

REGELWERK

Anfahrt:

Bei der Anfahrt und allgemein außerhalb des Spielfelds dürfen weder Waffen, noch Ausrüstungsgegenstände sichtbar getragen werden.

Die Ausrüstung darf erst auf dem Spielfeld angelegt werden, um Missverständnisse mit Unbeteiligten zu vermeiden und diese nicht zu beunruhigen.

Zu beachten ist auch, dass der Transport der Waffen entsprechend dem deutschen Waffengesetz entladen, verschlossen und nicht direkt zugriffsbereit erfolgen sollte

Spielzeit:

Ein Spiel beginnt erst, wenn alle Spieler ihre komplette Ausrüstung angelegt und ihre dem Szenario nach beschriebenen Positionen eingenommen haben, oder zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt.

Mit dem Spielbeginn ist die Feuererlaubnis innerhalb des Spielfeldes freigegeben. Die Feuererlaubnis erlischt mit Ende des Spiels.

Regulär endet ein Spiel nach Ablauf der im Szenario vorgegebenen Zeit oder mit dem Erreichen des szenariospezifischen Zieles. Besondere Vorfälle, wie z.B. ein Unfall, beenden das Spiel ebenfalls durch z. B. das Rufen von "Abbruch".

Der Spielbeginn und das Spielende werden durch ein Signal (Pfeife oder Durchsage) bekannt gegeben.

Sicherheit:

Ein geeigneter Augenschutz ist Pflicht für alle Spieler, Beobachter oder andere Personen, die dem unmittelbaren Spielgeschehen beiwohnen.

Auf dem Spielfeld ist zu jeder Zeit eine Schutzbrille zu tragen.

Weitere Schutzrüstung wie z.B. Gesichtsschutz, Schutzhelm, Knie- und Ellenbogenschoner sind keine Pflicht. Jeder Spieler muss selbst entscheiden ob er neben der Schutzbrille noch andere Schutzrüstung tragen möchte. Hierbei ist anzumerken, dass das Tragen eines Gesichtsschutzes z.B. einer Gittermaske empfohlen wird.

Verhalten:

Jeder muss sich fair und ehrlich verhalten, denn darauf basiert das Spiel.

Jede Form physischer Gewalt ist verboten.

Es werden keine rassistischen, rechts-, oder linksextremistischen Äußerungen geduldet. Beleidigungen sind ebenfalls inakzeptabel.

Treffer:

Getroffen ist man, sobald das Projektil einer Airsoftwaffe auf direktem Wege 1 Mal den Körper trifft.

Nach dem erfolgen eines Treffers, muss dies mit einem lauten „HIT“ o. ä. zum Ausdruck gebracht werden und das Spielgeschehen ist sofort zu verlassen, indem man sich in die Spawn-Zone begibt.

Querschläger zählen nicht als Treffer.

Waffentreffer zählen nicht als Treffer müssen aber angesagt werden. Die Waffe bleibt dabei funktionstüchtig.

Friendly Fire ist möglich, d.h. wenn ein Spieler des eigenen Teams einen Teamkameraden trifft, werden die daraus resultierenden Treffer wie die durch Gegner gezählt.

Sowohl optischer als auch akustischer Kontakt mit Mitspielern nach erfolgen eines Treffers ist untersagt.

Die Spieler sind verpflichtet nach bestem Wissen und Gewissen fair zu spielen und Treffer anzuerkennen

Bekleidung:

Erlaubt ist jegliche Art von Bekleidung. Jedoch ist es möglich, dass man bei bestimmten Kleidungsstücken Treffer schlecht spüren kann. Deshalb hat in diesem Fall der Schütze recht, der behauptet getroffen zu haben.

Verfassungsfeindliche oder anders fragwürdige Symbole auf Uniformen sind nicht erlaubt ebenso wie reguläre Rangabzeichen der BW, Polizei, usw.

Allgemeine Spielregeln:

Der Spielbeginn und das Spielende werden durch ein Signal (Pfeife oder Durchsage) bekannt gegeben.

Innerhalb aller Gebäude darf nur mit maximal einem Joule geschossen werden. Es darf mit mehr Energie hinein und heraus geschossen werden.

Es ist nicht gestattet in die Spawns hinein und heraus zu schießen. Es sollte dem Gegner immer ermöglicht werden seinen Spawn zu verlassen, um den Spielfluss nicht zu stören.

Auf kürzeste Distanz (unter 3m) muss gebangt werden. Es darf nur gebangt werden, wenn die eigene Waffe schussbereit ist, man den Gegner anvisiert hat und man sich sicher ist den Gegner zu treffen. Erst wenn diese Kriterien erfüllt sind, ist es erlaubt den Gegner durch rufen des Wortes „Bang“ aus dem Spiel zu nehmen.

Bei Waffen unter 0,5 Joule muss nicht gebangt werden. Sogenanntes „Blindfire“ ist verboten. Das bedeutet, dass es nicht erlaubt ist aus einer Deckung heraus zu feuern ohne sich selbst zu zeigen und nicht zu erkennen wo man hinschießt.

Soundgranaten (Thunder-B, o.ä.) sind nicht erlaubt. Airsoftgranaten (Tornado, Cyclone, o.ä.) und solche welche für Airsoft zugelassen sind dürfen benutzt werden. Der Wirkungsbereich entspricht dem Streuradius der Kugeln.

In und an den Gebäuden darf nicht geklettert oder sich abgeseilt werden.

Es dürfen keine Schüsse in der Safetyzone abgegeben werden. Erst dort ist es genehmigt, die Schutzbrille abzunehmen.

Grundsätzlich darf diese Zone nur mit gesicherter und entladener ASG betreten werden.

Das Spielen in der Airsofthalle erst ab 18 Jahren gestattet. Anmeldungen für Spieltage sind verbindlich. Bei Nichterscheinen trotz Anmeldung behält sich der Verein vor, eine Schadensentschädigung geltend zu machen. Stornierung der Anmeldung sind bis zu 72h vor Beginn des Spieltages möglich.

Waffen & Munition:

Jede Waffe muss dem deutschen Gesetz entsprechen. Das bedeutet das z.B. das funktionstüchtige Lampen und Laser an der Waffe verboten sind, das vollautomatische Airsoftwaffen nur bis zu einer Energie von 0,5 Joule erlaubt sind und das Airsoftwaffen mit einer Energie von über 0,5 Joule die entsprechenden Kennzeichnungen tragen müssen.

Die Airsoftwaffen müssen im Kaliber 6mm, oder 8mm sein. Es dürfen nur biologisch abbaubare oder Kunststoffgeschosse verwendet werden. Biologisch abbaubare Kugeln sind aber nicht zwingend erforderlich.

Die Energie jeder Waffe die zum Spiel verwendet werden soll, muss vor dem Spiel von der Spielleitung überprüft werden.

Es werden nur Waffen mit einer Energie von maximal 1,2 Joule zugelassen (+0,1 Joule Toleranz).

Granaten oder Minen die vom Hersteller speziell für Airsoft- ausgelegt sind bedürfen einer vorherigen Genehmigung der Spielleitung und sind nur dann zugelassen. Eine Demonstration kann verlangt werden.

Jegliche Art von Pyrotechnik ist verboten

Es ist nicht gestattet auf dem Spielfeld Fallen wie z.B. Stolperstricke oder Schlingen aufzubauen, da diese zu Verletzungen führen können.

Schneidwerkzeuge oder ähnliches müssen so gelagert werden, dass keine Unfälle möglich sind.

Es ist nicht gestattet Mitspieler mit Messern oder ähnlichen Gegenständen aus dem Spiel zu nehmen.

Waffenhandhabung & Sicherheit:

Es werden keine rassistischen, rechts-, oder linksextremistischen Äußerungen geduldet. Beleidigungen sind ebenfalls inakzeptabel.

Verfassungsfeindliche oder anders fragwürdige Symbole auf Uniformen sind nicht erlaubt ebenso wie reguläre Rangabzeichen der BW, Polizei, usw.

Der Konsum von Alkohol und/oder anderen berauschenden Substanzen ist während des Spiels verboten. Der Genuss von Alkohol ist vor dem Spiel nur erlaubt, wenn dem Spielbeginn eine ausreichende Ruhezeit vorangeht. Drogen jeglicher Art sind verboten. Ein Spieler mit erkennbar beeinträchtigter Wahrnehmung, Reaktion und/oder anderen Ausfallerscheinungen darf nicht am Spiel teilnehmen.

Personen deren Gesundheitszustand in irgendeiner Form beeinträchtigt ist, dürfen nur unter Vorbehalt am Spiel teilnehmen.

Das Team ist auf Vorerkrankungen jeglicher Art, wie z.B. Herzleiden, Asthma, Diabetes, Allergien, etc. hinzuweisen, um sicherzustellen, dass in einem etwaigen Notfall die richtigen Hilfsmaßnahmen eingeleitet werden können.

Ausschluss aus der Veranstaltung:

Wer gegen eine oder mehreren der genannten Regeln verstößt wird je nach Schwere der Verstöße ermahnt oder vom Spiel bzw. vom Spieltag ausgeschlossen. Eventuell entrichtete Veranstaltungsgebühren oder -beiträge werden in diesem Fall nicht erstattet. Ebenfalls können nach dem Spiel Sanktionen nach Abstimmung erfolgen.