

LŠF BENDROSIOJOS TAISYKLĖS

Šratasvydis: komandinis, karo veiksmų imitacijos sportas, laisvalaikio užsiėmimas, kurio tikslas kolektyvinis aktyvus poilsis, buvimas gamtoje, bendravimas su bendraminčiais.

Dalyvauti žaidime ar žaidimą stebėti leidžiama tik psichiškai, emociškai stabiliems, pilnamečiams asmenims pasirinkusiems tinkama akių apsauga.

Bendrosios taisyklės: šios bendrosios Lietuvos Šratasvydžio Federacijos taisyklės (toliau LŠF taisyklės) galioja visiems federacijos narių renginiams. LŠF taisyklės ir jų pakeitimus tvirtina LŠF valdyba.

Specifinės taisyklės: organizatoriai savo renginiui gali taikyti specifines taisykles, kurios papildo ar pakeičia dalį LŠF taisyklių. Specifinės Taisyklės organizatorius privalo paskelbti kartu su renginio pristatymu, ne vėliau kaip prieš 3 dienas iki renginio, kad kiekvienas dalyvis spėtų susipažinti su pakeitimais ir ypatumais. Jei organizatorius specifines taisykles paskelbia likus mažiau nei 3 dienom iki renginio, ar renginio dieną, tokios taisyklės negalioja, renginys vyksta vadovaujantis LŠF taisyklėmis. Specifinės taisyklės negali prieštarauti LŠF ir Lietuvos Respublikos saugumo, higienos ir kitiems reikalavimams.

Atsakomybė: Kiekvienas žaidėjas teisiškai ir finansiškai atsako už savo veiksmus bei žodžius. Kiekvienas žaidimo dalyvis yra pats atsakingas už savo žaidimo inventoriaus bei kitų asmeninių daiktų saugumą, patirtas traumas ar sužeidimus.

Teritorija ir jos ribos: Nustato organizatorius, paprastai duodamas teritorijos žemėlapis, kuris yra aptariamasis instruktažo metu.

Saugumas:

Viso renginio metu, nuo atvykimo iki išvykimo iš renginio teritorijos, kiekvienas šratasvydžio renginio dalyvis (žaidėjas, stebėtojas, aptarnaujančio personalo narys, ir t.t.) privalo dėvėti tinkamas akių apsaugas (paprasti regos korekcijos akiniai netinka). Renginio teritorijoje pastebėjus asmenį be akių apsaugos, privaloma nedelsiant sustabdyti renginį, sušaukiant visiems žaidėjams suprantama kalba, kad žaidimas stabdomas dėl to, kad teritorijoje yra asmenų, kuriems gali grėsti realus pavojus. Užtikrinti kad asmuo užsidėtų akių apsaugas, arba saugiai pašalinti jį iš renginio teritorijos. Žaidėjai, naudojantys abejotinos kokybės apsauginius akinius patys prisiima visą atsakomybę dėl galimų traumų.

Be akių apsaugų, renginio metu rekomenduojama dėvėti kelių, alkūnių apsaugas bei šalną.

Šratasvydžio įranga: naudojamos tik specialiai šratasvydžiui skirtos ginklų imitacijos šaudančios 6 mm specialiai šratasvydžiui skirtais šratais (bbs), atitinkančios LŠF įrangos galios limitus.

Renginiuose leidžiama naudoti treniruotėms pritaikytų šaltųjų ginklų imitacijas - peilių, durtuvų, kastuvėlių ir pan.. Imitacija negali turėti aštrių briaunų bei kelti pavojaus kitų žaidėjų sveikatai.

Draudžiama dėvėti Rusijos Federacijos ir Lietuvos Respublikos naudojamas uniformas.

Renginiuose draudžiama naudoti ir turėti tikrų ginklų ir amunicijos.

[Nuoroda į draudžiamų uniformų sąrašą.](#)

Šaudymo atstumai ir įrangos galios limitai:

Replikų klases, leidžiamą galią, saugius atstumus ir matavimo būdus aprašo ["LŠF limitai"](#) dokumentas.

Ginklų naudojimas:

Nukovimas. Bet koks pataikymas į bet kurią kūno dalį skaitomas pataikymu ir mirtinu. Jeigu pataikoma į ginklą - jis laikomas sugadintas, žaidimas tęsiamas tik tokiu atveju, jeigu turite antrą ginklą (pistoletą, peilį ar kitą ginklą, granatos nelaikomos ginklu, nebent taip nustato organizatorius). Mirtis nuo granatos, atotampos, ar šaltojo ginklo imitacijos panaikina galimybę būti pagydytam ir žaidėjas iš karto keliauja į mirtviaką.

Mediko taisyklė. Tai 2 ar daugiau gyvybių turėjimas gydomosios priemonės ir jų panaudojimas, kai esi nukautas. Gydomąsias priemones pritaikyti gali tik nesužeistas/nenukautas žaidėjas, nukautasis negali trauktis iš vietos, kurioje į jį pataikė (išimtis - 2 metrų spindulys, jeigu žaidėjas maišosi normaliai žaidimo eigai) - jį iš tos zonos patraukti gali tik komandos draugas, liesdamas ranka (žaidėjas imituoja vienos kojos vilkimą). Praradus papildomas gyvybes, žaidimas baigiamas ir keliaujama į mirtviaką.

Šaudymo režimai. Patalpose tik pavieniai šūviai, atvirose teritorijose neribojama (nebent nurodoma kitaip instruktažo metu). Iš pastatų ir į pastatus galima atakuoti pasirinktinai: pavieniais ar serijiniais šūviais, iškišus 1/3 ginklo per langą ar kt. ertmę (nebent organizatorius renginio dieną nurodo kitaip). Šaudymas iš pastato 2, 3 ir kitų aukštų gilumos leistinas tik tuo atveju, jeigu šūvio trajektorijoje nėra galimybės atsirasti renginio dalyviui.

Atsitiktinis ir netikėtas kontaktas. Užkluptas žaidėjas laikomas nukautu ir sąžiningai vadovaujasi mediko taisykle arba keliauja į savo komandos mirtviaką. Jeigu kontaktas įvyko "vamzdis į vamzdį" (nesvarbu kokios klasės ginklas), abu žaidėjai laikomi mirusiais ir vadovaujasi mediko taisykle arba keliauja į savo komandos mirtviaką.

Rikošetai. Pastatuose nesiskaito, lauke skaitosi. Pastate būtina įsitikinti 100%, kad šratas kliudė rikošetui, jeigu nesate tikri - prisipažįstate mirę ir vadovaujatės mediko taisykle arba keliaujate į savo komandos bazę.

Akla ugnis. Draudžiama šaudyti nematant taikinio, šūvio trajektorijos saugaus atstumo, iš už kampo ar kitos slėptuvės, kurioje išlenda tik vamzdis, bet nesimato kūno. Būtina išlįsti 1/3 kūno dalimi norint šaudyti. Būtina visada matyti taikinį norint šaudyti.

Šaudymas per mažas angas. Draudžiama šaudyti per mažas angas, kai nėra išlaikomas saugus šaudymo atstumas nuo šaulio iki angos. Maža anga yra mažesnė nei suaugusio žmogaus ranka nuo riešo iki alkūnės imtinai (turi tilpti tiek horizontaliai, tiek vertikalčiai).

Draugiška ugnis. Tos pačios komandos draugo pataikymas skaitomas mirtinu ir žaidėjas vadovaujasi mediko taisykle arba keliauja į mirtviaką.

Konfliktinės situacijos ir jų sprendimas. Jeigu šovus į priešininką, nėra aišku ar pataikyta, tai reiškia, jog nepataikėte, nebent akivaizdu ir priešininkas iškelia ranką, ar kitaip tai parodo (HIT). Jeigu po kontakto nejaučiama ar į tave pataikė, bet kyla abejonių ar ginčų tarp abiejų pusių, reiškia abu žaidėjai yra žuvę, nesiginčijame ir netrukdomė kitiems žaidėjams.

Nukauto žaidėjo veiksmai:

- **Žuvęs žaidėjas.** Rekomenduojama balsu duoti ženklą ir iškelti ranką, kad yra nukautas, privalo apsirengti ryškią ORANŽINĘ liemenę ir 5 minutes šauktis mediko. Išėjimą iš atgijimo zonos renginio dieną nurodo organizatorius. Organizatorius pasilieka teisę laiką keisti atsižvelgiant į renginio dinamiką.

- **Sužeistas žaidėjas.** Pašautas karys gali šauktis mediko. Negali naudoti ginklų ir užduočių elementų ar kitaip pilnavertiškai dalyvauti žaidime (nebent organizatorius renginio dieną nurodo kitaip). Pasitraukti iš nukovimo vietos galima 2 metrų spinduliu tik tada, jeigu žaidėjas atsiduria kryžminėje ugnyje ir trukdo tolimesnei žaidimo eigai.
- **Grižimas į mirtviaką.** Griežtai draudžiama pasakoti būrio draugams apie priešininkų pozicijas ir judėjimus, esant nukautam. Mirę ar mediko besišaukiantys žaidėjai taip pat nereaguoja į gyvų žaidėjų klausimus ir laukdami mediko arba keliaudami į mirtviaką juos ignoruoja. Mirus draudžiama laisvai vaikščioti ir stebėti priešų pozicijas prisidengiant liemene. Nukautas žaidėjas vadovaujasi mediko taisykle arba iš karto juda į savo komandos mirtviaką.

Standartiniai leidžiami pagal LŠF taisykles šratasvydžio granatų imitacijų tipai:

- **Granatos su užtaisų, imituojančios sprogo garsą** - specializuotos šratasvydžio granatos, kurios imituoja sprogo garsą, bei išstumia BB'sų užtaisą ir kuriose garso ir/ar jėgos šaltinis yra Green Gas, Co2 ar statybinis užtaisas (m10 standarto, žalios, rudos spalvos).
- **Garsinės granatos be užtaiso** - imituoja sprogo garsą (bet neturi BB'sų užtaiso) ir kuriose garso šaltinis yra green gas, Co2 ar statybinis užtaisas (m10 standarto, žalios, rudos spalvos).
- **Spyruoklinės ir kt. granatos su užtaisų, be sprogo garso imitavimo** – specializuoti šratasvydžio prietaisai užtaisyti BB'sais, kuriuos išstumia išsiskleidžiantis spyruoklinis mechanizmas. Tokios granatos neskleidžia sprogo garso.

Užtaisytos šratais ir paruoštos naudoti granatos negali sverti daugiau nei 500 gr. Granatos privalo būti nemažesnės nei kumščio dydžio. Granatų imitacijos gali būti vienkartinio arba daugkartinio naudojimo.

Granatų kiekį, taip pat jeigu granatos renginio metu nenaudojamos, nurodo organizatorius.

Atviroje teritorijoje mirtinu sužeidimu laikomas 5 metrų spindulys nuo apytikslės sprogo (t.y. su aiškiu garsu) vietos arba BBs užtaiso pataikymas, patalpoje sprogusi (t.y. su aiškiu garsu) granata - visi žaidėjai žuvę. Nuo granatos žuvęs žaidėjas laikomas miręs ir negali būti išgydytas, bei keliauja į mirtviaką. Jokie daiktai rasti pastato viduje (durys, faneros lakštai ar pan.), taip pat kolonos ar pertvaros nelaikomi priedanga.

Daugkartines granatas rekomenduojama žaidėjams pasižymėti skiriamaisiais ženklais. Draudžiama pasisavinti ar imti kitų žaidėjų sprogusias ar nesprogusias daugkartinio naudojimo granatų imitacijas.

Išimtis: spyruoklinėms granatoms negalioja 5 m. taisyklė bei “viena granata – viena patalpa taisyklė” - nukovimas laikomasis tik pataikius užtaisui (BB'sui) į žaidėją. (kadangi nėra sprogo garso ir gali nepavykti identifikuoti granatos suveikimo).

Dūminiai užtaisai ir pirotechnika:

Dėl renginiuose naudojamos pirotechnikos: sprogalių, fejerverkų, signalinių ir/ar apšviečiamųjų flarų, pirotechninių granatsvaizdžių replikų bei dūmus - šių žaidimų ir rekvizitų naudojimą vienašališkai sprendžia kiekvienas organizatorius, priklausomai nuo renginio, poligono ir t.t..

Draudžiami bet kokie namų gamybos dūmų užtaisai.

Bet koks aukščiau straipsnyje išvardintų rekvizitų naudojimas be organizatoriaus leidimo – lems griežčiausias drausminimo priemonės.

Skydai:

Skydus galima naudoti tiek originalius, tiek savadarbius, tačiau teritorijose rastos įvairios lentos, durys ar kartono gabalai yra netinkami ir nelaikomi priedanga ar skydu. Skydas turi būti tikro skydo imitacija. Skydininkas (žaidėjas, nešantis skydą) nėra nemirtingas ir vadovaujasi standartinėmis nukovimo taisyklėmis. Išimtis - granata, sprogusi prieš skydą. Norint nukauti skydą, granatą reikia užmesti už skydo. Skydininkas gali naudoti tik 1 klasės ginklą.

Amunicijos pildymas:

Amunicijos pildymas leidžiamas tik bazėse - mirtviakuose. Bet koks amunicijos pildymas žaidimo metu griežtai draudžiamas (nebent kitaip nurodo organizatorius renginio dieną).

Radijo ryšys:

Radijo ryšio naudojimas yra leidžiamas, naudojant 16 patvirtintų PMR kanalų. Kanalus žaidėjų komandoms paskiria organizatorius (priešininkų komandos klausymasis yra draudžiamas, nebent kitaip nurodo organizatorius). Specialiai trukdyti radijo ryšį griežtai draudžiama.

Transportas:

Žaidimo metu, gali būti naudojamas karinis ar simuliacinis transportas specialioms užduotims vykdyti. Šaudyti į ir iš transporto draudžiama. Transporto vidutinis greitis žaidime yra 20 km / valandą. Transporto stabdymas galima tik fiziškai užtvėrus kelią nepravažiuojama kliūtimi (rąstu ar šlakbaumu). Transporto sugadinimo ir remonto būdus nurodo organizatorius renginio dieną. Sugadintas transportas žymimas žalia liemene ant veidrodėlio vairuotojo pusėje (toks transportas tampa nežaidybiniu elementu).

Saugumas ir elgesys žaidimo metu ir komandų bazėse, bei mirtviakuose:

- **Laisvi pasišaudymai.** Mirtviake laisvi pasišaudymai į pastatų langus, sienas, ar medžius yra griežtai draudžiami, dėl žaidėjų ir organizatorių saugumo. Ginklų prišaudymas vyksta tik organizatoriaus nurodytoje vietoje.
- **Ginklų chonavimas (galios tikrinimas).** Organizatoriai turi teisę chronuoti žaidėjų ginklus prieš žaidimą ir žaidimo metu, be papildomo įspėjimo. Ginklai, neatitinkantys reikalavimų, paliekami REGISTRATŪROJE iki žaidimo galo ir grąžinami žaidėjui tik išvykstant. Į chonavimo zoną žaidėjas atsineša savo ginklo dėtuve (real ir mid cap tuščia, o bunkerinę pilną, tačiau neprisuktą).

Taisyklių ir drausmės nesilaikymas ir ginčų sprendimas:

Taisyklių nežinojimas neatleidžia nuo atsakomybės. Pastebėjus žaidėją nesilaikantį taisyklių asmuo privalo informuoti organizatorių renginio dieną numatytu būdu.