

Regelwerk

Damit die Spiele bei uns geordnet und ohne Zwischenfälle stattfinden können, findet ihr hier alle unsere Regeln & Geländehinweise. Beachtet zusätzlich die Informationen bzgl. der Spielmodi & Sonderregeln.

1. Grundvoraussetzungen

§ 1.1 Mindestalter 18 Jahre

§ 1.2 Sämtliche Airsoftwaffen weisen die in Deutschland erforderlichen Kennzeichen auf, erfüllen die laut deutschen Recht geltenden Joule-Grenzen und darüber hinaus die auf dem Gelände geltenden Joule-Grenzen (Details hierzu in den Geländeregeln weiter unten)

§ 1.3 Jeder Spieler führt ein „Death Rag“ mit sich, um sich nach einem Treffer deutlich als „HIT“ markieren zu können (* gelbes oder orangenes, großes Tuch oder z.B. eine Warnweste)

§ 1.4 Jeder Spieler muss eine Back-Up führen. Als Back-Up zählen bei uns ausschließlich Faustfeuerwaffen (mit F im Fünfeck. Demnach sind keine 0,5J Back-Ups erlaubt!)

§ 1.5 Ein Treffer ist durch das laute Ausrufen von HIT zu signalisieren und durch das Death Rag zu kennzeichnen

§ 1.6 Es gilt die Regel, dass getroffene Spieler (egal ob diese auf den Sani warten – siehe Sani-Regel – oder zurück zur Safezone/Spawn laufen) den Kameraden keine Positionen verraten oder sonstige Tipps geben. Auch über Funk darf sich ein getroffener Spieler nicht melden.

§ 1.7 Blindes feuern aus einer Deckung heraus ist nicht gestattet. Dem Gegner muss während des Feuerns immer eine Treffermöglichkeit geboten werden.

2. Geländeregeln

§ 2.1 Auf dem Gelände gelten folgende Joule-Grenzen:

§ 2.1.1 Back-Up: max. 1 Joule

§ 2.1.2 Sturmgewehr/SMG: max. 1,7 Joule

§ 2.1.3 DMR: max. 2 Joule

§ 2.1.3.1 Als DMR gelten alle halbautomatischen Scharfschützengewehre, sowie Waffen, welche die folgenden drei Merkmale aufweisen: Nachbildung Kaliber 7.62mm, Zielfernrohr und Zweibein

§ 2.1.4 Scharfschützengewehre (Bolt Action!): max. 4,5 Joule

§ 2.2 Airsoftwaffen bis einschließlich 0,5 Joule sind auf unserem Gelände **nicht** erlaubt.

Ausnahme bilden die anzahlmäßig auf 4 beschränkten MG-Schützenplätze pro Spieltag

§ 2.3 HighCap-Magazine sind auf unserem Gelände **nicht** erlaubt. Einzige Ausnahme bilden hier die 4 MG-Schützenplätze und Sondermodelle bei denen es ausschließlich HighCap-Magazine gibt

§ 2.4 Es sind ausschließlich Bio-BBs zu verwenden

§ 2.5 Folgendes ist bzgl. chronen zu beachten

§ 2.5.1 Alle Airsoftwaffen werden durch das I.A.T. vor Ort gechron

§ 2.5.2 Gechron wird ausschließlich mit vom I.A.T. gestellten 0.25g BioBBs

§ 2.5.3 Leistungsveränderungen z.B. Wechselzylinder oder Druckveränderungen bei HPA-Systemen müssen erneut durch eine Chronoprüfung vom I.A.T. freigegeben werden und sind nicht selbstständig durchzuführen

§ 2.5.4 HPA-Systeme mit außenliegenden Druckreglern müssen verplombt sein.

§ 2.5.5 Bei der Verwendung von „Speedtriggern“ oder ähnlichen Umbauten ist auf eine moderate Nutzung der dadurch gegebenen Funktion zu achten

§ 2.6 Den Anweisungen vom I.A.T. sind folge zu leisten

3. Sicherheit

§ 3.1 Auf dem gesamten Gelände ist eine geeignete Schutzbrille zu tragen (auch in den Safe-zones)

§ 3.2 Auf dem Gelände muss festes Schuhwerk getragen werden. Turnschuhe oder ähnliches Schuhwerk ist nicht erlaubt!

§ 3.3 Folgende Abstände mit entsprechender Waffenwahl sind einzuhalten:

§ 3.3.1 Scharfschützengewehre (Bolt Action): nicht näher als 30m

§ 3.3.2 DMR: nicht näher als 20m

§ 3.3.3 Sturmgewehr/SMG/MG: nicht näher als 10m

§ 3.3.4 Alles unter 10m: Back-Up

§ 3.4 Zuschauer oder Teamfotografen müssen die oben aufgeführte Schutzbekleidung inkl. einer grellen Warnweste tragen

§ 3.5 Das Rauchen ist auf dem Gelände ausschließlich in den Safe-Zones erlaubt

§ 3.6 Rauchgranaten und andere Pyrotechnik sind verboten! Normale Gas-, CO₂- und Federdruckgranaten, sowie Minen und Claymore sind erlaubt!

4. Spielregeln

§ 4.1 Umgang mit Highlandern

§ 4.1.1 Definition: Ein Highlander erkennt Treffer nicht an und spielt weiter obwohl er durch den Gegner getroffen wurde

§ 4.1.2 Unabsichtliches und einamliges Highlandern unter Einfluss von Adrenalin oder unbemerkte Treffer auf dicker Ausrüstung (z.B. Weste oder Rucksack) kann jedem mal passieren und führt zu keinen negativen Konsequenzen

§ 4.1.3 Absichtliches Highlandern hingegen führt zum sofortigen Ausschluss vom aktiven Spielgeschehen für den kompletten Spieltag. Jedem Mitglied vom I.A.T. steht das Recht zu diesen Ausschluss auszusprechen.

§ 4.1.4 Diese (absichtlichen) Highlander sind unverzüglich dem I.A.T. zu melden

§ 4.2 Die Messer-Hit-Regel

§ 4.2.1 Ein Messer-Hit kann mit einem sogenannten Trainingsmesser (Gummi, Plastik, etc.) oder mit der Handkante ausgeführt werden

§ 4.2.2 Wer mit einem Messer-Hit aus dem Spiel genommen wird, signalisiert nicht via Ausruf von HIT sein Ausscheiden, sondern zieht nur sein Death Rag und verlässt wenn nötig leise das Geschehen um die Schleiarbeit des Gegners nicht zu vermiesen.

§ 4.3 Die Sani-Regel

§ 4.3.1 Ob die Sani-Regel im aktuellen Spiel gültig ist wird während des Briefings besprochen

§ 4.3.2 Jeder Spieler erhält eine Mullbinde um damit im Trefferfalle von seinen Kameraden verarztet zu werden. Eigene „Sanibinden“ wie z.B. Klettarmbinden sind **nicht** erlaubt!

§ 4.3.3 Nach einem Treffer (HIT) setzt/legt sich der getroffene Spieler an Ort und Stelle hin und ruft laut nach einem Sani

§ 4.3.4 Ein getroffener Spieler darf sich nicht bewegen und auch nicht beim Transport helfen

§ 4.3.5 Der getroffene Spieler ist solange außer gefecht, wie ein Kamerad braucht die Binde anzulegen. Erst danach darf der Spieler Anweisungen bzgl. Feindpositionen oder ähnliches von sich geben

§ 4.3.6 Besteht keine Hoffnung auf einen Sanitärer, darf der Spieler selbstständig den Weg zur Safezone antreten. Die maximale Wartezeit beträgt 10 Minuten.

§ 4.3.7 Es kann pro Spieler maximal einmal eine Mullbinde verwendet werden

§ 4.3.8 Die Mullbinde muss deutlich sichtbar am Arm angebracht werden. Verbände am Bein,

Hals oder anderen Körperstellen sind nicht zulässig

§ 4.3.9 Auch Spieler die auf einen Sanitäter warten haben so lange ein Death Rag zu tragen!

§ 4.4 **Waffentreffer**

§ 4.4.1 Ob die Waffentreffer-Regel im aktuellen Spiel gültig ist wird während des Briefings besprochen

§ 4.4.2 Wird durch den Gegner die Langwaffe getroffen ist dies durch lauten Ausruf von WAFFENTREFFER zu signalisieren. Ein Waffentreffer auf der Back-Up zählt nicht.

§ 4.4.3 Bis zum nächsten Besuch der Safezone/Spawn ist die Langwaffe für diesen Spieler unbrauchbar und es darf nur noch die Back-Up benutzt werden

§ 4.4.4 Es ist erlaubt die „getroffene“ Waffe einem Teammitglied zu geben, welcher diese weiterhin benutzen darf, falls seine eigene Langwaffe keine Munition mehr hat oder andere defekte Aufweist

§ 4.4.5 Ein Waffentreffer ist immer Spielerbezogen und wird erst durch den Respawn zurückgesetzt. Solange der Waffentreffer „aktiv“ ist, ist es dem Spieler nicht gestattet eine Langwaffe zu benutzen.

§ 4.5 **Die Ghillie-Regel**

§ 4.5.1 Spieler die einen Ganzkörper-Ghillie oder einen Ghillie-Umhang der mindestens Kopf, Schultern, Arme und Rücken bedeckt tragen, gelten als „Ghillie-Spieler“

§ 4.5.2 Ghillie-Spieler die als Langwaffe ein Scharfschützengewehr (**Bolt Action!**) führen, brauchen ihre farbigen Teamarmbinden **NICHT** aktiv sichtbar an den Armen tragen

§ 4.5.3 Ghillie-Spieler die als Langwaffe eine DMR, Sturmgewehr oder SMG führen oder Back-Up only spielen, müssen ihre farbigen Teamarmbinden aktiv sichtbar an den Armen tragen

§ 4.5.4 Sobald ein Ghillie-Spieler im Spawn sein Bolt-Action-Scharfschützengewehr ablegt (Defekt, Ausrüstungswechsel, etc.) muss er seine farbigen Teamarmbinden wieder aktiv sichtbar an den Armen tragen

§ 4.6 **Spielende**

§ 4.6.1 Das Spielende wird ausschließlich durch das I.A.T. bekanntgegeben.

§ 4.6.2 Muss ein Team vorzeitig das Gelände verlassen ist dies dem I.A.T. mitzuteilen, um ggf. die Teams neu zu mischen

5. Verletzungen

§ 5.1 Verletzungen jeder Art sind umgehend dem I.A.T. zu melden

§ 5.2 Bei schweren Verletzungen ist ein Spielabbruch unabdinglich

(Stand: Oktober 2021)