



Regelwerk

Liebe Airsoft-Freunde,
nachfolgend unser Regelwerk, mit der Bitte, sich dieses vor jedem Event kurz durchzulesen. Dies dient in erster Linie nicht nur eurer eigenen, sondern auch der Sicherheit eurer Mitspieler und gewährleistet einen reibungslosen Ablauf auf dem Event.

Die Regeln und Anforderungen für die Events könnten Euch augenscheinlich „streng“, oder „überzogen“ für Airsoft-Spiele vorkommen. Das Regelwerk beruht auf den Erfahrungen der bisherigen Veranstaltungen und wird regelmäßig mit Spielern, dem Veranstalter und dem Geländeeigentümer weiterentwickelt.

Weiterhin sind diese Regeln mit den örtlichen Behörden abgestimmt und langfristig als Grundregelwerk für den Airsoftsport ausschlaggebend und richtungsweisend.

Das Regelwerk untergliedert sich in folgende Bereiche:

Übersicht:

1	Grundregelwerk.....	2
1.1	Eventgelände	2
1.2	Eventarmband.....	3
1.3	Campingbereich	3
1.4	Parkplätze	3
1.5	Sicherheitsdienst.....	4
1.6	Transport von Airsoftwaffen und Ausrüstung zum Eventgelände.....	4
2	FPS / Joule Grenzen	5
2.1	Chronen	5
2.2	Kategorien.....	5
3	Spielregeln – Mission 24h	6
3.1	Rollenspiel / LARP	6
3.2	HIT-Regel.....	7
3.3	SKALP-Regel / Plünder-Regel	8
3.4	Medic Regel	8
3.5	„Bang-Regel“	9
3.6	Taktische Schilder / Einsatzschilder	9
3.7	Spawn (Einstieg ins Spiel).....	10
3.8	Safe Zones.....	10
3.9	Out Time Bereiche (private Quartiere).....	10

3.10	Kontrollpunkte	10
3.11	Spielfeldbereiche.....	11
3.12	InGame Fahrzeuge	11
4	Spielfeld Regeln	11
4.1	Airsoftwaffen	11
4.2	Munitionsvorschriften	12
4.3	Teammarkierungen	12
4.4	Sicherheits- und Spielregeln.....	12
4.5	Sonderhinweise Nachtspiel	13
4.6	Notfallverhalten	13
4.7	„Freeze“ Regel	14
4.8	Spielbeginn	14
4.9	Spielfeld	14
4.10	Gebäude / Gebäudeteile	15
4.11	Airsoft Granaten und Szenario Effekte	15
4.12	Kommandos	15
4.13	Marshalls.....	16

1 Grundregelwerk

1.1 Eventgelände

- Jeder Teilnehmer muss **mindestens 18 Jahre alt** sein und seinen gültigen Personalausweis bei sich führen, d.h. er muss jederzeit greifbar sein.
- Das gesamte Eventgelände stellt umfriedetes Privatgelände da.
- Der Veranstalter (Firma Airsoft Helden) besitzt während des Events das Hausrecht
- Alle Airsoftwaffen müssen dem deutschen Waffenrecht entsprechen.
- Alle Airsoftwaffen, die auf dem Eventgelände transportiert werden müssen durchgehend mit einer Laufsocke versehen sein. Diese darf nur am Chrono Stand, auf der Shooting Range, sowie auf dem Spielfeld (mit Ausnahme der Safe-Zones) abgenommen werden.
- Die Nutzung von funkferngesteuerten Geräten wie RC-Autos, Hubschrauber und Drohnen ist während dem gesamten Zeitraum aller Airsoft Helden Events auf dem Eventgelände und dem Spielfeld untersagt. Ausnahmen müssen im Vorfeld schriftlich genehmigt werden.
- Auf dem gesamten Eventgelände besteht Glasflaschenverbot.

1.2 Eventarmband

- Das Eventarmband ist beim Kauf eines Tickets inklusive und wird am Eingang des Eventgeländes ausgehändigt.
- Das Eventarmband ist sichtbar am Handgelenk zu tragen. Es ist nicht übertragbar.
- Ohne Besitz eines gültigen Eventarmbandes ist das Betreten und der Aufenthalt auf dem Eventgelände verboten. Im Rahmen des Hausrechts ist die Firma Airsoft Helden berechtigt, entsprechende Personen des Geländes zu verweisen.
- Verwarnungen aufgrund Verstöße gegen das Regelwerk / Hausrecht, etc. können auf dem Event-Armband gekennzeichnet werden. Dies erfolgt ausschließlich durch Funktionäre der Airsoft Helden.

1.3 Campingbereich

- So genanntes „Trockentriggern“ (Leerschüsse) ist verboten! Die Eventleitung ist berechtigt, die Airsoftwaffe einzuziehen und entsprechende Strafen (je nach Schwere des Vergehens, bis hin zu einem Ausschluss vom Event) auszusprechen.
- Schießen mit fertig geladenen Airsoftwaffen ist nur auf dem Spielfeld und dem Chronostand erlaubt! Zusätzlich haben wir eine Shooting-Range aufgebaut die es ermöglicht die Waffen einzuschießen.
- Offenes Feuer ist verboten. Handelsübliche Gasgrills sind zulässig.
- Es sind nur begrenzte Stromquellen vorhanden. Ein Anspruch auf einen Stromanschluss besteht nicht. Hier gilt: Wer zuerst, kommt mahlt zuerst! Größere Steckplätze als 230V werden nicht zur Verfügung gestellt.
- Elektrische Geräte dürfen nur im „haushaltsüblichen Rahmen“ genutzt werden.
- Die Zeltplätze auf dem Campingbereich werden durch Ordner vergeben. Ihren An- und Einweisungen ist Folge zu leisten.
- Aus Sicherheitsgründen ist das Parken auf dem Campingplatz untersagt. Dieser darf nur zum Be- und Entladen befahren werden. Ausnahmen gelten nur für Rettungs- und Löschfahrzeuge.
- Das Parken ist nur auf gekennzeichneten Parkflächen (Zonen) erlaubt.
- Müll ist auf dem Gelände in den dafür vorgesehenen Behältern zu entsorgen.

1.4 Parkplätze

- Die Nutzung der Parkplätze geschieht auf eigene Gefahr.
- Die Firma Airsoft Helden haftet nicht für die durch Dritte verursachten Schäden, an abgestellten Fahrzeugen, Anhänger, Wohnwagen, etc.
- Der Benutzer hat das Fahrzeug auf dem Parkplatz so abzustellen, dass jederzeit das ungehinderte Ein- und Aussteigen auf den benachbarten Abstellplätzen und die Zu- und Abfahrt möglich ist.
- Die Parkplätze dürfen nur im Schrittempo befahren werden. Den Anordnungen des Personals ist Folge zu leisten.

1.5 Sicherheitsdienst

Unser Sicherheitsdienst hat die Anweisung, ausnahmslos verbotene Gegenstände zu beschlagnahmen. Wir bitten um Verständnis, dass wir keine Gegenstände für Euch aufbewahren können und wir diese sofort entsorgen. Dementsprechend übernehmen wir keine Haftung für zurückgelassene, übergebene und konfiszierte Gegenstände. Zu den verbotenen Gegenständen zählen unter anderem:

- Gas- und Schreckschusswaffen
- Schlag- und Stichwaffen jeglicher Art, insbesondere Messer, die nach dem deutschen Waffenrecht verboten sind. Darunter fallen auch Bajonette, Butterflys oder Kampfmesser.
- Der Besitz und/oder Konsum von Drogen oder ähnlichen illegalen Substanzen.
- Alle (programmierbaren) Amateurfunkgeräte, wie z.B. Baofeng GT-3, mit denen eine Nutzung von Frequenzbereichen außerhalb des „Jedermannfunk“ möglich ist. Zum „Jedermannfunk“ gehören z.B. PMR, CB-Funk oder Freenet.
- Die Benutzung und/oder das Mitbringen von Leitern, Wurfhaken und dergleichen Ausrüstung.
- Musik, Flaggen oder Symbole, die der Rechten, Linken, oder anderweitigen extremistischen Szene zuzuordnen sind.
- Feuerwerkskörper, Rauch- und Nebelkörper, Sprengkörper oder bengalisches Feuer sowie jede weitere Art von pyrotechnischen Produkten! Insbesondere Sprengstoffe oder artverwandte Produkte.
- Schweißgeräte, Plasmaschneider und vergleichbar schwere Gerätschaften.
- Haustiere jeglicher Art, insbesondere Hunde.
- Uniformen, Abzeichen, Helme und anderen Ausrüstungen jeglicher Armeen des 1. & 2. Weltkriegs in Original, Reproduktionen oder Replika. Ebenso jegliche Effekt-, Rang- oder Dienstgradabzeichen von an diesem Krieg beteiligten Armeen oder Polizeieinheiten.
- Bekleidung/Uniformen, Abzeichen, etc., die den Tatbestand der Amtsanmaßung oder vergleichbare Rechtsvorschriften erfüllen.
- Waffen, jegliche Anbauten oder Zubehör welche im Gegensatz zum aktuellen gültigen dt. Waffenrecht stehen. (Laser, Lampen, Nachtsichtgeräte oder andere Gerätschaften die einen Lichtpunkt auf dem Ziel hinterlassen)

Der Veranstalter behält sich vor, Verstöße mit Ausschluss von der Veranstaltung zu ahnden!

- Über die gesamte Dauer des Events ist ein professionelles Security-Personal für die Sicherheit und Ordnung verantwortlich. Diese sind entsprechend gekennzeichnet.
- Ordner, sowie Security-Personal sind weisungsbefugt. Den Anweisungen ist stets Folge zu leisten.

1.6 Transport von Airsoftwaffen und Ausrüstung zum Eventgelände

Die AEGs müssen in festen Waffenkoffern, Boxen oder Softcases mit einem Schloss gesichert transportiert werden. Dies gilt für alle AEGs einschließlich den AEGs, die ab einem Alter von 14 Jahren erworben werden können. Es werden keine Ausnahmen gestattet. Wer seine AEG

im Karton transportiert, verstößt gegen das Waffengesetz und darf das Gelände nicht befahren oder betreten. Die Schlüssel der Schlösser müssen für evtl. Kontrollen jederzeit greifbar mitgeführt werden.

Bei der Anfahrt dürfen weder Airsofts noch Ausrüstungsgegenstände getragen werden. Die Ausrüstung sowie die Schutzbekleidung darf erst auf dem Eventgelände angelegt werden. Taktische Westen oder andere taktische Ausrüstung müssen nicht sichtbar transportiert werden, z.B. in Taschen, oder durch Schutzüberzüge verdeckt.

Weiterhin sind Airsofts, Munition, Magazine und Akkus getrennt voneinander zu transportieren. Das heißt nicht griffbereit!

Kurz zusammengefasst:

- erscheinen in Zivil (komplett)
- alle Waffen müssen dem deutschen Waffengesetz entsprechen
- keine illegalen Anbauten
- alle Waffen müssen in geeigneten und abschließbaren Koffern oder Taschen transportiert werden

2 Joule Grenzen

2.1 Chronen

Jede Airsoftwaffe ist vor dem Spiel am Chrono Stand zu chronen und entsprechend der Kategorie zu kennzeichnen.

Die Airsoftwaffe ist gesichert, ohne Magazin, mit Laufsocke zum Chrono Stand zu transportieren. Bitte bringt eine Schutzbrille zum Chronen mit.

Die FPS / Joule Grenzen werden mit vom Veranstalter bereitgestellten Bio BB's am Chrono Stand gemessen. Das Chronogewicht bemisst sich an der Art der Airsoft.

Wir die Leistung der Airsoftwaffe nachträglich verändert, ist ein erneutes Chronen und Kennzeichnung erforderlich.

2.2 Kategorien

- **S-AEG:** Alle bekannten Kurz- und Langwaffen, die nicht in die anderen Kategorien fallen.
- **GBB:** Alle bekannten Kurz- und Langwaffen die nicht in die anderen Kategorien fallen.
- **Sniper Bolt Action:** Darunter fallen alle Einzelschuss-Repetierer (Bolt Action), die eine Mindestgesamtlänge von über 1 Meter haben und optisch klar als Scharfschützen-Waffe, nach realem Vorbild erkennbar sind (z.B. M24, L96 oder Cheytac M200).
- **Sniper (Semi):** Darunter fallen alle halbautomatischen Langwaffen, die eine Mindestgesamtlänge von über 1 Meter haben und optisch klar als Scharfschützen-Waffe, erkennbar sind. Diese zeichnen sich durch eine unhandliche Handhabung und typische Anbauteile wie Zweibein oder Zielfernrohr aus und werden üblicherweise in einer ruhenden Position gespielt. Reale Vorbild sind z.B. Barrett M82, Dragunow SVD, M14 EBR oder M110 SASS.

Achtung! Das Montieren eines Zielfernrohrs und einem langen Silencer an ein M4 etc. reicht nicht aus!

- **MG:** Alle Maschinengewehre die auch in realen Einheiten zum Einsatz kommen (z.B.: M249, M60, MK43, M240 etc.)
- **Sekundär Waffe/BackUp:** Pistolen als GBB's und NBB's, sowie S-AEG's mit weißer Markierung.
- **HPA Systeme:** Alle einstellbare Druckluftsysteme mit externem Druckbehälter sind zulässig, wenn die Orga das System vor einer Leistungsveränderung sichern kann. Dazu zählen sog. „Tournament Locks“ am Regulator, die mittels eines Kabelbinders fixiert werden können. HPA Systeme ohne eine entsprechende Vorrichtung dürfen nicht verwendet werden.

Hinweis: Das Regelwerk sieht keine eigene Kategorie für **DMR** vor, so dass diese analog wie S-AEG, GBB oder HPA behandelt werden.

Voll-Auto schießen ist NUR für MG's < 0,5J zugelassen.

Bei AEP's und AEG's < 0,5 J ist das Benutzen des Full Auto Modus verboten! Eine Ausnahme dieser Regelung gilt nur während den ASMC Airsoft Days.

Nr.:	Art:	Joule:	Back-Up Pflicht:	Sicherheitsabstand:
1	S-AEG	0.0 - 1.0	Nein	5 m
2	S-AEG	1.0 - 2.0	Ja	10 m
3	GBB / HPA*	0.0 - 1.0	Nein	5 m
4	GBB / HPA	1.0 - 2.0	Ja	10 m
5	SNIPER (Semi)	2.0 - 2.5	Ja	20 m
6	SNIPER (Bolt Action)	2.0 - 3.0	Ja	25 m
7	MG / 0,5er	0.0 - 0.5	Nein	5 m

* üblicherweise Backups

3 Spielregeln – Mission 24h

3.1 Rollenspiel / LARP

Bei der OP Mission 24h handelt es sich um ein Airsoft/LARP Event. Man spielt nicht sich selbst mit einer Airsoft in der Hand, sondern seinen Charakter, bzw. Spielfigur, in einer fiktiven Welt. Rollenspiel soll frei, kreativ und improvisiert sein, weshalb wir an dieser Stelle keine starren Regeln festlegen.

Dennoch gibt es einige Richtlinien, die es zu beachten gilt, damit ein gemeinsames Spiel ermöglicht wird, alle Beteiligten ihren Spaß haben und der Spielfluss nicht gestört wird.

- Auf der OP Mission 24h versetzen sich die Spieler in eine Spielfigur, in einem Schauplatz hinein, als wäre er Teil des richtigen Lebens.
Macht euch vor den Event Gedanken über euren Charakter. Du kannst sein, was Du

darstellen kannst. So hast du es einfacher, später in verschiedenen Situationen zurechtzukommen.

- Spiel mit! Wenn du angespielt wirst, reagiere darauf. Bleibe in deiner Rolle und erwarte keine bestimmte Reaktion deiner Mitspieler. Akzeptiere, was dein Gegenüber macht und spiel damit weiter.
- Nehmt Rücksicht auf den Menschen hinter der Spielfigur. Solltet ihr bemerken, dass eine Situation euren Gegenüber überfordern sollte, schaltet einen Gang zurück. Sollte dir selbst eine Situation zu weit gehen, gebe dem anderen Spieler mit folgendem Code einen Hinweis innerhalb des Rollenspiels: „**Wenn meine Mutter wüsste, wo ich da hineingeraten bin**“. Sollte dies nicht helfen, kann der Hinweis gerne „Out-Game“ erfolgen.
- LARP-Situationen, wie Personenkontrollen, Gefangennahmen, Entführungen, usw. sind möglich. Stellt allerdings vorab ein beidseitiges Einvernehmen her.
Sind beide Seiten einverstanden, kann beispielsweise eine Personenkontrolle mit Abtasten an einer Hauswand erfolgen. Ist eine Berührung nicht erwünscht, können analog zur Plünder-Regel, alle Ingame-Gegenstände selbstständig vorgezeigt werden.
- Versetzt euch in eure Rolle hinein! Denkt daran, dass eure Spielfigur auch ein Mensch ist, mit Emotionen, Motivationen und einem Selbsterhaltungstrieb.
- Integriert euch in das Szenario und die Geschichte. Erfindet keine eigenen Regeln und übertreibt es nicht. Superkräfte, Unsterblichkeitstränke, oder eine selbstgebaute Atombombe, die eine Spielpartei auslöscht, gehen auch in dieser Welt zu weit.
- Ihr seid euch unsicher und habt Fragen? Bei allen Regel- und Spielfragen stehen euch die Spielleiter zur Verfügung. Scheut euch nicht, uns anzusprechen, oder vorab unter der spielleitung@airsofthelden.de anzuschreiben.

3.2 HIT-Regel

Airsoft ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Die Spieler sind jederzeit selbst für die Einhaltung der Hit-Regel verantwortlich.

Getroffen ist man, sobald man von einer BB aus einer Airsoft auf direktem Wege getroffen wird. Zu den Trefferzonen zählen Körper, Ausrüstung und Airsoftwaffe. Querschläger zählen nicht!

- Feuern auf bereits getroffene Spieler ist nicht erlaubt!
- Friendly Fire zählt als Hit. Hier gelten dieselben Trefferzonen.
- Gummi- oder Latexmesser sowie LARP Waffen sind erlaubt. Berührungen hiervon gelten als regulärer Hit.
- Der Schütze hat stets darauf zu achten, dass er freie Sicht auf sein Ziel hat. Sogenanntes „Blind Fire“ ist nicht erlaubt.
- Wer schießt, muss selbst eine Trefferfläche anbieten. Schießen durch Schlitze oder Löcher (auch bei Einsatzschildern) ist nicht gestattet. Als Richtwert sollte der Spalt mindestens eine Din A4 Seite groß sein.

Ein Treffer ist mit einem deutlichen „**HIT**“ anzuzeigen und führt zur „Handlungsunfähigkeit“. Ein handlungsunfähiger Spieler hockt sich ab und verharrt für ca. 2 Minuten auf seiner Position. Während dieser Dauer darf er sich nicht verteidigen, Hinweise auf die Position von anderen Spielern geben oder in einer anderen Weise in das Spiel eingreifen.

In diesem Zeitraum kann ein Spieler von einem anderen Spieler entweder „geplündert“ (**SKALP-Regel**), oder „verbunden“ (**Medic Regel**) werden. Läuft die Zeit ab, ohne dass der Spieler verbunden wurde, ist dieser „**Out**“ und muss zum Spawnpunkt (HQ) zurückkehren.

Getroffene Spieler haben sich mit einem „Dead Rag“ zu markieren (Warnweste). Ist die Sicht in der Nacht aufgrund der Dunkelheit eingeschränkt, ist hierfür ein vom Veranstalter (gegen einen Pfand) bereitgestelltes Leuchtmittel zu aktivieren. Diese werden so gehalten das klar erkennbar ist, dass der Spieler nicht mehr am Spielgeschehen beteiligt ist.

3.3 SKALP-Regel / Plünder-Regel

Jeder Spieler erhält vor dem Spiel eine Lebenskarte (Skalp) in Form eines Handys, bzw. eines Dienstausweises.

Um einen getroffenen Spieler zu plündern, muss man sich diesen auf Berührungsreichweite nähern. Der Spieler gibt dann selbst die nachfolgenden Gegenstände vollständig heraus:

- den eigenen Skalp
- erbeutete Skalps
- Ingame-Gegenstände
- Ingame-Geld

Privateigentum ist vom Plündervorgang ausgeschlossen!

Auf diesem Weg kann man im Laufe des Spiels „Skalps“ sammeln.

Wurde der Skalp geplündert, ist man automatisch „Out“ und muss sich im HQ einen neuen holen.

Geplünderte Skalps können im HQ abgegeben werden. Die erbeuteten Skalps fließen in die Spielauswertung ein und bringen der eigenen Spielpartei Punkte.

3.4 Medic Regel

Ein getroffener Spieler kann wieder in das Spiel zurückgeholt werden, wenn er innerhalb von 2 Minuten nach einem Hit, von einem Medic verbunden wird.

- Jeder, der Verbandsmaterials zur Hand hat, kann als „Medic“ agieren.
- Es darf ausschließlich vom Veranstalter zur Verfügung gestelltes Verbandsmaterial verwendet werden.

- Wurde man innerhalb dieser 2 Minuten von einem Medic geheilt, ist man wieder Teil des Spiels.
- Wird ein bereits verbundener Spieler erneut getroffen, kann er nicht noch einmal ins Spiel geholt werden und ist nach Ablauf der 2 Minuten Plünderphase „Out“.
- Ein verbundener Spieler kann seinen Verband im HQ ablegen und gilt als vollständig geheilt.

3.5 „Bang-Regel“

Die Bang-Regel wurde innerhalb der Spielleitung kontrovers diskutiert. Uns ist durchaus bekannt, dass es Spieler gibt, denen Treffer aus kurzen Distanzen nichts ausmachen. Allerdings kann dies nicht allgemeingültig auf alle Spieler übertragen werden, weshalb wir uns, auch aus Sicherheitsgründen, für eine „Bang-Regel entschieden haben. Im Einzelnen wird diese wie folgt angewendet:

- Befindet sich ein Spieler innerhalb des Sicherheitsabstandes der Airsoft, ist zunächst die Sekundär-Waffe / Backup zu verwenden.
- Wird auch der Sicherheitsabstand der Sekundär-Waffe / Backup unterschritten (5 Meter), gilt die „Bang-Regel“.
- Der Spieler visiert den Gegner mit seiner Airsoft an und ruft laut „Bang“.
- Ein „Bang“ führt zu einem regulären „Hit“ des Spielers.
- Das „Bangen“ von mehr als 3 Spielern innerhalb einer Situation, ist nicht möglich. Der Schütze muss sich in diesem Fall zunächst wieder zurückziehen.

3.6 Taktische Schilder / Einsatzschilder

Die Verwendung von Taktischen Schildern, die in der Realität genutzten Einsatzschildern nachempfunden sind, ist gestattet.

Bretter, Feldbetten, Türen oder weitere improvisierte Gegenstände erfüllen nicht die Voraussetzungen für ein Einsatzschild.

Für die Nutzung von Einsatzschildern gelten folgende Regeln:

- Ein Treffer des Einsatzschildes durch eine BB erzielt keine Wirkung. Dies ist unabhängig davon, ob der Treffer durch eine Pistole, Langwaffe, Granate oder Werfer verursacht wurde.
- Der Träger des Einsatzschildes darf lediglich eine Backup verwenden.
- Verwendet der Träger seine Backup, ist darauf zu achten, dass er trotz Schild freie Sicht auf sein Ziel hat (Blind-Fire Regel).
- Der Träger des Einsatzschildes ist verpflichtet, zumindest von einer Seite eine Trefferfläche anzubieten. Eine „Verschanzung“ in einer Position, die alle Seiten abdeckt, bzw. einen Treffer (nahezu) unmöglich macht, ist nicht erlaubt.
- Wird der Träger eines Einsatzschildes getroffen, ist der Besitzer selbst dafür verantwortlich, ob er das Schild mitnimmt, oder einem anderen Spieler zur weiteren Verwendung zur

Verfügung stellt. Es wird nicht empfohlen, das Einsatzschild unbeaufsichtigt auf dem Spielfeld zu hinterlassen.

3.7 Spawn (Einstieg ins Spiel)

Es darf ausschließlich am Hauptquartier (HQ) gespawnt werden. Weitere Spawnpunkte auf dem Spielfeld oder mobile Spawnpunkte gibt es nicht!

3.8 Safe Zones

Alle HQ's sind Safezones und dürfen/können nicht erobert werden.

Vor Betreten einer Safezone, ist jede Airsoft zu sichern und das Magazin zu entfernen (Leerschuss in eine sichere Richtung).

Innerhalb der Safezone kann kein Spieler „gehittet“ werden.

Hinweis:

Da es sich bei den HQ's um Safezones handelt, ist ein Angriff des HQ's und des umliegenden Gebietes, für die Spielwertung nicht relevant und vorgesehen.

Missionen werden von der Spielleitung erst freigegeben, wenn beide Parteien freien Zugang haben und daran teilhaben können. Daher ist es sinnvoll, das Gebiet um die jeweiligen HQ's zu umgehen.

3.9 Out Time Bereiche (private Quartiere)

Während der Veranstaltung besteht die Möglichkeit in den OT-Bereichen / Quartieren der jeweiligen HQ's zu übernachten und dort Ausrüstung, persönliche Gegenstände etc. zu verstauen. Das Übernachten in eigenen Zelten, ist an ausgewiesenen Plätzen bei den HQ's, gestattet.

Die Übernachtungsbereiche, in denen private Gegenstände aufbewahrt werden, sind "Out-Time" und werden nicht bespielt. Die Bereiche sind ebenfalls Safezones, ein unbefugtes Betreten ist nicht gestattet.

Hinweis:

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für persönliche Gegenstände. Es wird empfohlen, keine Wertsachen mit aufs Spielfeld zu nehmen, bzw. diese sicher zu verwahren.

3.10 Kontrollpunkte

Auf dem Spielfeld befinden sich Kontrollpunkte. Diese Kontrollpunkte können von den Spielparteien, erobert werden. Während dem Zeitraum, in dem ein Kontrollpunkt gehalten wird, generiert es Spielpunkte für die jeweilige Partei. Hierfür ist ein dafür platzierter Timer zu aktivieren.

3.11 Spielfeldbereiche

Auf dem Spielfeld werden ein von der Task Force, sowie eine vom Kartell kontrollierter Bereich ausgewiesen. Hier haben die jeweiligen Spielparteien „das Hausrecht“. Die Bereiche, sowie Gebäude werden bewacht und patrouilliert. Für die Erfüllung von Aufgaben müssen die jeweiligen Parteien auch in das generische Gebiet eindringen, um bestimmte Missionen zu erfüllen.

Weiterhin wird noch ein neutraler, „ziviler“ Bereich ausgewiesen. Hier werden durch das Team der Spielleitung verschiedene LARP Situationen simuliert, die „gewaltfrei“ im Rahmen des Rollenspiels gelöst werden können. Hier stehen sich Task Force & Kartell zunächst neutral gegenüber.

3.12 InGame Fahrzeuge

Fahrzeuge müssen, bevor sie auf dem Spielfeld eingesetzt werden dürfen, im Vorfeld des Events bei der Spielleitung angemeldet und zugelassen werden. In die Bewerbung des InGame Fahrzeugs gehören Bilder sowie Infos über die zugehörige Besatzung.

Während der Spielzeiten werden InGame Fahrzeuge von der Spielleitung mit einem System ausgestattet welches eine Trefferermittlung ermöglicht.

- Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für eventuelle Schäden an den Fahrzeugen
- Für die Besatzung gelten zu jeder Zeit die Hit-Regeln
- Die Höchstgeschwindigkeit von 7-10 km/h (Schrittgeschwindigkeit) darf nicht überschritten werden!

Mehr hierzu ist in einem eigenen Regelwerk verfasst.

4 Spielfeld Regeln

4.1 Airsoftwaffen

Erlaubt sind nur solche Airsoftwaffen,

- deren Erwerb und Besitz für Volljährige erlaubnisfrei ist,
- die ordnungsgemäß mit dem „F“ im Fünfeck und den weiteren für derartige Schusswaffen erforderlichen Zeichen (Kaliberstempel, Bezeichnung, Importeur (für deutsche Markierer) gekennzeichnet sind,
- die sich in einem einwandfreien, gesetzeskonformen Zustand befinden.

Ebenso sind AEG's (unter 0,5 J) zugelassen. Dabei wird nicht zwischen Gewehren (AEG) oder Pistolen (AEP) unterschieden. Die Nutzung des Voll-Auto Modus ist untersagt und wird bei Verstoß geahndet. Ausgenommen hiervon sind MG's (< 0,5 J).

Der Spieler verpflichtet sich, Airsoftwaffen, die er von Dritten erhalten hat, unverzüglich darauf zu prüfen, ob sie den genannten gesetzlichen Anforderungen entsprechen. Insbesondere sind

Eigenbauten und/oder Eigenumbauten von Airsoftwaffen nicht zugelassen. Im Zweifelsfall sind diese Waffen der Eventleitung zur Prüfung vorzulegen.

Alle Airsoftwaffen müssen das Kaliber 6mm haben.

Es sind nur Low- oder Midcaps zum Spiel zugelassen. Ausgenommen davon sind MG's und Modelle bei denen es keine Low- oder Midcaps gibt. Lediglich in diesem Ausnahmefall, darf max. 1 High-Cap mitgeführt werden. Hier ist nach Aufziehen der Feder erst ein Magazinwechsel „zu simulieren“, bevor die Feder nachgespannt werden darf. MG's sind von der Regelung ausgenommen.

4.2 Munitionsvorschriften

Es dürfen OHNE AUSNAHME nur Bio BB's verwendet werden, die vom Veranstalter gestellt werden. Das Mitbringen eigener Bio BB's ist aufgrund vorrangegangener Missachtungen der Munitionsvorschriften nicht mehr zugelassen. Bei einem nachweislichen Verstoß dieser Regel werden wir ein Strafgeld in Höhe von 500,-€ erheben und den Spieler und das gesamte Team von der Veranstaltung verweisen.

4.3 Teammarkierungen

Die Zugehörigkeit der jeweiligen Spielpartei ist durch Einhaltung des vorgegebenen Dresscodes erkennbar.

Hinweis:

Zum Dresscode des Kartells gehört insbesondere ein rotes Halstuch.

Die Rebellen sind in der zivilen Rolle anhand ihres zivilen Outfits erkennbar. Im „bewaffneten Widerstand“ tragen die Rebellen ein grünes/olives Bandana und ein grünes/olives Oberteil.

Eine fehlerhafte Teamkennzeichnung stellt einen Regelverstoß dar und kann von der Spielleitung geahndet werden.

4.4 Sicherheits- und Spielregeln

Grundsätzlich ist jeder Spieler selbst dafür verantwortlich, die Sicherheits- und Spielregeln zu kennen. Seitens des Veranstalters werden hierfür verschiedene Möglichkeiten gegeben, sich zu informieren (z.B. über diese Homepage, YouTube Videos, Eventheft, Airsoft Helden App, etc.) Bei Rückfragen steht die Orga gerne zur Verfügung.

Eine Spielfeldkarte wird vor dem Event veröffentlicht, welche die Spielfeldgrenzen und taktische Positionen beinhaltet. Es handelt sich um ein ehemaliges militärisches Gelände. Daher ist das unerlaubte, unautorisierte Passieren oder Überklettern der Sicherheitszäune und/oder Spielfeldgrenzen strikt untersagt. Insbesondere ist ein Betreten des Spielfeldes außerhalb der Spielzeiten untersagt! Verstöße gegen die geltenden Sicherheitsbestimmungen und Anweisungen der Spielleitung, Marshalls, des Gelände-Besitzers und des Airsoft-Helden Teams können zum sofortigen Ausschluss vom Spielbetrieb, zu Hausverbot und strafrechtlicher Verfolgung führen.

- den Anweisungen der Orga / Marshalls ist stets Folge zu leisten!
- Spielfeld- und Safezone Begrenzungen sind jederzeit zu beachten und einzuhalten. Das Verlassen des Spielfeldes ist lediglich über die gekennzeichneten Wege gestattet. Verlässt ein Spieler das Spielfeld, ist ein Wiedereinstieg ins Spiel, ausschließlich im Spawn-Bereich gestattet.
- jede verwendete Waffe muss vor Spielbeginn gechronrt werden. Anschließend dürfen keine Leistungsveränderungen vorgenommen werden. Wird ein Spieler mit einer ungechronnten Airsoftwaffe, oder mit einer leistungsveränderten Airsoftwaffe angetroffen, droht der Spielverweis der jeweiligen Person und des kompletten Teams.
- in der Safe Zone (Parkplatz, Marktplatz und Campingplatz, Szenario bezogene Plätze) ist die Airsoftwaffe ohne Magazin, gesichert und mit Laufsocke zu transportieren.
- auf dem Spielfeld darf nur in ausgewiesenen Bereichen geraucht werden. Der Genuss alkoholischer Getränke ist auf dem Spielgelände während des gesamten Spielbetriebes untersagt. Das Mitbringen von Bier, Likör, Schnaps oder weiteren Alkoholika ist streng verboten.
- Das Tragen einer zum AIRSOFT Spielen geeigneten Schutzbrille auf dem Spielfeld ist Pflicht!
- Der Spieler ist selbst dafür verantwortlich, geeignete Bekleidung und Ausrüstung zu verwenden.
- Jegliche Form von physischer oder psychischer Gewalt ist verboten. Es ist darauf zu achten, dass weder Menschen, Tiere, Gebäude, die Natur oder vorhandenes Gerät zu Schaden kommen. Rauchen ist nur in der Safe Zone und in ausgewiesenen Bereichen erlaubt.

4.5 Sonderhinweise Nachtspiel

- Achtet achtsam auf die Umgebung, achtet darauf, wohin ihr tretet.
- Jeder Spieler hat eine Taschenlampe, oder ein anderes geeignetes Leuchtmittel mitzuführen.
- Bewegt euch nie alleine auf dem Spielfeld.
- Die Nutzung von Nachtsichtgeräten oder Tracer-Units ist gestattet
- Nachts tragen die Spieler farbliche Leuchtmittel, die im Falle eines Treffers (Hit) zu aktivieren sind. Die Leuchtmittel sind sichtbar an beiden Oberarmen anzubringen. Es gibt keine Ausnahmen, für Sniper, etc.

4.6 Notfallverhalten

Bei Eintreten eines Unfalls oder eines Brandes ist umgehend die Orga, bzw. der nächste Marshall zu verständigen, sofern erforderlich erste Hilfe zu leisten, bzw. ein Löschversuch zu unternehmen.

Je nach Schwere des Unfalls wird das Spiel sofort durch die leitenden Marshalls unterbrochen. Der Marshall entscheidet, abhängig von der Situation, welche geeigneten Maßnahmen (z.B. Information an den Head-Marshall / Orga, Unterstützung rufen, leisten von erster Hilfe, etc.) ergriffen werden, um der verunglückten Person zu helfen.

Der Gefahrenbereich ist zu sichern / abzusperren und von den Spielern zu verlassen. Bei Abbruch der gesamten Spieltätigkeit ist das Spielfeld umgehend von den Spielern zu verlassen. Alle Marshalls haben für die reibungslose Evakuierung des Feldes zu sorgen. Rettungsfahrzeugen ist Platz zu schaffen und den Anweisungen der Orga, Rettungskräfte, oder Feuerwehr Folge zu leisten

4.7 „Freeze“ Regel

Im Notfall tritt die „Freeze“ Regel in Kraft.

Ruft der Marshal das Kommando „Freeze“ sind augenblicklich alle Spieltätigkeiten einzustellen. Die Airsoftwaffe ist zu sichern und das Magazin herauszunehmen. Der Lauf der Airsoftwaffe ist auf den Boden zu richten. Jeder Spieler hat dieser Regelung augenblicklich Folge zu leisten, da in dessen unmittelbarer Nähe ein Notfall eingetreten ist.

Ein „Freeze“ wird grundsätzlich vom Marschall wieder aufgehoben, wenn die Situation ein gefahrloses Weiterspielen ermöglicht.

Um eine reibungslose Wiederaufnahme des Spiels sicherzustellen, werden die Spieler aufgefordert, unverzüglich die Ausgangssituation vor dem Freeze wiederherzustellen.

Der Marschall ist zudem berechtigt, die Spielsituation anzupassen, z.B. können Spieler aufgefordert werden, sich bis zu einem bestimmten Bereich zurückzuziehen. Weiterhin ist der Marshall berechtigt, Verstöße gegen die Freeze Regel in geeigneter Weise zu ahnden. Diesen Anweisungen ist stets Folge zu leisten.

4.8 Spielbeginn

Ein Spiel beginnt erst dann, wenn der Spielleiter das entsprechende Kommando erteilt (Pfeifensignal, per Funk etc.). Mit dem Spielbeginn wird Feuererlaubnis innerhalb des Spielgeländes erteilt. Diese endet automatisch mit Ende der Spielzeit. Ein Spiel endet dann, wenn das entsprechende Zeitfenster abgelaufen ist (siehe Zeitplan), ein Ziel erreicht wurde oder der Spielleiter ein entsprechendes Signal gegeben hat. Ausnahmen sind z.B. Unfälle, oder das Betreten des Spielfeldes von unbeteiligten Personen („Freeze Regel“).

Zu Spielbeginn hat sich jeder Spieler an den dafür vorgesehenen Startpunkt zu begeben. Nachweisliche Verstöße werden durch die Spielleitung geahndet.

4.9 Spielfeld

Jegliche beweglichen Objekte auf dem Szenario Feld dürfen nicht versetzt werden. Dies gilt insbesondere für Türen oder ähnliche Bauteile der Gebäude. Eine Ausnahme hierbei bilden Objekte, welche im Rahmen des Szenarios benutzt werden dürfen (Missionsobjekte). Diese sind klar als solche zu erkennen.

Auf dem Spielfeld befindliche Deckungen, (stationäre und tragbare) dürfen weder verändert noch bewegt werden.

Polster, Matratzen, Decken oder ähnlich bewegliche Schutzvorrichtungen, insbesondere Türen oder ähnliche Möbelteile, dürfen nicht als tragbare Deckung verwendet werden.

- Gefahrenquellen, welche den Spielern auffallen, sind umgehend dem nächsten Marshall zu melden, damit diese abgesichert, oder beseitigt werden können.
- Das Betreten des Spielfeldes außerhalb der geregelten Spielzeiten ist verboten.
- Spiele unter „eigener“ Organisation sind verboten.
- Nach Beendigung des offiziellen Spieltages ist das Spielfeld unverzüglich zu verlassen.

4.10 Gebäude / Gebäudeteile

- Das Betreten, sowie der Aufenthalt in gesperrten Gebäuden, Dachvorsprüngen, Dächern sowie Balkonen, Terrassen oder Ähnlichem ist aus Sicherheitsgründen verboten.
- Gesperrte Gebäude werden mit rot/weißem Absperrband und/oder Gefahrenschildern und/oder auf der Taktikkarte als solche ausgewiesen oder speziell gekennzeichnet.
- Keller und unterirdische Gebäudeteile dürfen grundsätzlich bespielt werden. Allerdings könnte es in diesen Gebäudeteilen aufgrund eingeschränkter Sichtverhältnisse, sowie übersehbarer Kabel, Rohre, oder weiterer Gefahrenquellen zu einer erhöhten Verletzungsgefahr kommen. Um erhöhte Vorsicht wird daher gebeten.
- Unterirdische Gebäudeteile dürfen nur in Anwesenheit von Marshalls bespielt werden.
- Aufgrund der besonderen Lichtverhältnisse ist das Mitführen von Taschenlampen und Knicklichtern in diesen Bereichen notwendig.
- Bei Unfällen, Zuwiderhandlungen oder Gefährdungen eines Spielers haftet der Verursacher für alle Schäden. Der Event-Versicherungsschutz greift hier nicht!

4.11 Airsoft Granaten und Szenario Effekte

- Rauch- und Nebelkörper, insbesondere Eigenbau und Eigenumbau sind verboten.
Als Ausnahme gelten hier die WP03, BWP03, EG18, EG18X, WP40 Rauchgranaten der Firma Enola Gaye.
Wichtig ist, dass die Rauchgranaten ein gültiges BAM Zertifikat besitzen.
- Die Benutzung von Airsoftgranaten ist erlaubt. Zugelassen sind Granaten welche durch Gas NUR BB's ausstoßen, bspw. Tornado Granaten von Airsoft Innovations. Außerdem sind Kimera JR2 Gasgranaten erlaubt, allerdings nur, wenn Sie mit BB's befüllt sind. Granaten welche beim „detonieren“ einen lauten Knall von sich geben, sprich WASP Granaten, Thunder Stun etc. sind verboten. Selbstverständlich sind selbstgebaute Rauch- und Sprengkörper jeglicher Art und Weise streng verboten.
- In unklaren Fällen sind betreffende Szenario Effekte der Eventleitung zur Prüfung vorzulegen.
- Ausnahmen hierzu gelten ausschließlich für die Eventleitung! (Szenario Effekte)

4.12 Kommandos

- “HIT” Bei jeglichem regulären Treffer
- “Freeze” Bei gefährlichen Situationen LAUT zu rufen (Unfall, Unbeteiligte Personen etc.)
- “GO GO GO” Wird von einem Verantwortlichen gerufen um das Spiel fortzusetzen

4.13 Marshalls

Airsoft ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Grundsätzlich sind die Spieler selbst für die Einhaltung des Regelwerkes verantwortlich.

Sollten sich dennoch Unklarheiten ergeben, sind die Marshalls (Referees) auf dem Spielfeld für die Regeleinhaltung und die Sicherheit verantwortlich. Sie sind gegenüber allen Spielern weisungsbefugt.

Marshalls sind befugt, Verwarnungen sowie Spielstrafen zu verhängen.

In unklaren Regelbelangen können Spieler sich bei allen Marshalls informieren.

- Die Vertreter des Veranstalters auf dem Szenariofeld ist der Head Marshall.
- Die vom Event-Bann betroffene Person hat innerhalb 2 Stunden das Eventgelände zu verlassen. Im Fall von Verletzung/Gefährdung der Eigenen und/oder anderer Personen und/oder Beschädigung/Zerstörung von Material, Gebäuden, Fahrzeugen und/oder ähnlichen Dingen, haftet allein der Spieler bzw. Verursacher.
- Bei Verweis infolge eines Eventbanns erlischt jeglicher Unfallversicherungsschutz der Eventversicherung augenblicklich. Das Eventarmband des Betroffenen ist einzuziehen und zu entwerten. Die Clubmitgliedschaft erlischt somit augenblicklich.
- Im Fall eines Eventbannes behält sich der Veranstalter das Recht vor, die betreffende Person auch für kommende Events der Airsoft Helden oder anderer Events des Veranstalters auszuschließen und/oder ihr die Teilnahme zu untersagen.

Es wird keine Haftung für Personen- oder Sachschäden übernommen! Jegliche Teilnahme an AIRSOFTSPORT-Spielen auf dem Spielgelände geschieht auf freiwilliger Basis! Der teilnehmende Spieler muss sich dessen bewusst sein und dies akzeptieren!