed pomiarem a także jeśli występuje intensywne słońce musi być wcześniej wystawiony na działanie promieni słonecznych. Jeśli część magazynków posiada zawory o zwiększonej przepustowości pomiaru dokonuje się na każdy magazynku osobno.
- c) Pomiaru prędkości wylotowej w replikach zasilanych sprężonym powietrzem dokonuje się na kulkach docelowych jakie gracz planuje używać podczas rozgrywki, hop up repliki musi być ustawiony poprawnie zapewniając optymalny tor lotu kulki (maksymalnie płaski). Po dokonaniu pomiaru gracz powinien zablokować możliwości ingerencji w regulator ciśnienia za pomocą tournament locka (kapturka zabezpieczającego).
- d) Pomiaru prędkości wylotowej w replikach zasilanych sprężonym dwutlenkiem węgla (CO2) dokonuje się na kulkach docelowych jakich gracz planuje używać podczas rozgrywki na pełnej kapsule co2. Hop up repliki powinien być ustawiony poprawnie zapewniając maksymalnie płaski tor lotu kulki. Najistotniejsze są pierwsze strzały oddane z repliki gdyż najczęściej te pomiary są znacząco wyższe niż pozostałe.
- e) Dopuszcza się odstępianie od pomiaru prędkości wylotowej pistoletów GBB (gas blow back) zasilanych green gazem z racji ich budowy mają minimalne szanse na przekroczenie ustalonych limitów. Zaleca się jednakże sprawdzenie konstrukcji nietypowych i nie znanych sprawdzającemu.

## Rozdział 4

### Odpowiedzialność uczestników spotkań

#### 1. Odpowiedzialność Administracji

- a) Administracja, Moderacja oraz Rozjemcy terenowi są członkami społeczności forum którzy z racji doświadczenia i zaangażowania w życie społeczności zostali wybrani do sprawowania wewnętrznej kontroli nad życiem Forum co z tym związane żadnej z powyższych osób nie można nazwać organizatorem spotkania.

- b) Gracze zrzekają się możliwości wnoszenia roszczeń wobec członków Administracji/Moderacji oraz Rozjemców terenowych w przypadku wystąpienia jakiegokolwiek wypadku/urazu wynikającego z przebiegu gry oraz zachowania graczy.
- c) Administracja/Moderacja/Rozjemcy terenowi nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za działania graczy.

## 2. Odpowiedzialność graczy

- a) Gracze przychodząc na grę organizowaną przez Taktycznyszczecin.pl akceptują jednocześnie postanowienia regulaminu
- b) Gracze zrzekają się możliwości wnoszenia roszczeń do innych graczy w przypadku wystąpienia jakiegokolwiek wypadku/urazu w trakcie gry.
- c) Wyjątkiem od zasady opisanej w podpunkcie "b" jest sytuacja w której gracz przestrzegający postanowień regulaminu jest osobą poszkodowaną a sprawcą jest gracz który złamał postanowienia niniejszego regulaminu.
- d) Gracz który łamie postanowienia regulaminu nie jest chroniony przez zapisy w nim zawarte.
- e) Spory dotyczące interpretacji zapisów regulaminu rozstrzyga się na korzyść osoby przestrzegającej jego zapisów.

## 3. Tereny wykorzystywane do rozgrywek

- a) Większość (poza wyjątkami) miejsc wykorzystywanych przez społeczność forum Taktycznyszczecin.pl do rozgrywek asg nie jest pierwotnie przeznaczona do tego typu gier i co z tym związane, żadne z miejsc nie gwarantuje bezurazowego przebiegu rozgrywki. Gracze i osoby towarzyszące biorące w niej udział muszą być świadome tej konstatacji.
- b) Gracze będąc świadomymi zagrożeń jakie niesie teren na jaki się udają zrzekają się prawa do wnoszenia roszczeń wynikających z urazów spowodowanych ukształtowaniem terenu a także zabezpieczonymi i niezabezpieczonymi elementami budowli wobec innych graczy, administracji/moderacji/rozjemców terenowych oraz właścicieli terenu.

## Rozdział 5.

### Spory

#### 1. Rozwiązywanie sporów:

- a) Spory między graczami powinny być rozwiązywane w miarę możliwości niezwłocznie w obecności przedstawiciela administracji/moderacji/rozjemcy terenowego.
- b) Kategorycznie zakazane są wszelkie przejawy utrudniania gry przez osoby chcące rozwiązać niejasności.

- c) Podstawowym i najlepszym dowodem w sprawie spornej jest nagranie wideo przedstawiające sytuację. Nagranie traktowane jest priorytetowo jako podstawa do przyznania bana.

## Rozdział 6.

### Dodatkowe zachowania zabronione

- 1. Dodatkowe zachowania zabronione:
  - a) Zabronionym jest oddawanie strzałów do osoby wyraźnie oznaczonej jako wyłączona z rozgrywki.
  - b) Wykonywanie ruchów w trakcie czasowego zatrzymania rozgrywki.
  - c) Wszelkie zachowania sprzeczne ogólnie rozumianym rozsądkiem.
  - d) Wchodzenie na dachy
  - e) Wychylanie z okien w sposób mogący narazić osobę na wypadnięcie
  - f) Wchodzenie na parapety
  - g) Przechodzenie między pomieszczeniami na piętrze z zewnątrz budynku

## Rozdział 7.

### Kary i wykluczenia

- 1. Z rozgrywki gracz może zostać usunięty czasowo, trwale lub może otrzymać ostrzeżenie od członka Moderacji i Administracji na wiosek innego gracza lub automatycznie w razie stwierdzenia przez członka Administracji/Moderacji/Rozjemcy terenowego łamania postanowień regulaminu.
- 2. Usunięcie czasowe:
  - a) niezamierzone zachowania niebezpieczne,
  - b) częste długotrwałe i nieuzasadnione przebywanie na punkcie respawn w trakcie gry,
  - c) celowe sabotowanie własnej drużyny w trakcie gry,
  - d) sporadyczne acz celowe nieprzyznawanie się do trafień,
  - e) rażące nieprzestrzeganie odległości MED
  - f) Nie zachowanie ciszy po otrzymaniu trafienia (poza wezwaniem medyka)
- 3. Usunięcie trwałe:
  - a) notoryczne i celowe nie przyznawanie się do trafień,
  - b) świadome naruszenie zasad bezpieczeństwa,
  - c) świadome oszustwo podczas pomiaru prędkości wylotowej replik
  - d) świadome oszustwo podczas akredytacji replik dodatkowych wymaganych powyżej 1.9J,
  - e) działanie na ogólnopojętą szkodę środowiska airsoftowego.

4. Ostrzeżenie (warn)
  - a) złamanie regulaminu o niskiej szkodliwości bez większego wpływu na bezpieczeństwo
  - b) Otrzymanie kolejno trzech ostrzeżeń oznacza wykluczenie czasowe na nie mniej niż miesiąc z rozgrywek organizowanych przez forum Taktycznyszczecin.pl

### **Dział III**

#### Kwestie techniczne

#### Rozdział 1

##### Osoby niezarejestrowane na forum Taktyczny Szczecin

1. Goście:
  - a) Każdy użytkownik forum Taktycznyszczecin.pl może zabrać ze sobą gości nie będącymi zarejestrowanymi użytkownikami, ale muszą oni zostać zaznajomieni z regulaminem i go przestrzegać.
  - b) Zaleca się aby goście posiadali konto na forum a także wykorzystali odpowiedni dział aby się przedstawić

#### Rozdział 2

##### Znaczniki i oznaczenia

1. Oznaczenia stron:
  - a) na forum Taktycznyszczecin.pl wprowadza się podstawowy dwukolorowy system oznaczeń stron:
    - Niebieskie
    - Pomarańczowe
  - b) Taśma musi być umieszczona w sposób widoczny nie zasłonięta elementami wyposażenia w sposób umożliwiającą identyfikację strony
  - c) Każdy uczestnik spotkania zobowiązany jest do posiadania własnych oznaczeń w dwóch obowiązujących kolorach na obie ręce.
2. Oznaczenia inne:
  - a) Zakazuje się noszenia oznaczeń jednostek wojskowych i organizacji uznawanych za zbrodnicze, lub powszechnie uznanych za wrogie dla Polski.



- b) Naszywki przedstawiające symbole nazistowskie, faszystowskie lub inne promujące totalitaryzm mogą być powodem wydalenia gracza z rozgrywki
- c) Wyjątkiem od zasady opisanej w podpunkcie "a" i "b" może być wykonywanie rekonstrukcji historycznej jednostek, które nie brały udziału w walkach od wielu lat jeśli dodatkowo nie wywołuje to zgorzienia u innych graczy.

### 3. Oznaczenia dodatkowe:

- a) podczas gry wprowadzone mogą być specjalne oznaczenie klas takie jak medyk, ciężkozbrojny, technik lub inne przedstawione przez organizatora.

## Rozdział 3

### Tereny rozgrywki

#### 1. Miejsca:

- a) Nowe miejsce, w którym odbywać ma się spotkanie Taktycznyszczecin.pl musi być to tego odpowiednie tzn. nie zagrażające ludziom postronnym, umiejscowione w rozsądnej odległości od domostw. Nie może sprawiać problemów właścicielom lub zarządcom terenu. Musi zapewnić bezpieczeństwo graczy.
- b) W przypadku niektórych miejsc możliwym jest wyłączenie części terenu rozgrywki zapewniając dzięki temu zwiększenie dynamiki i/lub bezpieczeństwa.
- c) Miejsce rozgrywki na dany tydzień wybierane jest przez administrację i moderację z czasowym wyprzedzeniem według listy (po kolei).
- d) Miejsce przeznaczone do rozgrywek może zostać trwale bądź czasowo wyłączone jeśli stanie się niebezpieczne lub przestanie gwarantować jakościową rozgrywkę.
- e) Istnieje możliwość zarezerwowania miejsca rozgrywki w danym tygodniu pod własną grę. Nie będzie wtedy ono brane pod uwagę podczas wyboru miejsca gry.

## Rozdział 4

### Wyroby pirotechniczne

#### 1. Pirotechnika hukowa

- a) Na spotkaniach organizowanych przez Taktycznyszczecin.pl lub pod jego patronatem obowiązuje całkowity zakaz używania wyrobów pirotechnicznych hukowych.
- b) Istnieje możliwość wyłączenia punktu a w przypadku posiadania zgody właściciela terenu na użycie pirotechniki, lub po specjalnym dopuszczeniu przez administrację (np. na terenie lotniska Kluczewo).

#### 2. Pirotechnika dymowa

- a) Na spotkaniach organizowanych przez Taktycznyszczecin.pl lub pod jego patronatem obowiązuje całkowity zakaz używania wyrobów pirotechnicznych dymowych.
- b) Istnieje możliwość wyłączenia punktu a w przypadku posiadania zgody właściciela terenu na użycie pirotechniki, lub po specjalnym dopuszczeniu przez administrację tylko i wyłącznie przypadku braku ogłoszonej suszy.

### 3. Pirotechnika błyskowa

- a) Na spotkaniach organizowanych przez Taktycznyszczecin.pl lub pod jego patronatem obowiązuje całkowity zakaz używania wyrobów pirotechnicznych błyskowych.
- b) Istnieje możliwość wyłączenia punktu a w przypadku posiadania zgody właściciela terenu na użycie pirotechniki, lub po specjalnym dopuszczeniu przez administrację tylko i wyłącznie przypadku braku ogłoszonej suszy.

## Rozdział 5

### Rejestracja obrazu i dźwięku

#### 1. Filmy i zdjęcia:

- a) Każda osoba biorca udział w wydarzeniach organizowanych zgodnie z regulaminem Taktycznyszczecin.pl wyraża zgodę na nagrywanie filmów/robienie zdjęć z jej udziałem oraz publikowanie ich na różnego typu portalach.
- b) Każda osoba będąca zarejestrowanym użytkownikiem forum bez dodatkowych pozwoleń i zgód może kręcić filmy oraz robić zdjęcia w czasie spotkań.

## Rozdział 6

### Optoelektronika i drony

#### 1. Termowizja

- a) Użycie optoelektroniki w postaci termowizorów jest dozwolone jeśli nie zostało ustalone inaczej. Każda gra organizowana w ramach forum Taktycznyszczecin.pl może zawierać zakaz użycia powyższego sprzętu jeśli wymaga tego rozgrywka a w szczególności zachowanie zasad fairplay oraz balansu gry.
- b) Zastrzega się możliwość wyłączenia termowizorów z rozgrywki w trakcie jej trwania jeśli wymaga tego zachowanie balansu rozgrywki

#### 2. Noktowizja

- a) Użycie optoelektroniki w postaci noktowizorów jest dozwolone jeśli nie zostało ustalone inaczej. Każda gra organizowana w ramach forum Taktycznyszczecin.pl może zawierać zakaz użycia powyższego sprzętu jeśli wymaga tego rozgrywka a w szczególności zachowanie zasad fairplay oraz balansu gry.
- b) Zastrzega się możliwość wyłączenia noktowizorów z rozgrywki w trakcie jej trwania jeśli wymaga tego zachowanie balansu rozgrywki

### 3. BSP

- a) Podczas gier pod szyldem Taktycznyszczecin.pl dozwolone jest używanie bezzałogowych statków powietrznych (BSP) z zachowaniem zasad bezpieczeństwa.
- b) Pilot BSP powinien posiadać stosowne uprawnienia oraz przestrzegać przepisów prawa obowiązujących BSP którym dysponuje
- c) BSP traktuje się jako element wyposażenia co oznacza że gracze mogą prowadzić interakcję oraz strzelać w jego kierunku.
- d) Podczas gier użycie BSP może zostać zakazane jeśli wymaga tego zachowanie balansu rozgrywki oraz zasad fairplay a także jeśli użycie ww sprzętu może znacząco wpłynąć na przebieg gry tworząc dysproporcję sił.
- b) Zastrzega się możliwość wyłączenia BSP z rozgrywki w trakcie jej trwania jeśli wymaga tego zachowanie balansu rozgrywki

## Rozdział 7

### Inne

#### 1. Gry spoza kalendarza forum Taktycznyszczecin.pl

- a) Każda osoba może zaproponować własną grę i ogłosić ją na łamach forum z zastrzeżeniem że gra taka musi zostać zaakceptowana przez przedstawiciela administracji.

**Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania !**

**Wszystkie pozostałe posty z zasadami z dniem dzisiejszym tracą ważność i nie należy ich traktować jako wyznaczników zasad przy spotkaniach organizowanych przez Taktycznyszczecin.pl**

#### Załącznik 1

x	0.2g	0.25g	0.3g	0.32g	0.36g	0.4g	0.43g	0.48g
<b>1.15J</b>	<b>0m</b>	<b>0m</b>	<b>0m</b>	<b>0m</b>	<b>0m</b>	<b>0m</b>	<b>0m</b>	<b>0m</b>
1.9J	7m	9m	10m	11m	12m	13m	15m	16m
2.3J	10m	11m	14m	15m	17m	19m	21m	23m
2.8J	13m	15m	18m	20m	22m	24m	26m	29m
3.3J	15m	18m	23m	24m	26m	29m	31m	35m

*Opracowanie własne na podstawie aplikacji Airsoft Ballistics. Tabela przedstawia odległość po jakiej kulka o danej masie wystrzelona o danej prędkości osiągnie spadek energii kinetycznej do poziomu 1.14J. Błąd ~1m i 0.1 J należy pamiętać że wartości przedstawione w tabeli mają wartość bardzo przybliżoną i należy je traktować jako wskazówkę a nie wyznacznik.*

Administracja Taktycznyszczecin.pl 02.04.2024