



SPILLEREGLER

Aldersgrænsen er 16 år – er man dog under 18 år, skal man medbringe tilladelse fra forælder eller værge.

Maske

Under hele spillet skal der bæres en godkendt fullface maske eller briller med netunderdel. Man må under ingen omstændigheder tage masken af. Safezonen er dog undtaget af dette.

Ramt

Når man bliver ramt, melder man det ved at råbe højt "RAMT!!" Og tager hænder og våben op over hovedet.

Når man er ramt, skal man hurtigst muligt gå til Safezone med mindst gear for spillet og med en arm/geværet i vejret.

Bliver man ramt af rikochetterende kugler tæller det ikke. Det vil sige at hvis en kugle har ramt et massivt objekt som ændret kuglens bane markant inden den rammer en spiller. (f.eks. en mur eller et træ) hvis en kugle har ramt et objekt som ikke ændrer dens bane før den rammer en spiller er spilleren ramt. (f. eks en busk eller blade)

Er man ramt er man ramt. Er man i tvivl skal man betragte sig selv som ramt.

Ramt på våben tæller som våben ødelagt. Man skal bruge sin sidearm/backup våben. Har man ikke flere våben er man død.

Rammer man en medspiller tæller dette også for ramt.

Hvis man har set en kugle ramme en spiller der ikke reagerer på det, har enhver spiller mulighed for at kalde denne spiller ud. For at benytte denne regel skal man være 100 % sikker på at spilleren er ramt. Man skal se kuglen springe/falde af spilleren. Det er ikke godt nok at se kuglerne forsvinde ind i modstanderens silhuet eller skygge. For at benytte denne regel skal man sige "DU ER RAMT!" i bestemt form og ikke ved at definere et spørgsmål. En spiller der meldes ramt SKAL forlade spillet ud i Safezone uden diskussion. (hvis man er utilfreds med at man blev råbt ud så kontakt spilleleder efter spillet)

Død mand kan ikke tale! Når man er død må man ikke snakke eller kommunikerer med andre spillere i spil. Heller ikke i radio. Opdages dette vil dette betragtes som snyd!

"BANG!"

"BANG!" kommer man inden for 6 meter af en modspiller må man ikke skyde pga. den lovbefalede sikkerhedsafstand på 6 meter. I stedet for at skyde sigter man på sin modspiller og siger "BANG DU ER RAMT" i bestemt form. Modspilleren skal derefter betragte sig selv som ramt.

"BANG! Du er ramt!"-reglen, kan bruges under følgende forhold:

Der skal være klart skud, med et klart og afventet skud.

Man skal være inden for 6 meter fra modstanderen.

Det skal være totalt overraskende for modstanderen.

Der siges "BANG! Du er ramt!" i en bestemt form.

Hvis to spillere bruger BANG! Reglen samtidig tæller begge spillere som ramt.

Man skal altid have hovedet med frem (defineres som at den skydende spiller, skal kunne se det han/hun skyder på, med begge øjne) når man skyder rundt om eller over massive dækninger (som mure eller jordvolde) Dette er for at undgå unødige skader, og så modstanderen har mulighed for at skyde på dig.

After Kill - Overmarkering og skud på en allerede ramt person vil forekomme. Sker det så marker tydeligt, at du er ramt og kontakt en spilleder i safezone.

Skydning imod en dommer/spilleleder er ikke tilladt. Rammer man med et uheld en dommer/spilleleder er man automatisk selv død.

Safezone er et sikret område. Det vil sige at der ikke må skydes overhovedet, og her behøver man ikke at have maske på. Man må under ingen omstændigheder skyde ind eller ud af safezonen. Hvis en spiller går ind i safezonen under spillet tæller han som ramt. Man må ikke sigte på andre spillere med nogen form for våben i safezonen. Hvis der skydes med kugler i safezonen regnes dette for et brud på "politireglerne" og så er det tak for i dag og spilleren sendes hjem.

Det er ikke tilladt at have magasiner i sine geværer uden for banen.

Når man forlader spilområdet (inden man går ind i slusen før man forlader banen) tager man sit magasin ud af geværet og skyder 2 gange på semiautomatisk for at tømme kammeret. Det er ALLES pligt at hjælpe med at huske hinanden på dette. Pistoler er undtaget denne regel men må under ingen omstændigheder trækkes fra hylstret uden for banen.

Prøveskydning foregår udelukkende på banen, mellem spillene.

Pyroteknik er ikke tilladt på banen!

Hvis en spiller kommer til skade under spil råber man "REEL SKADE!" og stopper med at spille med det samme. Alle spillere råber dette videre til spillet er stoppet.

Hvis **uvedkommende** kommer ind på banen råber man "SPIL STOP" og stopper med at spille med det samme. Alle spillere råber videre til spillet er stoppet. Alle bliver på deres pladser mens spilleleder viser uvedkommende bort fra spilområdet. Hvorefter spilleleder vil starte spillet igen ved at råbe "SPIL START"

Enhver form for **fysisk kontakt** er ikke tilladt. Bevist ond kontakt medfører at spilleren/spillerne sendes hjem og får en måneds karantæne.

Der må ikke indtages alkohol og euforiserende stoffer på Støberiet i spilletiden. Alkohol må kun nydes til arrangementer afholdt af Støberiet eller efter aftale med Spilleleder.

Støberiet tolererer ikke **snyd**. Hardball er en fairplay sport og det ødelægger spillet og humøret hos de andre hvis man snyder.

Er der mistanke om at en spiller snyder vil denne spiller blive fuldt af en spilleleder nogle runder til spillelederen vurdere at det er ok eller konstaterer snyd.

Første gang en spiller bliver taget for snyd får spilleren en advarsel og sidder et spil over og bliver registreret for snyd hos Støberiet

Anden gang en spiller bliver taget for snyd bliver spilleren sendt hjem og får en spildags karantæne.

Tredje gang en spiller bliver taget for snyd bliver spilleren sendt hjem og får en måneds karantæne

Spillelederen kan til enhver tid tilsidesætte en regel i regelsættet. (Dog ikke sikkerhedsregler)

Ved konflikter har spillelederen altid sidste ord.



STØBERIET

VÅBENREGLER

Tungrænser:

- 1.0-129,9m/s MAX 1,69J 6m Fuldautomatisk/Burst
- 2.130-139,9m/s MAX 1,96J 10m Semiautomatisk
- 3.140-149,9m/s MAX 2,25J 15m 2 kugler i luften ad gangen
- 4.150-159,9m/s MAX 2,56J 20m 2 kugler i luften ad gangen
- 5.160-179,9m/s Max 3,24J 30m 2 kugler i luften ad gangen

Alle målinger skal foretages med Støberiets chronograf.

Regler for **speciale våben**:

Support våben (SKAL ligne et support våben som M249, RPK osv.) Går under kategori 3 dog med den regel at de må skyde fuldautomatisk.

HPA Geværer bliver målt i Joules energi og skal holde sig inden for vores tungrænser. HPA flasken må ikke være tilgængelig for brugeren under spil. Hvis man bliver taget i at ændre på trykket på flasken under spil vil dette blive betragtet som snyd og medfører bortvisning.

En **Soundflash granat** er shock granat. Denne granat er ikke dødelig (med mindre der er kugler i og man bliver ramt af kugler) Granaten fungerer som en et overraskelses moment. Vi anbefaler så vist muligt at kaste disse med min. 3 meters afstand fra en modstander. Huse markeret med dette skilt må der ikke kastes Soundflash ind i eller ud af:

OBS! Granater må ikke kastes ind i bygninger oppe fra, de skal kastes igennem vinduer eller døre.

Tornado granater er dødelige inden for 5 meter med mindre man sidder/står bag et massivt objekt. Hvis man bliver ramt af en af kuglerne fra granaten tæller det ligeledes for ramt. Dette gælder både for timer og impact.

Bane grænser

Banen går rundt langs hegnet og langs volden, bemærk at volden ikke må betrædes under spil.

HUSK at tage forholdsregler, og pas godt på hinanden og andre.