

Zasady trafienia

1. Trafienie w każdą część ciała uznaje się jako wyeliminowanie trafionego z dalszej walki.
2. Trafiony uczestnik sygnalizuje fakt trafienia poprzez umieszczenie czerwonej chusty na swoim mundurze w widocznym miejscu.
3. Niedopuszczalne jest jakiegokolwiek zachowanie, które może ujawnić skryte działanie osoby, która oddała celny strzał.
4. Trafiony gracz pozostaje w miejscu trafienia. Trafiony gracz przyjmuje taką pozycję, by fakt jego wyeliminowania był oczywisty oraz by jego pozycja nie utrudniała walk pozostałym uczestnikom.
5. Trafiony gracz może przemieścić się do strefy bezpieczeństwa dopiero wówczas, gdy w rejonie, gdzie został trafiony, nie toczą się już żadne działania, a przejście do strefy bezpieczeństwa nie będzie odbywało się przez rejon innych działań. Trafiony gracz szczególnie dba o to, by nie przeszkadzać lub nie utrudniać walk innym uczestnikom.
6. Nie przyznawanie się do otrzymanych trafień jest naruszeniem podstawowego kanonu, na jakim opiera się ASG – kanonu uczciwości. Gracz, który uparczywie i w sposób ewidentny unika przyznawania się do otrzymanych trafień może zostać wykluczony z udziału we wszelkich walkach, spotkaniach i imprezach.
7. Trafiony uczestnik od chwili zasygnalizowania trafienia, zachowuje pełne milczenie. Nie jest dopuszczalne porozumiewanie się w sposób bezpośredni, przy użyciu środków łączności, ani w żaden inny sposób, z pozostałymi uczestnikami, zarówno biorącymi udział w dalszych walkach, jak i uczestnikami, którzy zostali także trafieni. Zakaz porozumiewania się przestaje obowiązywać w strefie bezpieczeństwa, jednakże porozumiewanie się może następować wyłącznie z osobami znajdującymi się w tejże strefie.
8. Trafiony uczestnik, od chwili zasygnalizowania trafienia, nie oddaje strzałów z żadnej broni i w żadnym celu. Zakaz ten dotyczy również uczestników znajdujących się w strefie bezpieczeństwa.
9. Szczególnie niedopuszczalne jest przekazywanie jakichkolwiek informacji pozostałym w walce uczestnikom. Przekroczenie tej zasady może spowodować natychmiastowe i bezwzględne wykluczenie gracza z dalszych walk.
10. Zwyczajowo trafienie w broń używaną przez gracza uważa się za wyeliminowanie tejże broni z dalszej walki.
11. Gracz, którego broń została wyeliminowana, nie może strzelać z niej do końca starcia, w którym nastąpiło wyeliminowanie. Dopuszcza się możliwość korzystania z broni posiadanej przez wyeliminowanego, innego uczestnika. Przejęcie broni wyeliminowanego uczestnika może nastąpić wyłącznie w tym miejscu, w którym został on wyeliminowany.
12. Wyczerpanie się amunicji nie skutkuje wyeliminowaniem gracza z walki. Gracz, któremu wyczerpała się amunicja, pozostaje nadal w walce.
13. Organizator walk może ustalić inne zasady uznawania trafień. W przypadku braku ustalenia innych zasad uznaje się za obowiązujące, podane w niniejszym zbiorze.