



Mercenary unit of Airsoft

Airsoftverein Osnabrücker Land

Regelwerk Einverständniserklärung

1. Jede Form physischer und psychischer Gewalt ist strengstens verboten.
2. Während des Spiels ist darauf zu achten, dass weder Menschen, Tiere, Sachgegenstände, noch Natur oder Umwelt zu Schaden kommen.
3. Ein wirksamer Augenschutz ist Pflicht, und zwar für Spieler und Zuschauer.
 - 3.1. Gesichts- und Ohrenschutz sind empfohlen aber nicht vorgeschrieben.
 - 3.2. Das Schießen auf Mitspieler, die offensichtlich keinen Augenschutz tragen ist verboten.
 - 3.3. Das Abnehmen des Augenschutzes, nur um von Regel 3.2. zu profitieren ist untersagt.
4. Der Konsum von Alkohol und/oder anderen Drogen jeglicher Art ist während und kurz vor dem Spielen verboten.
5. Man ist getroffen, wenn man durch ein Softairprojektil getroffen wird.
Waffentreffer und Querschläger zählen nicht.
 - 5.1. Wurde man getroffen, hat man dies durch ein laute "Hit!","Treffer!","Out!" o.ä. anzuzeigen und seine Waffe umgehend zu sichern. Man nimmt nicht länger am Spiel teil, bis der von der Spielart abhängige Zeitpunkt erreicht ist.
 - 5.2. Getroffene Spieler haben sich mit erhobener Waffe in die Saftyzone zurückzuziehen (Ausnahmen je nach Spielart möglich). Je nach Spielart ist dann unterschiedlich weiter zu verfahren. Hierzu sind die entsprechenden Regeln der Spielarten zu beachten.
 - 5.3. Das Feuern auf getroffene Spieler ist nicht erlaubt.
 - 5.4. Wird ein Spieler durch ein Teammitglied getroffen, zählt das wie ein Treffer

durch ein Gegner.

5.5. Sowohl optische als auch akustische Kommunikation mit (oder unter) getroffenen Spielern ist untersagt.

5.6. Zeigt ein Spieler irrtümlich einen Treffer an, so ist trotzdem wie bei einem regulären Treffer zu verfahren.

5.7. Darauf zu bestehen, dass man seinen Gegner getroffen hat, obwohl dieser das nicht anzeigt, hemmt nur den Spielspaß und es wird darum gebeten, dies zu unterlassen.

Sämtliche Spieler haben sich mit diesen Regeln einverstanden erklärt und sich somit verpflichtet, fair zu spielen. Sollte sich ein unfaires Verhalten jedoch bei einem oder mehreren Spielern häufen, ist dies dem Spielleiter zu melden.

6. Möchte ein Spieler sich aus irgendeinem Grund in die Saftyzone zurückziehen, ohne beschossen zu werden, so kann er dies durch eine erhobene Waffe anzeigen. (Theoretisch könnte er auch einfach einen Treffer anzeigen, wodurch auch die Mitspieler über den sich ergebenden Spieler informiert sind und nicht versehentlich feuern.)

6.1. Hält ein Spieler die Waffe hoch, um damit anzuzeigen, dass er nicht mehr am Spiel teilnimmt und sich in die Saftyzone zurückzieht, darf dieser Spieler weder selbst schießen, noch beschossen werden.

6.2. So zu tun als ob man sich ergibt, nur um von Regel 6.1. zu profitieren ist untersagt.

7. Die Saftyzone ist ein abgegrenzter Bereich auf dem Spielfeld. In der Saftyzone müssen die Waffen auf jeden Fall gesichert sein. Meistens befindet sie sich an einem Ort abseits des Geschehens.

7.1. Es ist sowohl verboten in die Saftyzone hineinzuschießen, als auch aus ihr heraus zu feuern.

7.2. Jeder Spieler wird vorher über den Standort und die Größe der Saftyzone informiert.

7.3. Der Spielleiter ist für die Bestimmung der Saftyzone zuständig.

8. Das feuern auf Tiere und unbeteiligte Personen ist verboten.

8.1. Die mutwillige Zerstörung von fremdem Eigentum durch Softairprojekteile ist verboten.

9. Schüsse auf dem Kopf sind nach Möglichkeit zu vermeiden.

9.1. Beabsichtigte Schüsse auf den Hinterkopf sind verboten.

10. Wenn möglich, sollte sich zwischen dem Schützen und der Zielperson ein Mindestabstand von 5 m befinden und beim Scharfschützen mindestens 10m.

10.1. Unter unter 5 m ist ein beabsichtigter Treffer mit einen "bang" anzugeben.

10.2. Der erste der "Bang" ruft ist der Sieger des Duells.

10.3. Die Regel trifft auch dann ein und im übrigen auch erst recht, wenn bei jemanden nur der Kopf zusehen ist. Natürlich unter Fünf 5m.

11. Gegenüber unbeteiligten Personen ist sich so zu verhalten, dass nicht der Eindruck entstehen könnte, dass durch das Spielen irgendwelche politischen oder militärischen Gedanken (Rassismus, Mordlust, etc.) gefördert, praktiziert oder publiziert werden.

Das gilt auch außerhalb der Spielzeit!

12. Das tragen von Softairwaffen in der Öffentlichkeit ist verboten. Softairwaffen sind entladen und gesichert in einem Behältnis, für Außenstehende nicht erkennbar, zu transportieren.

13. Spielleiter sind festzulegen.

13.1. Es kann vor dem Spiel ein weiterer Spielleiter durch Abstimmung entschieden werden (falls nur ein Spielleiter anwesend ist).

13.2. Maximal sind zwei Spielleiter erlaubt, die sich bei Entscheidungen beraten können aber nicht müssen.

13.3. Den Anweisungen eines Spielleiters ist immer Folge zu leisten.

13.4 Ein Spielleiter kann das Spiel jederzeit unterbrechen.

13.5. Ein Spielleiter ist Ansprechperson, wenn es um Regelstreitigkeiten geht.

13.6. Ein Spielleiter ist nicht berechtigt, während des Spiels eine Regel dieses Regelwerks außer Kraft zu setzen oder umzuändern. Das AUSLEGEN einer Regelformulierung hingegen ist die Aufgabe eines Spielleiters.

13.7. Verletzt sich ein Spieler durch ein Softairprojektil oder durch einen Unfall ist dies SOFORT dem Spielleiter zu melden.

14. Erlaubt sind alle Softairgewehre mit einer Mündungsenergie von max. 2,0 Joule und Backupwaffen bis max. 1,0 Joule.

14.1. Scharfschützengewehre dürfen eine max. Joulekraft von 3,0 nicht überschreiten

14.2. AEGs und Gasdruckwaffen sind erlaubt, solange sie nicht gegen 14. verstoßen.

(Bei AEGs sollte vorher abgestimmt werden, ob sie im Dauerfeuer verwendet werden dürfen, falls nicht alle Spieler über eine AEG verfügen).

14.3. Schwere Maschinengewehre dürfen eine Mündungsenergie vom max. 0,5 Joule nicht überschreiten.

14.4. Alle Waffen ohne das "F" Vom Beschussamt sind verboten.

14.5. Es dürfen nur BBs aus Kunststoff verwendet werden.

14.6. Werden keine biologisch abbaubaren BBs verwendet oder wird innerhalb eines Gebäudes gespielt, so ist nach dem Spiel das gesamte Spielfeld nach herumliegenden BBs abzusuchen und von solchen zu säubern.

15. Erkennt ein Spieler einen Schwerwiegenden oder andauernden Regelverstoß bei einem Mitspieler ist dies dem Spielleiter zu melden. (Handelt es sich jedoch um eine Lappalie oder ein Versehen des fraglichen Spielers, so sollte von einer Meldung abgesehen werden, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen.)

16. Im Falle eines Regelverstoßes entscheidet der Spielleiter über die Art der Bestrafung.

16.1. Erlaubte Formen der Bestrafung sind Zeitstrafen (während dessen sich der Spieler in der Saftyzone aufhalten muss und nicht am Spiel teilnehmen darf) und Ausschluss aus dem aktuellen Spiel. Die Dauer der Strafen unterliegt dem Spielleiterentscheid. Der Spielleiter kann auch Punktabzüge durchführen und oder Hits aberkennen.

16.2. In besonders schweren Fällen ist der Spielleiter berechtigt, die Waffen der des fraglichen Spielers zu konfiszieren. Diese sind spätestens am Ende des Tages zurückzugeben! Außerdem muss der Spielleiter die Waffen in dem Fall sicher aufbewahren und darf sie unter keinen Umständen selbst verwenden oder weitergeben. Er hat mit ihnen sorgsam und gewissenhaft umzugehen.

16.3. Jegliche Art von physischer oder psychischer Bestrafung (z.B. ein Schuss auf eine schmerzhaft Stelle am Körper des fraglichen Spielers) ist strengstens verboten.

17. Der Spielleiter gibt die Abgrenzung des Spielfeldes vor jedem Spiel bekannt. Die Spieler haben das Spielfeld nicht mit Schussbereiter Waffe zu verlassen.

17.1. Sollte aus irgendeinem Grund eine unbeteiligte Person das Spielfeld betreten, ist der Spielverlauf umgehend anzuhalten und die Waffen müssen gesichert werden.

17.2. Es darf nicht bewusst aus dem Spielfeld herausgeschossen werden.

17.3. Ein Spieler der das Spielfeld verlässt, nimmt dadurch nicht mehr am Spiel teil, bis er sich wieder in das Spielfeld begibt.

17.4. Es ist untersagt, diese Regel für taktische Zwecke zu missbrauchen.

18. Jeder Spieler hat diese Regeln aufmerksam zu lesen und vor dem Spiel zu unterzeichnen und an den Spielleiter (oder Organisator) zurückzugeben. (Schließlich sind einige dieser Regeln gesetzlich vorgeschrieben und daher bedarf es einer offiziellen Einverständniserklärung seitens des Spielers.) Mit der Unterschrift erkennt der Spieler die Regeln in vollem Umfang an und bestätigt, dass er fair spielt und sich auch ohne Einschränkung an diese Regeln halten wird.

18.1. Die Spielregeln sind jederzeit auf dem Spielfeld einsehbar. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter.

18.2. Spieler unter 18 Jahren müssen eine Einverständniserklärung, von den Eltern aufgesetzt und unterschrieben beim Organisator und Spielleiter abzugeben.

18.3. Spieler unter 18 Jahren dürfen keine Waffen ab 18 Jahren führen oder benutzen.

19. Sollten nachträglich Änderungen an diesem Regelwerk stattfinden, so wird den Spielern die aktualisierte Version ausgehändigt. Jene ist ebenfalls durch eine Unterschrift zu bestätigen.

20. Jeder Spieler ist für sein Handeln selbst verantwortlich! Verstößt ein Spieler gegen das Gesetz, so hat er dies ohne das Wissen, Zutun oder Befürworten der anderen Spieler getan und ist ganz allein strafbar zu machen.

21. Der Spielleiter (oder Organisator) haftet nicht für eventuelle körperliche oder geistige Schäden, die durch das Spielen hervorgerufen werden könnten. Ebenso wenig für Schäden, die an Tieren, Personen oder Objekten aufgrund des Spielverlaufs auftreten könnten.

21.1. Beschädigungen oder Verletzungen hat der Betroffene selbst zu verantworten, auch wenn eine Verletzung oder Beschädigung durch das Softairprojektil eines anderen entstanden ist.

21.2. Jeder Spieler muss sich über die Gefahren dieses Spiels im Klaren sein, bevor er mitspielt und gibt hiermit die Einverständniserklärung, dass während der Spielzeit im Rahmen dieses Regelwerks auf ihn geschossen werden darf (mit Softairwaffen versteht sich).
Gelesen, verstanden und akzeptiert.

Unterschrift Mitglied/Spieler