

# **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

## **PRAVILNIK O TERENSKEM DELOVANJU BOJNIH ENOT**

revizija: v2.2.0 SI

datum: 2.7.2017

### **KAZALO:**

- Splošna pravila
- Pravilnik o replikah strelnega orožja
- Pravilnik o replikah hladnega orožja
- Pravilnik o vozilih
- Pravilnik o oživljanju I (za manj kot 24h dogodke)
- Pravilnik o oživljanju II (za več kot 24h dogodke)

## DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)

### Splošna pravila:

#### Varnost je na prvem mestu!

Prvo in najpomembnejše pravilo. NIKOLI se ne zadržujte v območju airsoft dogodka brez ustrezne zaščite za oči.

- **Uporaba kakršnegakoli orožja, razen AirSoft replik je prepovedana.** Nobenega razloga ni, da bi se takšno orožje nahajalo kjerkoli na igrišču ali v njegovi neposredni okolici. Obstaja zelo velika nevarnost zamenjave le tega za airsoft replike, z očitno neprijetnimi posledicami.
- **Dovoljena uporaba vseh namerilnih naprav**
- **Dovoljena uporaba naprav za nočno opazovanje**
- **Dovoljena uporaba naprav za termovizijo**
- **Dovoljena uporaba vseh optičnih namerilnih naprav**
- **PREPOVEDANA uporaba laserjev**
- **Pregled osebne zaščitne opreme**

Uporaba zaščitnih očal je obvezna, ostale zaščitne opreme za obraz, ušesa in ostale dele telesa pa priporočljiva. Organizator si pridržuje pravico do preizkusa ustreznosti zaščitnih očal s strelom iz neposredne bližine. Laboratorijska zaščitna očala in sončna očala niso ustrezna zaščita, razen če izpolnjujejo zaščitne standarde podane v ISO ali MIL standardih!
- **Pregled streliva**

Dovoljeni so zgolj BBji namenjeni airsoftu.
- **Test hitrosti izstrelka**

(Chrono) - hitrost izstrelka na ustju cevi ne sme preseči predpisane hitrosti za ta tip replike. (Glej pravila za replike)
- **Vozila**

Praviloma zabavna, lahko tudi nevarna. Glej "Pravilnik o vozilih"
- **Na osebe brez ustrezne zaščitne opreme se ne strelja.**

V primeru, da nasprotnik, ali katerakoli druga oseba ne nosi zaščitnih očal je vsak igralec z glasnim klicem "NI OČAL" ("NO GOGGLES") dolžan na to opozoriti sodnika in ostale igralce. Oseba brez očal pa si mora nadeti oznake eliminiranega igralca in zapustiti igrišče, oziroma počakati na pomoč ...
- **Noži, mačete, in ostalo "pravo" orodje**

ne sodi na airsoft dogodek. Če ga želite imeti seboj naj bo spravljeno v nahrbtniku. Izjema so zložljivi noži (pipci) kateri so lahko pospravljene v torbici na bojnem jopiču/pasu...
- **PIROTEHNIKA je PREPOVEDANA**, razen v primeru da jo priskrbi organizator
- **ALKOHOL in DROGE so PREPOVEDANI**

## **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

### **Upoštevajte meje igrišča**

Upoštevajte meje igrišča, če so določene. Vstop na zasebno last ali prečkanje zemljišča v zasebni lasti brez dovoljenja lastnika ni dovoljeno. V takšnih primerih ali v primerih ko bi igralci lahko povzročili paniko in posredovanje policije, so meje določene. Meja igrišča je lahko tudi ograja, cesta, živa meja ali druga naravna značilnost.

V primeru, da pride do preplaha okoliških prebivalcev, so igralci dolžni mimoidočim pojasniti, da gre za taktično igro.

### **Upoštevajte varnostna območja**

Streljanje v, preko ali iz varnostnega območja ni dovoljeno. V varnostnem območju nabojniki ne smejo biti v orožju. Varovalka mora biti v položaju "varno". Prečkanje varnostnega območja s ciljem pridobitve taktične prednosti ni dovoljeno. Varnostna območja bodo ustrezno označena.

Igralci, ki bodo ponoči spali in ne želijo sodelovati v igri, naj pred svoj šotor obesijo varnostni odsevni jopič. Na ta način bo jasno, da v igri ne želijo sodelovati, a tega naj se potem tudi sami držijo.

### **Ne povzročajte škode**

Uporaba igrišča je odvisna od dovoljenja lastnika. Igralci ne smejo povzročati škode na objektih v igrišču ali okolici, poljskih pridelkih ali streljati na živali. Vse smeti je potrebno odnesti z igrišča in jih odvreči v označene koše za smeti.

- **PREPOVEDANO kurjenje ognja**
- **PREPOVEDANO spreminjanje okolja ali prometnih povezav**

### **Upoštevajte red in disciplino v bazah.**

V bazah je na voljo WC in voda, možno je polnjenje električnih naprav (če je baza opremljena z agregatom). V kolikor je predvideno kampiranje upoštevajte načrtane prostore. Na voljo je tudi označeno območje za praznjenje replik

### **Določena območja baz so namenjena IZKLJUČNO organizatorju.**

notri se ne dogaja nič zanimivega. Vse izveste na briefingu.

### **Zadetek v katerikoli del telesa pomeni eliminacijo**

Direktni zadetek v katerikoli del telesa predstavlja eliminacijo. To vključuje zadetke v repliko, obleko, zaščitno opremo ali katerikoli kos opreme, ki je obešena ali pritrjena na igralčevo telo. Zadetek v kos opreme, ki ni pritrjen na igralca in ga ta lahko uporabi tudi kot zaklon, **NE ŠTEJE**. Odboji, tako slučajni kot namerni, ne štejejo za zadetek. Streli skozi travo, listje, podrast ali streli, ki prebijejo izbrano kritje se štejejo kot zadetki in eliminacija igralca. Zadetek s strani soigralcev v ekipi se obravnava enako kot zadetek s strani nasprotné ekipe ali igralca. Zadedeni igralec potrdi svojo eliminacijo z glasnim klicem "ZADET", "MRTEV" ali "VEN" ("HIT", "DEAD", "OUT"). Izločeni igralec ostane na mestu ter lahko kliče medica. Igranje vlog je močno zaželeno.

## DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)

- **Ranjenci in oživljanje**

Ker želimo realizmu približati vse dele "bojevanja" uporabljamo različne tehnike oživljanja. Glej "Pravilnik o oživljanju"

- **Jopič z visoko vidljivostjo (DEATH RAG)**

poceni in enostavna rešitev za označevanje eliminiranih igralcev. **Uporaba OBVEZNA**

### Posebni tipi eliminacij

Ker je pravo bojevanje več kot pritiskanje na sprožilec

- **Poziv k predaji**

Kadar imamo nasprotnika, »NA MUHI«, in je od nas oddaljen le kakšen meter, ga lahko pozovemo k predaji (»Predaj se« ali Mrtev si«), namesto da streljamo iz neposredne bližine. Igralec se lahko odzove z dvigom rok in priznanjem zadetka. Pravila eliminacije so enaka kot ob zadetku. Če se igralec odzove kako drugače (obrne cev replike proti strelcu ipd. ) se lahko strelja iz neposredne bližine.

- **Tihi zadetek**

Kadar se igralec nasprotniku tako približa, da se ga lahko dotakne, ga lahko eliminira z dotikom in pozivom »Mrtev si«. V tem primeru, pa izločeni igralec ne oznanja glasno »ZADET« ali »MRTEV« temveč, le dvigne roke in **tiho odide iz igre**. V tem primeru oživljanje ni mogoče.

- **Usmrtitev ranjenca**

V kolikor nasprotnik doseže ranjenca, izbira, ali ga bo ubil (pravila Silent Kill-Tihi zadetek) ali ne.

### Verbalnih zadetkov ni

Airsoft replike so uporabne do približno 40 metrov. Točnost in moč izstrelka na večjih razdaljah se zelo zmanjša. Včasih se lahko zgodi, da zadeti igralec ne opazi, da je bil zadet. Večkrat lahko pride tudi do "optične prevare", ko se strelcu zdi, da je BB priletel do cilja, čeprav je padel na tla že pred tem. V takšne primeru ne kličite in se pritožujte, s tem boste le kvarili igro sebi in drugim.

V primeru, da ekipa ali posamezen igralec stalno krši pravila in ne prizna zadetka, spor reši sodnik. Kazen je izločitev je tekmovalca, ki je kršil pravila. V kolikor med igro to ni mogoče, lahko sodnik oz. GM dodeli negativne točke tekmovalčevi ekipi.

### Talcev ni

Skrivanje za opazovalci ali drugimi osebami, ki direktno ne sodelujejo v igri, se smatra za jemanje talcev in ni dovoljeno.

## **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

S takšnim ravnanjem se možnost poškodb ali prizadejanja bolečin močno poveča. V primeru, ki bi lahko pripeljal opazovalce ali naključne mimoidoče v strelno črto so igralci dolžni opozoriti soigralce z glasnim "CIVILI", "USTAVI OGENJ" ali "NE STRELJAJ" ("CHECK FIRE", "CEASE FIRE") in počakati, da je pot zopet prosta. Če je ovira stalnega značaja se igra prekine.

### **Fizični kontakt je prepovedan**

Držanje, prijemanje, ali vlečenje nasprotnika, njegove replike ali opreme ni dovoljeno, v kolikor ni del igranja vlog (LARP). Igralec, ki sodeluje v LARP lahko kadarkoli pove, da mu fizični kontakt ne ustreza in takrat mora slediti verbalnim navodilom.

### **Izogibajte se povzročanju bolečin**

Izogibajte se streljanju iz neposredne bližine. Če je mogoče omogočite nasprotniku predajo – eliminacijo brez strela. V primeru, da streljate iz neposredne bližine ne streljajte v glavo.

S streljanjem prenehajte, takoj ko nasprotnik prizna eliminacijo ali predajo.

### **Mrtvi ne govorijo**

Eliminirani igralci ne smejo dajati navodil ali namigov drugim še aktivnim igralcem v igri. Sodniki in opazovalci ne smejo posredovati informacij ali namigov aktivnim igralcem v igri. Izjema so vadbene igre.

### **LARP (Live Action Role Playing)**

Ko situacija od vas zahteva da odigrate "vlogo" v spopadu imate na voljo tri opcije:

#### **Ne-želim-LARPA:**

Vedno lahko postanete eliminirani igralec. Poiščite prvega nasprotnika z repliko.

#### **Želim malo LARPA:**

Upoštevajte govorne ukaze in si predstavljajte da so to fizične akcije. Primeri povelj: "Preiskan si": izročite vsa orožja in relevantne predmete, "Zvezan si": ne uporabljate zvezanega dela telesa in podobno.

#### **LARP? Bring-it-on!**

Dokler vaše ali nasprotnikove akcije ne kršijo pravil dogodka in so udeleženci pripravljene sodelovati je možnosti za igranje neomejeno. Preizkusite!

### **Prekinitve igre ni**

Po znaku za pričetek igre, je edini razlog za prekinitvev poškodba igralca, ki zahteva prvo pomoč ali situacija po 3. pravilu. Igralci ki iz kakršnegakoli razloga z igro ne morejo nadaljevati lahko iz igre izstopijo. Pravila so enaka kot pri eliminaciji v 1. pravilu. Igralci, ki so igro sposobni nadaljevati, imajo pa težave z opremo lahko iz igrišča odidejo v varnostno območje in se nato zopet vrnejo v igro. Za njih veljajo vsa pravila, ki veljajo za aktivne igralce.

## **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

### **Sodnikova odločitev je končna**

Pravilna ali napačna, sodnikova odločitev je dokončna. Naloga sodnika je, da nadzoruje igro in skrbi za spoštovanje pravil ter nemoten potek. Sodniki nosijo sodniške oznake. Vsi ostali, ki v igri ne sodelujejo, imajo status opazovalca in se brez dovoljenja sodnika ne smejo gibati izven varnostnega območja.

### **Spoštujte pravila in bonton**

Izogibajte se neprimernim izrazom in žaljenju nasprotnika. Neprimerno vedenje lahko pripelje do konfliktov na osebni ravni.

**POZOR: Kršenje pravil lahko privede do predčasnega zaključka igre za igralca, v kolikor je kršitev hujša, pa tudi za njegove kolege.**

## **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

### **PRAVILNIK O REPLIKAH STRELNEGA OROŽJA :**

#### **Pri igri je dovoljena uporaba izključno airsoft replik!**

#### **Dovoljeni tipi replik strelnega orožja:**

- AEG
- CO2
- Green Gas
- Polar Star z uporabo **“tekmovalnega ventila”**

#### **Nedovoljeni tipi replik strelnega orožja:**

- Polar Star brez uporabe **“tekmovalnega ventila”**

#### **Replike repetirnega ostrostrelnega orožja (SR)**

- Replika deluje izključno v repetirnem načinu delovanja
- Replika mora biti daljša od 100cm
- Replika uporablja minimalno 3x optično povečavo
- Izhodna hitrost izstrelka ne sme presegati 183m/s
- Minimalna strelna razdalja je 20m
- Obvezno je posedovanje sekundarne replike

#### **Replike polavtomatskega ostrostrelnega orožja (DMR)**

- Replika deluje izključno v polavtomatskem načinu delovanja
- Replika mora biti daljša od 100cm
- Replika uporablja minimalno 3x optično povečavo
- Izhodna hitrost izstrelka ne sme presegati 153m/s
- Minimalna strelna razdalja je 15m
- Obvezno je posedovanje sekundarne replike

#### **Replike avtomatskega podpornega orožja (SAW, LMG)**

- Izhodna hitrost izstrelka ne sme presegati 138m/s
- Minimalna strelna razdalja je 10m
- Obvezno je posedovanje sekundarne replike

#### **Replike jurišnega orožja (AR)**

- Replike orožja ki uporabljajo strelivo za puške
- Izhodna hitrost izstrelka ne sme presegati 122m/s
- Minimalna strelna razdalja je 0m (upoštevajte “Poziv k predaji”)

#### **Replike sekundarnega orožja (SMG, PDW, pištole)**

- Replike orožja ki uporabljajo pištolsko strelivo

## **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

- Izhodna hitrost izstrelka ne sme presegati 101m/s
- Minimalna strelna razdalja je 0m (upoštevajte "Poziv k predaji")

### **Dovoljena količina streliva in tip nabojnikov:**

- SR – midcap (100)
- DMR – midcap (100)
- LMG – boxmag (2400) ali hicap (600)
- AR – midcap (600)
- SMG/PDW – midcap (600)

**Ustreznost streliva in replik se preverja z kronometrom (izhodne hitrosti) ter fizično (izgled replike, ustreznost streliva in nabojnikov, ustreznost načina delovanja ipd.). Ustreznost preverja organizator oziroma pooblaščenec organizatorja.**

### **POZOR: NOČNO DELOVANJE REPLIK:**

- ob streljanju je potrebno stalno osvetljevanje replike (efekt ognja na ustju)
- osvetlitev ne sme biti nižja od 100lm ( osvetlitev okolice v radiju nekaj metrov)
- vsak igralec mora osvetljevati svojo repliko
- osvetljevanje več replik z istim virom svetlobe NI dovoljeno
- ob uporabi tracer bbjev (100% mešanica) ni potrebno osvetljevati strela

ob uporabi mešanice tracer bbjev in navadnih bbjev je še vedno potrebno osvetljevanje strelav

**V času veljave pravil v repliko ni dovoljeno posegati z namenom, ali posledico, spreminjanja izhodne hitrosti!**



## **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

### **PRAVILNIK O REPLIKAH HLADNEGA OROŽJA:**

#### **Dovoljene replike hladnega orožja:**

- Narejene iz mehke gume, pene ali drugega nenevarnega materiala
- Roka služi kot nož (glej tihi zadetek)

#### **Nedovoljene replike hladnega orožja:**

- Narejene iz neustreznega materiala (plastika, trda guma, kovina)
- Je oblike ki slabo predstavlja izvirno hladno orožje

## **DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)**

### **PRAVILNIK O VOZILIH:**

#### **Uporaba vozil je mogoča samo z organizatorjevim soglasjem!**

##### **Varnost:**

- Omejitve hitrosti so max. 30km/h
- Organizator ne odgovarja za škodo nastalo na vozilih
- Organizator ne odgovarja za škodo povzročeno z vozili
- Vozila imajo vedno prižgane dnevne zasenčene luči

##### **Tipi vozil:**

- Bojna
- Transportna

##### **Bojna vozila:**

- Imajo montirano kupolo oziroma predviden prostor za mitraljezca
- So lahko uničena samo na način ki ga predvidi organizator (RPG,...)
- Uničenje lahko vključuje samo vozilo ali pa tudi posadko
- Po uničenju vozila se vozilo z vidnim odsevnim jopičem vrne na respawn
- Uničeno bojno vozilo NI transportno vozilo

##### **Transportna vozila:**

- So lahko uničena samo na način ki ga predvidi organizator (RPG,...)
- Uničenje lahko vključuje samo vozilo ali pa tudi posadko
- So lahko zaustavljena z večjo količino (30) strelav iz replik
- Če je vozilo zaustavljeno SE USTAVI
- Zaustavljeno vozilo se lahko v vzratni prestavi POČASI (5km/h) umakne v smer iz katere je prišlo
- Po uničenju vozila se vozilo z vidnim odsevnim jopičem vrne na respawn
- Uničeno bojno vozilo NI transportno vozilo

## DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)

### Vojaška vozila (prava vojaška vozila):

- **Upoštevajte navodila poveljnika vozila**
- **Gibanje okoli vozil:**
  - Prepovedano je plezanje na vozila, razen ob eksplicitnem dovoljenju poveljnika vozila
  - Varnostna razdalja do manevrirajočega vozila je 15m
  - Pri premiku po cesti se premikamo izključno pred ali za vozilom
  - Varnostna razdalja ob podpornem delovanju orožja z manevrskim strelivom je 15m.
  - Če se uporabi primerna varnostna oprema je lahko varnostna razdalja ob delovanju podpornega orožja manjša, vendar na lastno odgovornost
  - Streljanje v vozilo ni prepovedano, vendar nima učinka
  - Posadka vozila je neoborožena
  - Streljanje na osebje vozila se smatra za hujšo kršitev

### **Vkrcavanje v vozila:**

- Poveljnik vozila da znak za vkrcanje/izkrcanje vozila
- V notranjosti vozil je obvezna uporaba zaščitnih čelad
- Okončine in oprema naj ne bo v napoto loputam.
- Ko se zapira rampa oklepnika morajo vsi potniki sedeti
- Upoštevajte varno smer replik v vozilu
- Namerna ali nenamerna sprožitev replike v vozilu se smatra za hujšo kršitev

## DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)

### PRAVILNIK O OŽIVLJANJU I (za manj kot 24h dogodke)

#### Potrebna oprema igralca:

- odsevni jopič (Death rag), minimalno 50x50cm, zaželjeno oranžne barve
- Vse barve razen živo oranžne in rumene so prepovedane

#### Postopek oživljanja:

- Igralec je zadet; nadene odsevník ter kliče medica. Tu je realizem zaželen ;)
- Ko živ igralec premika ranjenca ta **ne sme teči**
- Čas izkrvavitve je 5min
- Stabilizacija igralca: Ne eliminiran igralec lahko z dotikom (oziroma če je "na dosegu roke") podaljša osnovni čas izkrvavitve še za dodatnih 5min, skupno največ 10min
- **Medicinec** (1/5 oseb), z fizičnim kontaktom zdravi eliminiranega igralca 1min
- Ob zdravljenju mora medicinec biti dvignjen nad eliminiranega igralca za eno stopnjo (če eliminirani kleči, mora medicinec stati, če leži mora medicinec klečati...)

**V kolikor so pravila oživljanja nejasna lahko igralec izbere 1h respawn v bazi oziroma mashu.**

## DRUŠTVO ZA TAKTIČNE IGRE (DTI)

### PRAVILNIK O OŽIVLJANJU II (za več kot 24h dogodke)

#### Potrebna oprema igralca:

- odsevni jopič (Death rag), minimalno 50x50cm, zaželjeno oranžne barve
- Vse barve razen živo oranžne in rumene so prepovedane
- povoj
- chem-light ali svetilka (nočne misije), **rdeča**
- **SAMO ZA MEDICa**: 10x kartonček z diagnozami (**Priskrbi organizator**)

#### Postopek oživljanja:

- Igralec je zadet; nadene odsevník ter kliče medica. Tu je realizem zaželen ;)
- Čas izkrvavitve je 10min
- Ko živ igralec premika ranjenca ta **ne sme teči**
- Živ igralec lahko čas izkrvavitve podaljša za 10min (stabilizacija)
  - Odstrani odsevni jopič iz zadetega igralca
  - Poleži zadetega igralca na bok, kot v primeru oskrbe nezavestnega človeka
  - Igralec je sedaj stabiliziran
- Ob prihodu k ranjencu, medic razloži poškodbo igralcu
- Medic oskrbi poškodbo skladno z navodili diagnostičnega kartončka
- Igralec mora upoštevati možne omejitve.
- Če je igralec v času stabilizacije zadet, je mrtev
- Če je igralec v času okrevanja zadet, je mrtev
- Po izteku časa za okrevanje lahko igralec pospravi povoj
- Uporaba čelad, neprebojnih jopičev ali neprebojne zaščite za okončine lahko zmanjša čas okrevanja

**V kolikor so pravila oživljanja nejasna lahko igralec izbere 1h respawn v bazi oziroma mashu.**