

ANKA AIRSOFT TAKIM TÜZÜĞÜ

YÖNETİM KADROSU

Kaptan: Serdar Eren

Kaptan Yardımcısı: Uğur Efe Şahin

Aday Takım Sorumlusu: Sedat Yalçın

Teknik Sorumlu: Ekin Topanoğlu

I. TAKIM TEMEL KURALLARI

TAKIM KURALLARI VE İLKELER

- Takım kuralları, kaptan ve kurucu dahil herkes için bağlayıcıdır.
- Kurallar harfi harfine uygulanır.
- Takım içi huzuru bozmak, fiziksel veya sözlü tartışmaya girmek, başka bir üye veya hakeme saygısızlık etmek kesinlikle yasaktır. Bu hareketlerde bulunanlar durumun ciddiyetine göre **1-3 strike** alırlar, çok ciddi durumlarda oyuncu takımdan ihraç edilir.
- Her üye, takımın itibarını temsil eder ve oyunlarda sportmenlikten ödün veremez.
- Gözünde koruyucu gözlük olmayan oyuncuya atış yapmak 3 strike sebepli kural ihlalidir.**
- Oyun dışında bir oyuncuya atış yapmak durumun tehlikesine göre 1-2 strike sebepli kural ihlalidir.**

ÜYELİK VE ORYANTASYON

- Yeni katılan her aday için **5 oyunluk deneme süreci** uygulanır.
- Deneme süreci sonunda yönetim ve üst takım üyeleri tarafından yapılan **%80 onay oylamasıyla**, onay aldığı takdirde de yapılacak **Tüzük Sınavı sonrasında** aday tam üye olur.
- Adaylar, bu süreç boyunca tüm zorunlu ekipmanlarını tamamlamak ve oyun disiplini göstermekle yükümlüdür.
- Üç ayı geçkin aday oyuncular aidat ödemeye başlar. Aidat ödemeyi kabul etmeyen oyuncunun adaylık süreci sonlandırılır ve takımla ilişkisi kesilir.

EKİPMAN VE ZORUNLULUKLAR

Her oyuncu aşağıdaki ekipmanlara sahip olmalıdır:

- Koruyucu gözlük (gerekli dayanıklılık sertifikalarına sahip olmak zorundadır)
- Bilek korumalı bot
- Ranger Green Kamuflaj
- Telsiz
- Vest veya chest rig
- Takım patchi

Koruyucu gözlük ve bilek korumalı bot olmadan oyunlara katılım sağlanamaz.

Misafirler için koruyucu gözlük olması yeterlidir.

Ranger Green Kamuflaj takımın temel kamuflajıdır. Toplu ve büyük oyunlarda bu kamuflaj zorunludur. Kapalı oyunlarda ise Timler kendi belirledikleri kamuflajları ile oynayabilir.

STRIKE SİSTEMİ VE CEZAİ İŞLEMLER

Strike sistemi, disiplinin korunması amacıyla uygulanır.

Üst takım oyuncularının 3, alt takım oyuncularının 4 strike hakkı vardır.

- **1 Strike:** Sözlü uyarı + 1 oyun men
- **2 Strike:** 1 günlük men
- **3 Strike:** Takımdan uzaklaştırma veya alt takıma düşürülme

Strike alan oyuncular kaptan ve yardımcıları tarafından izlenir, gerekirse değerlendirme toplantısı yapılır.

KATILIM VE AİDAT

- Her üye, geçerli bir mazeret bildirmediği sürece ayda en az **1 oyuna** katılmakla yükümlüdür.
- Katılım sağlamayan veya mazeret bildirmeyen oyuncular, **Strike sistemi** kapsamında değerlendirilir.
- Geliyorum işaretleyen ama gelmeyen oyuncu, geçerli bir mazereti bildirmediği sürece **1 strike** alır.
- Düzenli olarak geç kalan oyuncu, yönetim tarafından durumu değerlendirilerek **strike alabilir**.
- **Aylık aidat miktarı 350 TL'dir.** Aidat tamamen takım ihtiyaçları için kullanılır ve tüm harcamalar şeffaflıkla takım üyelerine bildirilir.
- Yönetim Kadrosundan bir kişi, yönetim toplantılarına geçerli bir mazereti olmadığı sürece asla katılmamazlık edemez. Mazereti olduğu takdirde mazeretini önceden belirtmek zorundadır.

HABERLEŞME VE ANKETLER

- Whatsapp gruplarına aktif katılım zorunludur.
- 3 ankete üst üste katılmayan oyuncular **1 strike** alır.
- **Oyun Günü Katılım anketi için son gün Cuma günüdür.**
- Takımlar arası misafirlikte, ev sahibi takımın kuralları geçerlidir.

OYUN GÜNÜ KURALLARI

- Oyuna geç gelen oyuncu başlamış olan oyuna dahil olamaz. Bir sonraki oyunu bekler.

- Oyun başlangıç saatinde hazır olan oyuncular ile oyun başlar ve sonradan hazır olan oyuncular dahil olamaz.
 - Hazırlığını devamlı geciktiren oyuncu önce uyarı sonra tekrar boyutuna göre strike cezası alır.
 - Oyun Briefing verilirken bütün oyuncular dinlemek zorundadır. Dinlemeyen oyuncular uyarılır, tekrarında oyundan men edilir ve 1 strike cezası alır.
-

KARAR VERME

- Takımla ilgili tüm kurallarda ve son hükümlerde karar verme hakkı Yönetim Kadrosuna aittir.
 - Üzerinde tartışılan konular öneri kapsamında oyunculara sorulabilir.
-

II. OYUN KURALLARI

SAFE ZONE KURALI

- Yönetim tarafından belirlenen bölge Safe Zone bölgesidir.
 - Tam bir bölge belirlenmediği takdirde, oyuncuların mühimmat değiştirmek vs için kullandığı alanların 5 metre çevresi Safe Zone bölgesidir.
 - Safe Zone bölgesinde replikalar şarjörleri çıkarılmış ve namluları boş muhafaza edilmelidir.
 - **Safe Zone bölgesinde gözlük çıkarılabilir, başka hiçbir yerde hiçbir zaman çıkarılamaz.**
 - Safe Zone bölgesinde atış yapmak yapılan ihlalin tehlike durumuna göre **2-3 strike sebepli kural ihlalidir.**
-

ATIŞ KURALI

- Nişan alarak atış yapmak zorunludur.
 - Kör atış veya kontrolsüz atış yaptığı tespit edilen oyuncu **1 strike alır.**
 - **Bir karış** büyükteki deliklerden atış yapılabilir. Daha küçük deliklerden atış gelebilir ama atış yapmak yasaktır.
-

ZOMBİLİK KURALI

- Zombilik yaptığı iddia edilen oyuncu, tespit için gözlem altına alınır.
 - 3 kez aynı durumda yakalanan oyuncu **2 strike alır ve 1 gün men edilir.**
 - Eğer gelen BByi hissetmediğine kanaat getirilirse, oyuncudan chest plate ya da ghillie gibi ekipmanlarını çıkarması istenebilir.
-

MİNİMUM ATIŞ MESAFESİ (MAM) VE SINIFLAR

Sınıf	Joule Aralığı	MAM	Renk
CQB	1 joule ve altı	2 m	Siyah bant
Assault	1.1–1.5 joule	10 m	Yeşil bant
DMR	1.6-1.88 / 1.89–2.32 joule	20-25 m	Mavi bant
Sniper	2.33-2.80 / 2.81–3.34 joule	30–40 m	—
LMG	1–1.5 joule, minimum 5 kg	15 m	Sarı bant

- Mesafe kuralına uymayan oyuncular **MAM ihlali** alır.
- 3 ihlalde oyuncu **CQB sınıfı replika (CQB tabanca dahil)** ile oynamak zorunda kalır.
- Replikanın sınıfı, replikanın kolay görülmeyen bir noktasına o renkteki bir bant ya da zip vasıtası ile işaretlenir.
- Krono ölçümü sırasında replikada oyunda kullanılacak olan BB ağırlığı ve kullanılacak olan hop up seviyesi hazır bulunmalıdır.
- Krono ölçümünde sadece Joule geçerlidir.**

MESAFE KURALI

- Mesafe Kuralı “Mesafe!” şeklinde yükses sesle beyan edilerek inisiye edilir.
- MAM ihlali iki oyuncu tarafından da kabul edildiği takdirde bu iki oyuncu arasında çözülebilir.
- MAM ihlalinde ihlali yapan oyuncu vurulmuş sayılır.
- MAM ihlali konusunda oyuncular aralarında anlaşamazlarsa, telsizden hakem için anons yapılabilir.
- Mesafe Kuralı beyanı değerlendirme altındayken, iki oyuncu (ve geldiği takdirde hakem de) oyun dışı sayılır. Beyan bittiğinde vurulmuş sayılan oyuncu dışındaki oyuncular oyuna geri dönerler.

ÖLÜ ADAM KURALI

- Vurulmuş olan oyuncu, yüksek sesle vurulduğunu beyan edip, elini kaldırıp, kırmızı vuruldum bandını görünür bir yerine yerleştirmek zorundadır. Bu protokolü uygulamayan oyuncu üzerine tekrar BB geldiğinde karşı tarafı suçlama hakkına sahip değildir.
- Vurulmuş olan oyuncu telsizde vurulduğunu beyan edemez, telsizde ya da yüzyüze oyun içi bilgi veremez.
- Vurulmuş olan oyuncu diğer oyuncuların etrafında bulunarak yerlerinin belli olmasına sebep olacak hareketler yapamaz.
- Vurulmuş olan oyuncu atış hattından en kısa sürede çekilmek zorundadır. Atış hattında kalan oyuncu kaza BBlerine hedef olursa, bu durum için kimseyi suçlayamaz.
- Vurulmuş olan oyuncuyu siper olarak kullanmak 1 strike sebepli kural ihlalidir.**

KAFADAN VURULMA KURALI

- Eğer bir oyuncu rakibinin kafası hariç bir yerini hedef alabiliyorsa, kafadan vurması yasaktır.
 - Eğer rakibin kafası hariç bir yeri görünmüyorsa kafadan vurmak yasaldır.
 - Yasak şekilde kafadan vurulan oyuncu ihlal olduğundan eminse "Kafadan Vuruş!" şeklinde yükses sesle beyan ederek telsizden hakem isteği için anons geçebilir. Hakem durumu değerlendirir. Değerlendirme sırasında Mesafe Kuralı'ndaki protokol geçerlidir.
 - Yasal durum içinde kafadan vurulan oyuncu, maske ya da kask takmadığı için canı acıdığı takdirde bu durumdan ötürü karşı tarafı suçlayamaz.
 - Kazara kafadan vuran oyuncu durumu fark ettiği anda kazara olduğunu beyan etmeli ve rakibinden özür dilemelidir, gerekirse kendi vurulmuş sayılmayı kabul etmelidir.
-

SESSİZ ÖLÜM KURALI

- Rakip oyuncu farketmeden oyuncuya yanaşıp ona dokunabilen oyuncu rakibini Sessiz Ölüm ile vurmuş sayılır.
 - Sessiz Ölüm ile vurulan oyuncu vurulduğunu yüksek sesle beyan edemez.
 - Sessiz Ölüm'de gerçekçilik amaçlı oyuncak bıçak gibi nesneler kullanılabilir. Bu nesnelerin tehlikeli olmaması gerekmektedir ve Teknik Sorumlu tarafından kontrol edilmelidir.
-

BOMBA KURALI

- Kullanılacak bombalar Teknik Sorumlu tarafından kontrol edilip onaylanmadığı sürece kullanımları kesinlikle yasaktır.
 - Bomba patladığında 5 metre yakınındaki oyuncular vurulmuş sayılır.
 - Bomba ile arasında mantıklı bir siper olan oyuncu vurulmuş sayılmaz.
 - Bomba BB fırlatıyorsa, BBnin geldiği her oyuncu 5 metre içinde olmasa bile vurulmuş sayılır.
-

KALKAN KURALI

- Kullanılacak kalkan Teknik Sorumlu'ya danışılarak yapılmalı, onun onayından geçmeden kullanılmamalıdır.
 - Kalkan kullanan oyuncu kalkanı elinde tuttuğu sürece sadece Tabanca kullanabilir.
 - Kalkanın önüne ya da üzerine bomba düşerse kalkan "yok edilmiş" sayılır.
-

BANG KURALI

- **Bang** kuralı sadece arkasını dönmüş oyunculara, 5 metre içinde yapılabilir.
-

SORUMLULUK REDDİ

- Tüm oyuncular sahada kendi güvenliklerinden sorumludur.
- Takım, kişisel ihmallerden doğan yaralanmalardan sorumlu tutulamaz.
- Bir Aday Sorumluluk ve Sağlık Formunu imzalamadan oyuna ve takıma dahil olamaz.

SON HÜKÜMLER

Bu tüzük 2025 yılı itibarıyla yürürlüğe girmiştir.

Takım yönetimi, gerekli gördüğü durumlarda tüzükte güncelleme yapabilir.