

Die Spielregeln

Version 1.6

Stand: 13.12.2018



Inhalt

1. Teilnehmer	3
2. Gelände	4
4. Waffenklassen	5
5. Trefferregelung	7
6. Funktechnik	8
7. Bekleidung	8
8. Fotos und Filmaufnahmen	9
9. weitere Bestimmungen	9

1. Teilnehmer

1.1 Personen über 18 Jahren können an der Veranstaltung teilnehmen.

1.2 Teilnehmer unter 18 Jahren können im rechtlichen Rahmen mit Eiverständnis ihrer Eltern ebenfalls teilnehmen. Dazu ist ein vom Erziehungsberechtigten ausgefüllter und unterschriebener „Muttizettel“ mitzubringen. (muttizettel.net)

1.3 Teilnehmer mit Beeinträchtigungen (Handycaps) sind ebenfalls gern bei uns gesehen. Dazu bitte nur kurz vorher bei uns melden, Ausgebildetes Fachpersonal haben wir aber auf jeden Fall dafür.

1.4 Die Teilnehmer sind verpflichtet, während der Veranstaltung, ein amtliches Personaldokument (Personalausweis) mit sich zu führen.

1.5 Der Geländebetreiber bzw. Veranstalter ist ermächtigt Personen, die sich weigern die Regeln zu akzeptieren oder gar brechen, jederzeit von der Veranstaltung auszuschließen. Außerdem kann ein Lebenslanges Teilnahme- und Hausverbot ausgesprochen werden.

1.6 Der Teilnehmer ist für seine eigene Sicherheit selbst verantwortlich. Dies beinhaltet auch die entsprechende Schutzausrüstung zum persönlichen Schutz. Ferner ist das Tragen einer für Airsoft geeigneten Schutzbrille während der gesamten Veranstaltung Pflicht. Ein absetzen der Schutzbrille ist unter keinen Umständen gestattet. Zusätzlich empfehlen wir eine Vollgesichtsmaske, Handschuhe, Gehörschutz und stabile Stiefel bzw. festes Schuhwerk.

1.7 Der Konsum von Alkohol oder Drogen während der Veranstaltung ist strengstens untersagt. Außerdem gilt eine 0 Promille Grenze zur Anmeldung. Dies bedeutet mindestens 12 Stunden vor der Veranstaltung kein Alkohol mehr. Personen, die dieses Kriterium nicht erfüllen dürfen nicht an der Veranstaltung teil nehmen.

1.8 Die Teilnehmer sind ferner dazu verpflichtet sich strengstens an die Gesetze der Bundesrepublik zu halten und sich darüber zu informieren. Dies gilt besonders für die waffenrelevanten Gesetze. Der Betreiber bzw. Veranstalter steht nicht in der Pflicht die Teilnehmer über die Gesetzeslage zu belehren.

1.9 Der Betreiber bzw. Veranstalter rät hiermit besonders zu dem Abschluss einer Privathaftpflicht um Schäden an Dritten einfacher und schneller regulieren zu können.

1.10 Während der Veranstaltung pflegen alle Teilnehmer einen gepflegten Umgangston und behandeln die anderen Teilnehmer mit dem gebürtigem Respekt. Radikale oder gar verfassungsfeindliche Äußerungen, Handlungen etc. sind generell nicht gestattet.

2. Gelände

2.1 Die Teilnehmer sind durch den Betreiber bzw. Veranstalter hiermit informiert, dass es auf dem Gelände durch Baustoffreste, Trümmer, natürliche Hindernisse sowie allen anderen Formen von Gefahrenstellen ein Risiko für Leib & Leben besteht. Die Teilnehmer sind selber dafür zuständig vorsichtig und mit aller nötigen Voraussicht zu agieren.

2.2 Die Benutzung von Schutzausrüstung wie Helmen und Schützern aller Art wird hiermit empfohlen.

2.3 Sicherheit bei Waffen bedeutet das die Waffen ungeladen, entsichert, ohne Magazin und ohne BB im HopUp zu führen sind. Auf dem Spielfeldern gibt es eine oder mehrere SAFE Zone´s für welche dies grundsätzlich gilt.

2.5 Vor und nach dem Spiel, sowie in den Pausen, muss die Sicherheit der Waffen zwingend hergestellt werden. Alternativ auf Aufforderung der Orga „Waffensicherheit herstellen“.

2.6 Die Safe Zone´s, und inkl. Chrono Stand sind nicht Teil der Spielfläche und dürfen nicht bespielt werden.

2.7 Auf Nachfrage sind die Teilnehmer verpflichtet, den Ladezustand ihrer Airsoft Waffe dem Veranstalter oder dessen Helfer vor zu zeigen.

2.8 Das verändern, beschädigen der Gelände- und Gebäudebeschaffenheit ist strengstens untersagt und führt sofort zu einem Spielausschluss. Außerdem kann der Teilnehmer für anfallende Reparaturkosten zur Haftung herangezogen werden.

2.9 Geländebereiche die gesperrt sind, dürfen nicht betreten oder bespielt werden.

2.10 Der Betreiber bzw. Veranstalter ist nicht für die Sicherung des persönlichen Hab & Gutes der Teilnehmer verantwortlich. Dies müssen selber für eine sichere Verwahrung sorgen.

2.11 Die Teilnehmer sind dazu verpflichtet anfallenden Müll selber zu entsorgen oder einen dafür vorgesehen Müllbehälter auf dem Gelände zu nutzen. Das gilt auch für Zigarettenkippen.

2.12 Das entfachen von Feuer ist nur durch den Veranstalter gestattet. Der Einsatz von Pyrotechnischen Mitteln fällt ebenfalls unter diese Klausel.

3. Airsoft Waffen

3.1 Für die Teilnahme an Spielen sind nur Airsoft Waffen im Kaliber 6mm zugelassen, welche den gesetzlichen Bestimmungen des Deutschen Waffengesetzes entsprechen.

3.2 Die Airsoft Waffen dürfen insbesondere über 0,5 Joule nicht vollautomatisch betrieben werden können. Außerdem müssen diese ein F im Fünfeck besitzen. Fest montierte, funktionsfähige Laser, Lampen und Laser-Licht Module sind generell an Waffen verboten.

3.3 Airsoft Waffen dürfen nach den Chronen bzw. unmittelbar vor dem Spielbeginn nicht mehr umgebaut oder anderweitig manipuliert werden. Der Veranstalter behält sich eine Kontrolle während des Spielbetriebes jederzeit vor. Dies kann auch ohne Verdacht geschehen. Sollte die Leistungsmarkierung während des Spiels verloren gehen wird eine erneute Leistungsüberprüfung notwendig.

3.4 Der Chronostand kann zum einschießen verwendet werden, ist jedoch während der Spielzeit gesperrt, um die Spieler hinter der Safe Zone nicht zu irritieren.

4. Waffenklassen

4.1 Pistolen
Max. 1 Joule
Sicherheitsabstand 0 Meter

4.2 Kurzwaffen (Maschinenpistolen)

Max. 1,6 Joule

Sicherheitsabstand 6 Meter

4.3 Langwaffen (Sturmgewehre)

Max. 2,0 Joule

Sicherheitsabstand 7 Meter

4.4 DMR

Max. 2,5 Joule

Sicherheitsabstand 12 Meter

Nur mit Visier mit einer Vergrößerung (min 4x fach). Außerdem ein Bipod bzw. Zweibein und einer Lauflänge von 500 mm.

4.5 Scharfschützengewehre

Max. 3,5 Joule

Sicherheitsabstand 18 Meter

Nur Repetierer mit einer Lauflänge von mind. 500 mm.

4.6 Granatwerfer

Max. 3,5 Joule

Pro Joule 10 Meter Sicherheitsabstand

Keine Granaten mit Paintballs

4.7 Granaten

Alle in Deutschland gesetzlich zugelassenen Airsoftgranaten sind erlaubt.

Flash-, Frag-, Granaten sind vorher laut mit „Granate“ anzusagen und mit besonderer Vorsicht (bzw. Rücksicht auf Spieler ohne Aktiv Gehörschutz!) zu verwenden.

Es führen aber nur Granaten zu einem HIT die mit BB´s gefüllt sind und den Spieler damit treffen.

Rauchgranaten dürfen in keinem Fall zum „Ausräuchern“ verwendet werden und sind nur im freien zu verwenden. Der Einsatz Militärischer Rauchgranaten BW, NVA, etc. sind verboten!

Der Einsatz von in Deutschland zugelassenen Airsoft Tretminen, Sprengfallen, Türladungen etc. ist vorher mit der Orga abzustimmen aber generell möglich.

4.8 Verfügen die Waffen über die Möglichkeit die Leistung zu regulieren sind diese mit der maximalen Leistung zu bewerten. Alternativ können die Systeme auch auf einen moderaten Wert eingestellt und nach dem chronen dann gelockt bzw. für den restlichen Spieltag\Spieltage verblommt werden.

4.9 Die Verwendung von sog. Boostern ist strengstens untersagt.

4.10 Es sind nur Bio BB´s im Kaliber 6mm erlaubt.

4.11 Die Verwendung von HI-Cap ist generell verboten (Ausnahme sind MGs und absolute Notfälle wenn es mal gar nicht anders geht). Es dürfen daher nur Low-Cap oder Mid-Cap Magazine verwendet werden.

4.12 Die Verwendung von Pistolen für Scharfschützen bzw. DMR Schützen wird empfohlen.

5. Trefferregelung

5.1 Wird ein Spieler im Spielbetrieb durch eine BB getroffen, gilt dieser als Getroffen "HIT".

5.2 Waffentreffer führen zum Ausfall der Waffe bis zum HIT des Spielers.

5.3 Querschläger zählen nicht als Treffer und müssen nicht beachtet werden.

5.4 Der Beschuss des Spielers durch Spieler des eigenen Teams führt ebenfalls zu einem HIT.

5.5 Im Zweifelsfall bzw. Streitfall bekommt der Schütze Recht.

5.6 Unter 5m Sicherheitsabstand, dürfen nur Airsoftwaffen bis max. 1 Joule verwendet werden. Die sogenannte „Bang Regel“ findet bei Airsoft Operations keine Anwendung!

5.7 Gelingt es einem Spieler einen Gegner mit der Hand zu berühren ist dies ein HIT.

5.8 Wenn ein Spieler getroffen wird muss er sich deutlich als HIT zu erkennen geben. In diesem Fall darf er nicht mehr beschossen werden. Der Spieler darf nicht mehr mit anderen aktiven Spielern kommunizieren und muss umgehend den kürzesten Weg zum Respawn Punkt nehmen oder die aktuell gültigen Respawn Regeln ausführen/befolgen. Der Treffer ist lautstark und deutlich anzusagen! Zusätzlich führt jeder ein HitRag oder Warnweste mit sich um den „HIT“ auch visuell anzuzeigen.

5.9 Sani Regeln könne je nach Event zusätzlich ergänzt werden. Dies reicht vom einfachen heilen durch 30 sek Handauflegen, bis hin zu komplexen Regelwerken mit viel Ausrüstung und authentischen Behandlungsvorgängen.

5.9 Der Respawn wird individuell auf den unterschiedlichen Events geregelt.

5.10 Gezielte Schüsse auf den Kopf oder andere empfindliche Körperstellen sind strengstens untersagt.

5.11 Es dürfen nur Schüsse abgegeben werden wenn das Ziel klar zu erkennen ist. Blindes Schießen „Blind Fire“ (z.B. um Ecken) ist strengstens untersagt.

6. Funktechnik

6.1 Die Verwendung von gesetzlich zugelassenen Funkgeräten ist auf dem Gelände erlaubt.

6.2 Der PMR Kanal 8 ist für die Kommunikation mit dem Veranstalter reserviert. Dieser Kanal ist auch für Notrufe während des Spiels zwingend freizuhalten. Alle anderen PMR Kanäle, werden individuell je Veranstaltung aufgeteilt.

6.3 Personen die den Funk stören können ohne Verwarnung von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

7. Bekleidung

7.1 Die Wahl der Bekleidung steht dem Teilnehmer im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen frei.

7.2 Verboten sind alle Uniformen und Bekleidungsstücke vor 1945.

7.3 Der Veranstalter behält sich grundsätzlich die Entscheidung vor Ort vor.

7.4 Wer nicht auf Fotos zu erkennen sein möchte, dem empfehlen wir zusätzlich eine Sturmhaube zu tragen.

8. Fotos- und Filmaufnahmen

8.1 Das Erstellen von Bild- oder Filmmaterial ist während der Veranstaltungen ohne explizite Erlaubnis Verboten!

8.2 Das Erstellen von Bild- oder Filmmaterial für private, nicht gewerbliche Zwecke ist unter gewissen Bedingungen möglich.

Bedingungen für private Bild- und Filmaufnahmen:

Private Bild- und Filmaufnahmen sind nur nach schriftlicher Genehmigung und in Absprache mit uns gestattet. Ein Anrecht darauf besteht jedoch nicht.

Die Aufnahmen dürfen nicht für gewerbliche Zwecke verwendet, nicht von dritten veröffentlicht, verlinkt oder auf gewerbenahen Plattformen eingesetzt werden.

8.3 Presse & Medienvertreter können nach Rücksprache und schriftlicher Genehmigung ggf. eine Ausnahmeregelung erhalten.

8.4 Airsoft Operations hat ein uneingeschränktes Recht auf die Erstellung, Vervielfältigung und Publikation von Bild- und Filmaufnahmen. Die Einhaltung des Persönlichkeitsschutzes kann jedoch nicht gewährleistet\sichergestellt werden, wird jedoch auf Wunsch angestrebt.

9. Fahrzeuge

9.1 Fahrzeuge dürfen nur von Personen mit Führerschein im Schritttempo bewegt werden! Ein Treffer auf die Windschutzscheibe bringt das Fahrzeug für 10 Minuten zum Erliegen. Die Fenster bleiben generell geöffnet und Treffer auf die Insassen werden wie gewohnt gehandhabt.

10. weitere Bestimmungen

10.1 Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung (im gesetzlichen Umfang) bei Nichtbeachtung des Regelwerks, nicht befolgten der Anweisungen des Veranstalters oder dessen Helfer sowie weiteren Hinweisen vor Ort.

10.2 Verstößt der Teilnehmer gegen die Anweisungen des Veranstalters oder dessen Helfer oder Regelwerk kann dieser sofort ohne Erstattung des Eintrittspreises sowie weiterer anfallender Kosten vom Spielfeld verwiesen werden.

10.3 Der Veranstalter übernimmt für die Zeit der Veranstaltung das Hausrecht und kann dieses auch durchsetzen um die Einhaltung der Regeln und Anweisungen zu gewährleisten.

10.4 Das Regelwerk ist für das männliche und weibliche Geschlecht gleich bindend.

10.5 Sollte eine der vorgenannten Bestimmungen unwirksam sein, so betrifft dies die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht. Statt dessen tritt an die Stelle der unwirksamen Bestimmung eine wirksame Bestimmung, welche den Zweck der unwirksamen Bestimmung in wirksamer Weise zu erfüllen geeignet ist.

10.6 Die Anweisungen auf dem Spielfeld durch den Veranstalter bzw. dessen Helfer sind zu beachten und zu akzeptieren. Sollte es auf dem Spielfeld Anweisungen geben die abweichend zum Regelwerk sind, sind diese Anweisungen zu befolgen.

10.7 LARP Spieler bitte mit Respekt behandeln und bei kritischen Situationen erst kurz fragen und dann handeln. Off Topic Gespräche oder Aktionen sind während der LARP Runden untersagt und nur im Notfall gestattet. Wer mit dem LARP nix anfangen kann, geht dem bitte einfach aus dem Weg und stört es bitte nicht.

11. Zuschauer, Begleitungen, Haustiere

11.1 Zuschauer und Begleitpersonen sind jederzeit möglich. Dazu bitte bei der Anmeldung bitte ein „Nicht Spieler – Ticket“ lösen und eine Warnweste mitbringen.

11.2 Haustiere sind grundsätzlich unerwünscht (z.b. Hamster, Hausschweine, Katzen etc.) aber wir haben ein Herz für Hunde! Der Vierbeiner sollte aber gut verträglich sein, ihr bringt bitte Kotbeutel mit und benutzt diese auch. Außerdem ist dies zwingend im Vorwege anzumelden und kann nie garantiert werden, da AO-Jack hier das Hausrecht genießt. Weibchen sind aber generell kein Problem! 😊