

# **Airsoft Operations**

## **Spielregeln & Hausordnung**



**Version 1.4**

**Stand: 07.03.2019**

**[www.airsoftoperations.eu](http://www.airsoftoperations.eu)**

## 1. Grundsätze

1.1 Grundsätzlich sind die Veranstaltungen allen Personen ab 14 Jahren zugänglich.

1.2 Teilnehmer unter 18 Jahren können im rechtlichen Rahmen mit Einverständnis ihrer Eltern ebenfalls teilnehmen. Dazu ist ein vom Erziehungsberechtigten ausgefüllter und unterschriebener „Muttizettel“ mitzubringen (muttizettel.net), welcher mit einer Kopie des Bundespersonalausweises des Erziehungsberechtigten vor jedem Event vorgelegt werden muss.

1.3 Die Teilnehmer sind verpflichtet, während der Veranstaltung, ein amtliches Personaldokument (Bundespersonalausweis oder andere EU-Ausweisdokumente ) mit sich zu führen.

1.4 Jeder Teilnehmer ist für seine eigene Sicherheit selbst verantwortlich. Dies beinhaltet die entsprechende Schutzausrüstung zur persönlichen Eigensicherung. Ferner ist das Tragen einer für Airsoft geeigneten Schutzbrille während der gesamten Veranstaltung verpflichtend. Ein Absetzen der Schutzbrille außerhalb der Safezone ist unter keinen Umständen zulässig. Zusätzlich empfehlen wir eine Vollgesichtsmaske, Handschuhe, Gehörschutz und stabile Stiefel bzw. festes Schuhwerk.

1.7 Der Genuss alkoholischer Getränke und anderer berauschender Mittel ist während jeglichen Veranstaltungen strengstens untersagt. Es gilt eine 0 Promille Grenze zur Anmeldung.

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 Waffen relevanten Gesetze und Verordnungen.

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.

1.11 LARP Spieler werden mit Respekt behandeln. In kritischen Situationen wird erst kurz gefragt und erst dann handeln. Off Topic Gespräche oder Aktionen sind während des LARP Grundsätze untersagt und sind nur im Notfall gestattet. Wer mit dem LARP nichts anfangen kann, geht dem diesem aus dem Weg und stört nicht den Spielablauf. Wir raten Teilnehmer die keine Interesse an spezifischen LARP – Veranstaltungen haben, von der Teilnahme an solchen spezifischen Veranstaltungen ab!

1.12 Das Codewort für einen Unfall / Notfall lautet **BLAULICHT**. Dadurch wird die Veranstaltung unterbrochen und alle sind verpflichtet Sicherheit an den Waffen herzustellen (Siehe 3.5) . Der Veranstalter ist umgehend zu Informieren, z.b: über PMR Kanal 8.

Die Veranstaltung wird erst durch Ermessen des Veranstalters fortgesetzt.

## 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, Gesundheit und Eigentum 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 Vor und nach dem Spiel, sowie in den Pausen, muss die Sicherheit der Waffen (Siehe 3.5) zwingend hergestellt werden. Alternativ erfolgt dies auf Aufforderung des Veranstalters durch den Ausruf „Waffensicherheit herstellen / Sicherheit herstellen“.

2.4 Die Safe Zone´s mit Parkplatz und Chrono Stand sind nicht Teil der Spielfläche und dürfen nicht bespielt werden. Das bedeutet auch, dass nicht über die Safezone hinweg geschossen werden darf und das sie nicht als Abkürzung, Umgehung und Fluchttort genutzt werden darf.

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

2.6 Das vorsätzliche 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.

Dies gilt nicht für dafür vorgesehene mobile Deckungen, Barrikadenmaterialien und andere Elemente. Diese dürfen bewegt und verändert werden, jedoch nicht zerstört oder beschädigt werden.

2.7 Geländebereiche die gesperrt sind, dürfen nicht betreten oder bespielt werden. Durch abgesperrte Gebäude darf nicht hindurch geschossen werden,

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

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

2.11 Das entfachen von Feuer ist nur durch den Veranstalter gestattet oder kann durch diesen erlaubt werden. Der Einsatz von Pyrotechnischen Mitteln fällt ebenfalls unter diese Klausel.

### **3. Bestimmungen Airsoftwaffen**

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 Airsoft Waffen über 0,5 Joule nicht vollautomatisch betrieben werden können. Es darf keine Möglichkeit für den Verwender bestehen, den "Semi-Only" betrieb mit einfachen Mitteln zu verändern. Außerdem müssen diese ein F im Fünfeck mit Importuerkennzeichnung 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, dass sich ihre Mündungsenergie verändert. Der Veranstalter behält sich Verdachtsunabhängige- und Verdachtsabhängigekontrolle während des Spielbetriebes jederzeit vor. Sollte die Leistungsmarkierung während des Spiels verloren gehen, wird eine erneute Leistungsüberprüfung notwendig. Dies ist umgehend dem Veranstalter zu melden.

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

3.5 Sicherheit bei Waffen bedeutet das die Waffen ungeladen, gesichert, ohne Magazin und ohne BB im HopUp zu führen sind. Auf dem Spielfelder gibt es eine oder mehrere „SAFE Zone´s“ für welche dies Regulierung grundsätzlich gilt.

3.6 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.

3.7 Es sind ausschließlich Bio BB´s im Kaliber 6mm erlaubt.

Ein Vergehen wird vom Veranstalter nicht tolleriert.

3.8 Die Verwendung von HI-Cap ist grundsätzlich nicht erwünscht. (Ausnahme sind Mgs, Airsoftwaffen für die es keine anderen Magazine gibt und in absolute Notfälle "wenn es mal gar nicht anders geht"). Es sollen daher nur Low-Cap oder Mid-Cap Magazine verwendet werden.

#### **4. Mündungsenergien und Sicherheitsabstände**

##### 4.1 Mündungsenergie Airsoftwaffen

Pistolen Max. 1 Joule

Kurzwaffen (Maschinenpistolen) Max. 1,5 Joule

Langwaffen (Sturmgewehre) Max. 2,0 Joule

DMR Max. 2,5 Joule

Die Airsoft muss dem Erscheinungsbildes eines DMR gerecht werden. Ein M4 mit 4fach Scope und Schalldämpfer wird diesem nicht gerecht. Die Entscheidung drüber obliegt dem Veranstalter.

Scharfschützengewehre Max. 3 Joule Sicherheitsabstand

Nur Einzelladergewehre die dem äußeren Erscheinungsbild nach ein Scharfschützengewehr sind.

Die Entscheidung drüber obliegt dem Veranstalter.

4.2 Alle Werte werden grundsätzlich mit 0,2g BB´s gemessen. Diese werden vom Veranstalter gestellt.

4.3 Die Verwendung von Pistolen für Scharfschützen bzw. DMR-Schützen ist verpflichtend.

4.4 Sicherheitsabstände:

Unter 0,5 Joule = 0 Meter

Über 0,5 Joule aber unter 1Joule grundsätzlich 1 Meter. (Siehe 6.6 Gentleman-Bang-Regel)

Über 1,1Joule = pro 0,1 Joule 1 Meter Abstand.

Das heißt: bei einem Sturmgewehr mit 1.5 Joule ist grundsätzlich ein Mindestabstand von 15 Metern nötig.

4.5 Die Verwendung von Pistolen als Backup für Scharfschützen bzw. DMR-Schützen ist verpflichtend. Für alle anderen Spieler wird sie dringend empfohlen.

## **5. Granaten**

5.1 Alle in Deutschland gesetzlich zugelassenen Airsoftgranaten sind erlaubt. Flash-, Frag-, Granaten sind vorher laut mit „Granate“ anzusagen und mit besonderer Vorsicht (bzw. Rücksicht auf Teilnehmer ohne Aktiv Gehörschutz!) zu verwenden. Es führen aber nur Granaten zu einem HIT die mit BB's gefüllt sind und den Teilnehmer damit treffen.

5.2 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! Es dürfen nur Granaten mit PTB Zulassung genutzt werden.

5.2 Der Einsatz von in Deutschland zugelassenen Airsoft Tretminen, Sprengfallen, Türladungen etc. ist vorher mit dem Veranstalter abzustimmen, ist aber grundsätzlich möglich.

Die Entscheidung obliegt dem Veranstalter.

## **6. Trefferregelung**

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

6.2 Waffentreffer führen grundsätzlich zum Ausfall der Waffe bis des Teilnehmer gehittet wurde und neu gespawnt ist. Bei etwaigen Änderungen dieser Regel wird dies durch den Veranstalter bekanntgegeben.

6.3 Querschläger von Airsoftwaffen zählen nicht als Treffer und müssen nicht beachtet werden. Dies gilt jedoch nicht bei Granaten. Dort sind Querschläger als Hit zu werten.

6.4 Der Beschuss des Teilnehmers durch einen Teilnehmers des eigenen Teams führt grundsätzlich ebenfalls zu einem HIT. Bei etwaigen Änderungen dieser Regel wird dies durch den Veranstalter bekanntgegeben.

6.5 Im Zweifelsfall bzw. Streitfall bekommt der Schütze Recht.

6.6 Unterhalb des Zulässigen Sicherheitsabstand für Airsoftwaffen von über 1 Joule, dürfen nur Airsoftwaffen bis max. 1 Joule verwendet werden. Dies bedeutet nicht das aus nächster Distanz bzw. Aufgesetzt auf dem Teilnehmer geschossen werden darf. Zur Vermeidung von Verletzungen sollte dann auf die Gentleman-Bang-Regel zurückgegriffen werden. Dies ist eine moralische Vereinbarung zwischen den beiden betroffenen Teilnehmern. Der Bang erfolgt zur Verhinderung etwaiger Verletzungen.

Die sogenannte einfache „Bang Regel“ findet bei Airsoft Operations keine Anwendung!

6.7 Gelingt es einem Teilnehmer einen Gegner mit der Hand zu berühren ist dies ein HIT.

Gleiches gilt auch für Dummy-Messer und sonstige Larp-Waffen die durch ihrer objektive Beschaffenheit ungeeignet sind, Verletzung beizubringen.

6.8 Dummy-Messer dürfen nicht gegen empfindliche Körperstellen wie Kopf, Hals, Intimbereich und ähnliches angewendet werden. Die Verwendung darf nicht ohne Sichtkontakt angewendet werden. Es darf sozusagen nicht „um die Ecke gestochen“ werden.

6.9 Wenn ein Teilnehmer getroffen wird muss er sich deutlich als HIT zu erkennen geben. In diesem Fall darf er nicht mehr beschossen werden. Der Teilnehmer darf nicht mehr mit anderen aktiven Teilnehmern 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. Bei etwaigen Änderungen dieser Regel wird dies durch den Veranstalter bekanntgegeben.

6.10 Sanitäts-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.

6.11 Der Respawn wird individuell auf den unterschiedlichen Events geregelt.

6.12 Gezielte Schüsse auf den Kopf oder andere empfindliche Körperstellen sind grundsätzlich zu vermeiden .

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

## **7. Funktechnik**

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

7.2 Das bevorzugte Frequenzband ist PMR.

7.3 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.

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

## **8. Bekleidung**

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

8.2 Verboten:

- sind alle Uniformen und Bekleidungsstücke vor 1945.
- Dienstgrade und Abzeichen von bestehenden militärischen Verbänden und Armee. Insbesondere der Bundeswehr

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

## **9. Fotos- und Filmaufnahmen**

9.1 Wer auf Fotos und Videoaufnahmen nicht zu erkennen sein möchte, dem empfehlen wir zusätzlich das Tragen einer Sturmhaube. Der Veranstalter kann keine Verantwortung dafür übernehmen geschweige denn Garantieren, dass Dritte die Persönlichkeitsrechte anderer Wahrnehmen.

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

9.3 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 Genehmigung und in Absprache mit dem Veranstalter Airsoft Operation 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.

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

9.5 Airsoft Operations hat ein uneingeschränktes Recht auf die Erstellung, Vervielfältigung und Publikation von Bild- und Filmaufnahmen auf dem eigenen Gelände sowie selbst organisierten Veranstaltungen. Die Einhaltung des Persönlichkeitsschutzes kann jedoch nicht gewährleistet\sichergestellt werden, wird jedoch auf Wunsch angestrebt.

## **10. Ingamefahrzeuge**

10.1 Fahrzeuge dürfen nur von der Orga oder von ihr befähigte Personen bewegt werden!

10.2 Fahrzeuge können nur durch einen direkten Treffer eine BB Granate (BB Shower) ausgeschaltet bzw. zum Erliegen gebracht werden. Details zur jeweiligen Trefferregelung gibt der Veranstalter vor Ort bekannt.

10.3 Die Fenster bleiben generell geöffnet und Treffer auf die Insassen werden wie gewohnt gehandhabt.

10.4 Mit den gestellten Fahrzeugen ist pfleglich und sorgsam umzugehen.

10.5 Es besteht die Möglichkeit eigene Ingamefahrzeuge ohne Aufpreis mitzubringen.

Dies ist jedoch nur in Absprache mit dem Veranstalter möglich.

## **11. Haftung**

11.1 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.

## **12. Zuschauer, Begleitungen, Haustiere**

12.1 Zuschauer und Begleitpersonen sind jederzeit möglich. Dazu bitte bei der Anmeldung melden. Für diesen Zweck kann ein „Nicht Spieler – Ticket“ gekauft werden. Bitte eine Warnweste und passende Schutzbrille mitbringen.

12.2 Haustiere sind grundsätzlich unerwünscht (z.b. Hamster, Hausschweine, Katzen etc.) aber wir haben ein Herz für Hunde! Der Vierbeiner sollte aber gut verträglich sein. Außerdem ist dies zwingend im Vorwege anzumelden und kann nie garantiert werden. Die Mitnahme und Benutzung von Kotbeutel ist verpflichtend.

## **13. Ahndungsmöglichkeiten**

13.1 Der Geländebetreiber bzw. Veranstalter behält sich das Recht vor, Personen die sich Regelwidrig verhalten, jederzeit von der Veranstaltung auszuschließen. Außerdem kann ein Teilnahme- und/oder Hausverbot für unbegrenzte Zeit ausgesprochen werden.

13.2 Personen die gegen bestehende Regeln schon im Vorhinein Verstoßen, werden vom Veranstalter nicht zur Teilnahme zugelassen.

13.3 Verstößt der Teilnehmer gegen die Anweisungen des Veranstalters oder dessen Helfer oder Regelwerk kann dies geahndet werden.

13.4 Ahndungen erfolgen grundsätzlich erst mündlich in Form einer Verwarnung. Bei Widerhandeln oder bei einem weiteren Verstoß kann der Teilnehmer sofort und ohne Erstattung des Eintrittspreises sowie weiterer anfallender Kosten vom Spielfeld verwiesen werden.

13.5 Bei strafrechtlich relevanten Sachverhalten sieht sich der Veranstalter grundsätzlich in der Pflicht, Strafverfolgungsbehörden über etwaige Vergehen zu informieren und ggf. Strafantrag zu stellen. Der Veranstalter kann, wenn nötig, dazu sein Recht zu Vorläufigen Festnahme gem. §127 Abs 1. StPO ausüben.

## **14. Wirksamkeit der Hausordnung**

14.1 Anordnungen, Regel und Anweisungen müssen nicht direkt durch den Veranstalter ausgeübt werden. Hierfür können stellvertretend auch dafür bestimmte Personen, Gehilfen und/ oder Orga-Kräfte tätig werden.

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

14.3 Das Regelwerk ist für das männlich, weibliche und diverse Geschlecht gleich bindend.

14.4 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.

14.5 Grundsätzlich gelten alle vorherigen Regeln der Hausordnung auf den Veranstaltungen von Airsoft Operations. Bei etwaigen Änderungen dieser Regel wird dies durch den Veranstalter bekanntgegeben. Dies erfolgt grundsätzlich vor Spielbeginn bei der Einweisung und Belehrung aller Teilnehmer durch den Veranstalter.



14.6 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.