

# Regulament Jocuri

## ACS Carpathian Brothers Squad (CBS)

### Harta terenului



#### Legenda

- 1. Comandament
- 2. Santinela
- 3. Labirint
- 4. WC
- 5. Laborator

👤 Intrare

- 6. Canton
- 7. Atelier
- 8. Conac
- 9. Jungla
- 10. Rezervoare

👤 Briefing

- 11. Buncar
- 12. Puscarie
- 13. Post control
- 14. Reactoare
- 15. Depozit

🕒 Respawn

- 16. Popota
- 17. Hotel
- 18. Padure
- 19. Jesus

Coordonate GPS parcare: 44.923891, 26.004214



Depasirea limitelor terenului marcate cu rosu.  
Prezenta pe teren fara vesta reflectorizanta sau ochelari la ochi.  
Utilizarea de echipamente pirotehnice, petarde sau fumigene.

Coordonate GPS parcare: 44.923891, 26.004214

### Program

10.00 - 10.15 – Sosire locatie

10.15 - 10.30 – Pregătirea jucătorilor - Echipare, chrono, alimentare cu bile și baterii

10:30 - 10.45 – Briefing

10:45 - 16.00 - JOC

### Reguli generale

1. Regulile jocului sunt create de catre Asociatia Club Sportiv Carpathian Brothers Squad (CBS) si nu pot fi schimbate. Toti jucatorii trebuie sa confirme de la inceput ca au inteles acest lucru pentru a putea participa la jocuri.
2. Ținuta jucătorilor la jocurile organizate de CBS este army sau obiecte de îmbracaminte ce țin de o ținută similară a structurilor armate. Nu se acceptă ținute sport (treninguri, bluejeans) sau viu colorate, decât atunci când scenariul permite asa ceva.
3. Toti participantii la joc trebuie sa aiba in posesie **vesta reflectorizanta galbena/verde** sau o bucata semnificativa din aceasta. Nu se accepta carpa mortului rosie sau alta culoare.
4. **Ochelarii la ochi pe toata perioada activitatilor** atat in timpul jocului cat si in timpul pauzelor. Toti jucatorii trebuie sa confirme ca au inteles. Cei care nu respecta regula sunt exclusi de pe teren.
5. **Orice lovitura** de bila in orice parte a corpului, echipamentului sau a armei **se pune ca HIT**, atat daca este primita de la inamici cat si de la coechipieri. Nu se pun ricroseuri de nici un fel. Odata ce un jucator a

- fost lovit, striga mort si afiseaza vesta reflectorizanta galbena/verde cat mai repede posibil. Vesta se pune pe cap, in jurul gatului, pe umeri, astfel incat sa fie foarte vizibila.
6. **Mortii nu vorbesc** cu coechipieri (Zombi). Mortul nu mai trage cu arma, o tine pe safe pana la terminarea jocului sau o poate da unui coechipier care nu mai are munitie. Mortul afiseaza vesta reflectorizanta galbena/verde cat mai repede posibil.
  7. Deplasarea pe teren in afara jocului sau catre baza/respawn se face numai purtand vesta reflectorizanta.
  8. **Nu se accepta discutii privind Zombi, Nemuritori sau Nimeritori.** Acestia vor fi reclamati arbitrilor care vor tine cont de numarul de reclamatii. La trei reclamatii de la trei jucatori diferiti Zombi/ Nimeritorul/ Nemuritorul este exclus de la joc si in situatii extreme poate fi banat de la orice joc viitor organizat de catre CBS. **Arbitri pot testa jucatorii aleatoriu folosind pistoale electrice/arc sau sniper. Nu toleram certuri pe teren, cei care nu respecta ceilalti jucatori vor fi exclusi de pe teren.**
  9. In afara jocului nu se trage cu arma la tinta, in alti participanti la joc, in animale sau pasari. Reglajul armelor se face ori inainte de joc ori in pauzele dintre meciuri, dar nu in timpul meciurilor.
  10. **Nu este permis "blind-fire"**, nu se trage cu arma deasupra capului sau dupa un obstacol fara a scoate si capul.
  11. **Nu se consumă băuturi alcoolice** si nu se admite participarea la joc a persoanelor aflate sub influența alcoolului.
  12. Sub vârsta de 18 ani nu se poate participa la joc decât în prezența și cu acordul unui părinte sau tutore legal.
  13. Se acceptă folosirea grenadelor de airsoft, exclus cele pirotehnice.
  14. **Nu este permisă folosirea pirotehnicelor**, a oricaror petarde sau fumigene, altele decat cele puse la dispozitie de catre organizatori.

## Limite de putere / distanta de angajare (DA)

**Se joaca doar Single fire**, nu se joaca full auto decat cu anumite exceptii. Limite maxime Joules / greutate bile:

- Verde / CQB / DA 1 metru 0.80 - 1.20 Joule – maxim 0.28 grame – Single / Pistol electric full auto
- Albastru / Asalt / DA 7 metri 1.21 - 1.70 Joule – maxim 0.30 grame – Single
- LMG / DA 10 metri 1.21 - 1.60 Joule – maxim 0.30 grame – Auto / Fără cladiri
- Galben / DMR / DA 15 metri 1.99 - 2.30 Joule – maxim 0.40 grame – Magnificare min 3X – Lungime teava min 45.7 cm – Side arm – Midcap – Single / Fără clădiri
- HMG / DA 15 metri 1.99 - 2.30 Joule – maxim 0.28 grame – Auto / Fără clădiri
- Rosu / Sniper / DA 25 metri 2.21 - 3.50 Joule – maxim 0.48 grame – Magnificare min 3X – Side arm – Single / Fără clădiri

Unde exista mentiunea "Fără clădiri" acest lucru inseamna ca jucatorul poate sta in cladiri dar nu poate trage in interiorul cladirilor daca lungimea cladirii este mai mica decat DA.

Toate replicile HPA trebuie sa prezinte tournament lock (sistem de asigurare a regulatorului de presiunii final). Dupa chrono, tournament lock-urile vor fi sigilate pe toata perioada evenimentului.

## Mentiuni

1. Sunt acceptate toate tipurile de incarcatoare.
2. Munitia nu este limitata, un jucator poate incepe jocul cu oricata munitie doreste in incarcatoare sau bb-loadere. Se poate realimenta cu munitie doar in baza, in pauza dintre meciuri. Daca ramane fara munitie poate lua de la un coechipier, daca nu are de unde atunci este mort si pleaca spre baza.
3. Obiectele găsite pe teren se predau organizatorilor de unde se ridică de către cei ce le-au pierdut.
4. Fiecare lider de echipă, respectiv reprezentant al echipei, este direct răspunzător de comportamentul și acțiunile membrilor echipei pe care o reprezintă.
5. **Participarea la fiecare joc organizat de echipa CBS presupune acceptul de a contribui cu o donație financiară în valoare de 10 lei/participant.**