

# Regel für die Spiele der Airsoft Event Group

## **Bio Munition ist Pflicht!**

Bitte denkt etwas an die Umwelt, gerade weil hochwertige Bio BB's keine Nachteile gegenüber dem Plastik-Müll haben, welchen wir mit jedem Schuss hinterlassen!

Tragt einfach ein Stück dazu bei, unseren Planeten sauber zu halten, auch wenn andere dies NICHT tun! Vielen Dank!

Daher sind Bio BB's im Kaliber 6mm als Munition Pflicht! Munition aus Plastik, Glas, Keramik, Aluminium, Stahl oder sonstigen Materialien sind verboten!

**DIE TEILNAHME IST AB 16 JAHREN MIT ERLAUBNIS DER ELTERN (AUSGEFÜLLTER MUTTIZettel ZWINGEND ERFORDERLICH!) MÖGLICH! DIESE ERLAUBNIS IST VOR DER VERANSTALTUNG AUSZUFÜLLEN UND ZUM EVENT UNTERSCHRIEBEN MITZUBRINGEN! AUS RECHTLICHEN GRÜNDEN IST SONST LEIDER KEINE TEILNAHME MÖGLICH!**

In **Ausnahmefällen** gestatten wir unter **vorheriger Prüfung und Begutachtung** der Teilnehmer auch eine **Teilnahme ab 14 Jahren!** Wir bevorzugen hier die **Anwesenheit eines Erziehungsberechtigten vor Ort!** Bitte **kontaktiert uns** in diesem Fall, um eine Teilnahme abzuklären und ggf. somit zu ermöglichen!

### **Verzichtserklärung:**

Mit dem Kauf eines Tickets bei <https://shop.ticketpay.de/3E821DTZ>, sowie mit der Bezahlung des für die Veranstaltung veranschlagten Eintrittspreises, versichere ICH als Teilnehmer, Ihnen die wahrheitsgemäße Angabe meiner personenbezogenen Daten. Ebenso erkenne ICH die folgenden Haftungsausschlüsse uneingeschränkt an.

Ich versichere als Spielteilnehmer das ich die Hin- und Anweisungen des Airsoftspielfeld-Nutzers, der Airsoft Event Group (AEG), sowie die von ihm aufgestellten Spielregeln aufmerksam zur Kenntnis genommen habe und diese einhalten werde. Ich erkläre, dass ich den Airsoftspielfeld-Nutzer sowie den Airsoftspielfeld-Besitzer/Verpächter (Recon-EE) von jedweder Haftung in gesetzlich zulässigem Umfang freistelle.

Weiterhin erkläre ich, dass ich den Airsoftspielfeld-Nutzer sowie den Airsoftspielfeld-Besitzer/Verpächter von jedweden Ansprüchen freistelle, die aufgrund eines Regelverstoßes meinerseits oder aufgrund einer Missachtung von Hin- und Anweisungen des Airsoftspielfeld-Nutzers durch mich geltend gemacht werden.

Sowie mit Leistung einer Unterschrift in der datierten Anmelde-Liste bzw. dem Unterschreiben der "Einverständniserklärung der Eltern/Erziehungsberechtigten" durch die Erziehungsberechtigten bzw. Eltern einer minderjährigen Person, erklärt der Teilnehmer sowie dessen Erziehungsberechtigten bzw. Eltern von Folgendem Kenntnis zu besitzen und zu beachten, dass...

1. das Spiel starke körperliche und geistige Anstrengungen erfordern kann,
2. es gefährlich sein kann, nicht nach den festgelegten Spielregeln, über diese man informiert wurde, zu spielen und deswegen eine Einhaltung der Regeln zwingend erforderlich ist,
3. er sich durch den Sport Verletzungen zuziehen kann (z.B. Hämatome),
4. das Betreten des Geländes und des Spielfeldes sowie die Ausübung des Sports auf eigene Gefahr stattfindet und er die Organisatoren und Geländebesitzer bzw. Geländepächter von jeder Haftung und Verantwortung frei spricht

#### **Des weiteren versichert der Teilnehmer:**

1. Den Anforderungen des Spiels körperlich gewachsen zu sein,
2. Softair/Airsoft als Sport & Spiel anzusehen,
3. dass er Softair/Airsoft frei von politischen Motiven betreibt.

#### **Der Teilnehmer verpflichtet sich:**

1. die Spiel- und Verhaltensregeln und die Anweisungen der Schiedsrichter und Organisatoren zu befolgen,
2. die Ausrüstung wie vorgeschrieben zu benutzen und sie nicht zur Schädigung Dritter einzusetzen,
3. seine Schutzbekleidung (mindestens: schusssichere Schießbrille) im Spiel- und Schussbereich stets zu tragen.

## **Haftung:**

1. Die Organisatoren hafteten in keiner Weise für entstandene Schäden. Falls entsprechende Versicherungen (Unfallschutz, Haftpflicht, ...) gewünscht sind, müssen diese privat abgeschlossen werden.
2. Die Organisatoren tragen keine Verantwortung für die Teilnehmer, auch nicht für Minderjährige (die Verantwortung liegt bei den Eltern). Eine professionelle ärztliche Aufsicht wird deswegen nicht zwangsläufig bereitgestellt.
3. Der Veranstalter kann für körperliche Schäden nicht haftbar gemacht werden.

## **Platzordnung:**

1. Den Anordnungen der Angehörigen des Organisations-Teams oder der gesondert gekennzeichneten Personen (z.B. durch Warnweste oder Andere Markierung) ist Folge zu leisten.
2. Es wird kein Müll auf dem Gelände hinterlassen (zur selbstständigen Entsorgung stehen Säcke bereit oder sind, insofern keine zur Verfügung stehen, eigenständig mitzuführen).
3. Kein offenes Feuer oder offenes Licht, außer an den dafür gekennzeichneten Stellen.
4. Das Betreten des Geländes außerhalb der dafür vorgesehen und gekennzeichneten Bereiche ist verboten.
5. Privatgegenstände anderer Teilnehmer dürfen nicht ohne dessen Genehmigung aufgenommen, verwendet oder entwendet werden, sofern diese nicht als Verlust ersichtlich sind. Gefundene Gegenstände sind bei einem Orga oder beim Info-Point abzugeben
6. Beim Ablichten oder Filmen sind die Persönlichkeitsrechte anderer zu beachten. Jeder Teilnehmer tritt diese Rechte an die Organisation ab. Private Foto- und Filmaufnahmen dürfen nur nach Absprache der Eventleitung veröffentlicht werden, wenn diese dem Ruf der Organisation und des Geländebesitzers bzw. -pächters nicht schaden. Dies bedeutet unter anderem, dass Bilder und Videos auf denen gewaltverherrlichende Szenen dargestellt werden, nicht gemacht und veröffentlicht werden dürfen(als gewaltverherrlichend zählen z.B. Darstellungen, auf denen

Personen Softairs oder Waffen an oder in die Nähe des Körpers gehalten werden, bei denen Personen geschlagen und/oder getreten werden und solche Darstellungen, bei denen Personen in erniedrigender und/oder demütigender Perspektive gezeigt werden). Gewerbliche Foto- und Filmaufnahmen dürfen nur nach schriftlicher Genehmigung durch den Chef-Organisator veröffentlicht werden. Dies gilt für Veröffentlichungen jeglicher Art (u.a. Webseiten, Printmedien, Fernsehen).

7. Es ist Pflicht, entsprechende Schutzausrüstung zutragen. Die Schutzbrille darf während des gesamten Spieltages unter keinen Umständen abgesetzt werden, selbst beim Beschlagen der Brille nicht.

8. es dürfen KEINE real existierenden Rangabzeichen auf Uniformen getragen werden.

9. Es sind feste, mindestens knöchelhohe Stiefel zutragen. Es sind keine Sportschuhe oder ähnliches leichtes Schuhwerk zu tragen.

10. Jeder hat einen Personalausweis mit sich zu führen. Alternativ kann auch der Führerschein oder Reisepass genutzt werden. Aus Gründen der Sicherheit und Identifikation darf niemand ohne Ausweis das Gelände betreten.

11. Auf dem Gelände sind sämtliche in Deutschland verbotenen Substanzen untersagt. Bei Auffinden der Substanzen oder deren Nutzung kommt es zum sofortigen Platzverweis des Eigentümers oder Verbrauchers. Der Konsum von Alkohol ist prinzipiell erlaubt, darf aber nur in geringen Mengen geschehen. Wer betrunken aufgefunden wird, muss damit rechnen, an weiteren Aktivitäten und Spielen aus Sicherheitsgründen nicht teilnehmen zu können sowie eine Verwarnung zu erhalten. Das Verwenden von Waffen unter Alkoholeinfluss ist nicht gestattet (siehe §4 Abs.1).

### **Allgemeine Regeln:**

1. Anreise wenn möglich in Zivil. Markierer/ASGs dürfen grundsätzlich erst auf dem Gelände in einem vorgeschriebenen Bereich, welches für die Treffen vorgesehen ist, ausgepackt, zusammengesetzt, geladen und benutzt werden. Es dürfen keine Bekleidungen und Abzeichen von verfassungswidrigen Organisationen oder Vereinigungen getragen werden.

2. Markierer/ASGs, egal ob unter 0,5 J oder nicht, werden wie eine scharfe Waffen behandelt. Sie müssen immer mit Rücksicht auf andere Personen und Tiere in der unmittelbaren Umwelt benutzt werden. Es ist auf gesetzliche Bestimmungen zu achten (u.a. keine Vollautomatik über 0,5 Joule)

**Es sind Markierer/ASGs bis maximal 3,0 Joule erlaubt!**

**Prinzipiell gilt aber aus logischer Sicht folgende Aufteilung:**

**Pistolen bis 1J**

**MP's + Stgw's bis 2J**

**DMR's bis 2,5J**

**SSG's bis 3J**

3. Das Testen, Vorführen und Einschießen der Markierer/ASGs ist so zu gestalten, dass niemand zu Schaden kommen kann und geschieht nur in den dafür vorgesehenen Bereichen (insbesondere nicht in dem Sicherheitsbereich).
4. Es darf auf keinen Fall vor dem offiziellen Beginn des Spiels oder angesetzten Spielen auf andere Personen gezielt oder geschossen werden, weder mit geladenen noch mit ungeladenen Markierern/ASGs.
5. Es darf auf keine Personen gezielt oder geschossen werden, die keine Schutzbrillen tragen oder nicht erkennbar am Spielgeschehen teilnehmen.
6. Pyrotechnik ist nicht erlaubt (dazu zählen u.a. Böller- und Silvester-Raketen, Raucherzeuger, ...). Gekaufte nicht-pyrotechnische AHG's und Minen sind hingegen gestattet. Es gibt keine fiktiven Wirkungskreise von Granaten/Minen, nur wer tatsächlich getroffen wurde gilt als "hit". Rauchgranaten sind nicht erlaubt.
7. Es darf weder auf Passanten noch auf ausgeschiedene Mitspieler oder andere nicht am Spielgeschehen beteiligte Personen geschossen oder gezielt werden.
8. Es gilt immer: „Ehre die Natur: schütze Wasser, Wald und Flur!“, auch wenn in einem Gebäude agiert wird. Jeglicher Müll wird in Säcken gesammelt und wieder mitgenommen!
9. Etwaige auf dem Gelände vorhandenen Pflanzen und Bäume dürfen nicht absichtlich zertrampelt oder geschädigt werden. Etwaige Nester, Bauten oder sonstige Tierbehausungen dürfen weder zerstört, beschädigt oder verändert werden. Tiere und besonders Tiernachwuchs darf nicht angefasst, beschossen oder entwendet werden.
10. Es dürfen keine giftigen oder in sonst irgendeiner Weise schädlichen Fremdstoffe wie z.B. Öl oder Müll in die Umwelt oder etwaige Gewässer geworfen werden.

11. Teamkameraden und Spieler anderer Teams sind weder zu beleidigen noch zu diskriminieren.

12. Sollte es trotz der Sicherheitsmaßnahmen zum Kontakt mit Zivilisten kommen, so sind die Markierer/ASGs unverzüglich auf den Boden zu legen, Vermummungen abzunehmen, Brillen und Masken müssen anbehalten werden. Das Spiel muss durch Zurufe, Funkverkehr oder sonstige Signale unterbrochen werden. Es wird folgender Satz gesagt: "ABBRUCH! Zivilperson!" In diesem Fall bleiben

alle Spieler so lange an ihrer Position, bis der Spielleiter ein Signal zur Wiederaufnahme des Spiels gibt.

13. Aus Gummi bestehende Trainingsmesser, LARP-Waffen aus einem mit Schaumstoff/Silikon ummantelten Fieberkern oder ähnliche Nahkampfwaffen sind prinzipiell erlaubt, nachdem Sie durch einen Organisator geprüft/markiert wurden.

Andere Hieb- und Stich- sowie Nahkampfwaffen wie z.B. Messer aus Metall oder ähnliches sind grundsätzlich während des Spiels verboten.

14. Es sind Markierer bis 3,0 Joule erlaubt. Bis 0,5 Joule ist Vollautomatik erlaubt und über 0,5 Joule lediglich Semiautomatik (Gesetzesvorschrift).

15. Ein Verstoß gegen eine oder mehrere der Regeln kann Verwarnungen oder einen Ausschluss von der Veranstaltung ohne Anspruch auf Rückerstattung der geleisteten Kosten zur Folge haben!

16. Vorsicht beim Entsorgen von Zigarettenkippen (Brandgefahr!). Im Fall einer ausgerufenen Brandgefahr ist offenes Feuer und Rauchen nur in ausgeschriebenen Sicherheitszonen erlaubt. Offenes Feuer ist darüber hinaus generell nur im Bereich des dafür vorgesehenen und gekennzeichneten Bereichs erlaubt (also u.a. nicht im Spielfeld und nicht in dem Sicherheitsbereich!)

### **Allgemeine Spielregeln:**

1. Ein Spieler gilt als "markiert" bzw. "hit", wenn dieser durch eine Kugel eines Spielers spürbar oder nicht spürbar getroffen wird. Dies gilt auch, wenn die Kugel von einem Spieler des eigenen Teams stammt (vgl. Fairness).

2. Des weiteren gilt ein Spieler als "markiert" bzw. "hit", wenn ein Spieler der/des gegnerischen Teams ihn mit der Hand berührt.

3. Als Trefferzone gilt der gesamte Körper, mit einbezogen sind die Bekleidung und Ausrüstung, jedoch nicht die Softair.

4. Treffer, die erst nach Abprallen an einem Gegenstand (Wand, Softair, Baum, etc.) entstehen, zählen nicht.

5. Wer markiert wurde hebt die Hände, ruft laut und deutlich "HIT" und verhält sich entsprechend den Vorgaben des gespielten Modus (meist: zurück zur Respawn-Zone gehen). Zudem haben getroffene Spieler eine offensichtliche Kennzeichnung zu tragen, damit andere Spieler sehen dass diese Spieler nicht mehr am Spiel beteiligt sind wie Z.B. farbige Bänder oder Warnwesten.

6. Das sogenannte "Friendly-Fire", also das Markieren/Hitten eines Mitspielers/Teamkameraden hat zur Folge, dass dieser "hit" ist.

7. Es müssen beim Schießen auf Personen folgende Sicherheitsabstände eingehalten werden, welche sich wie folgt ergeben: Pro 0,1 Joule gilt 1 Meter Sicherheitsabstand!

**z.B. 0,5 Joule = 5 Meter / 1,0 Joule = 10 Meter / 1,5 Joule = 15 Meter**

Ist ein Spieler mit seiner stärkeren Softair näher an einem anderen Spieler dran als erlaubt, darf er mit seiner Softair nicht schießen, sondern muss entweder zurück gehen oder auf eine in dem Entfernungsbereich erlaubte Softair-Klasse zurückgreifen.

8. Unter 3 Meter ist die Gentlemans Bang anzuwenden:

Ist ein Spieler näher als 3 Meter an seinem Gegner und behindert ihn nichts am Schuss, so kann er durch das Rufen des Ausdrucks "Bang" den Gegner ebenfalls "hitten" ohne tatsächlich schießen zu müssen.

Ein „Gentlemans Bang“ von mehreren Spielern ist nur möglich, wenn die Abfolge der zu erfolgenden Treffer auch tatsächlich möglich gewesen wäre. So ist das „Bangen“ von mehreren Spielern in kürzester Abfolge unwahrscheinlich und wahrscheinlicher, dass man selbst getroffen oder „gebangt“ worden wäre. „Bangs“ mehrerer Spieler haben demnach in einer zeitlich nachvollziehbaren sowie logischen Abfolge zu erfolgen. Geschieht dies nicht, so zählt der Schütze automatisch nach dem 3 „Bang“ als „hit“.

Wird man als Schütze bei tatsächlich möglich gewesenen „Bangs“ selbst nicht „gehittet“ oder „gebangt“, so zählt man selbst nicht als „hit“ oder „gebangt“. Nur ein tatsächlich ausgeführter Treffer oder gesprochener „Bang“ führt somit zum „Hit“/„Bang“. Diskussionen durch einen etwaigen „gebangten“ Spieler wie „Ich hätte dich aber „getroffen“ bzw. „gebangt“!“ oder „So schnell kannst Du nicht schießen/treffen!“ sind zu unterlassen und bedürfen keinerlei Anwendung oder Regelung.

Nach einem „Bang“ ist nachzuweisen, dass die zu nutzende Waffe schussfähig war. Dies bedeutet, dass diese im Stand gewesen wäre einen gültigen Schuss, welcher zu einem eindeutigen Treffer geführt hätte, abzugeben. Dementsprechend muss die Waffe nach einem oder mehreren direkten „Bang“ so viele Schuss abfeuern können, bei der Munition diese auch tatsächlich verlässt, um die Anzahl der zu bewirkenden Treffer nachweisen zu können.

Ist die Waffe durch fehlende Munition, mechanische Mängel oder aus anderen Gründen wie beispielsweise einem nicht geladenen Akku oder ähnlichem nicht zum Nachweis in der Lage, gelten der Schütze selbst sowie der „Getroffene“ als „hit“.

Es ist somit durch den Schützen Sorge zu tragen, dass seine verwendete Waffe o.g. Bedingungen unterliegt sowie seitens des „gebangten“ Spielers diese bei Bedarf zu kontrollieren. Einer nachstehenden Kontrolle hat der Schütze sich ohne Diskussion oder etwaige Einwände unmittelbar im Zweifelsfall zu unterziehen.

Im unmittelbaren Streitfall, insofern dieser zu keiner eindeutigen Einigung zwischen den Spielern selbst führt, gelten beide Spieler als „hit“. Eine Entscheidung durch einen Organisator ist nicht notwendig, da dieser ebenfalls beide Spieler, um

Diskussionen zu vermeiden/beenden sowie den Spielfluss nicht zu stören, als „hit“ markieren würde.

**9.** Die Joulestärken-Markierungen an den Softairs dürfen weder entfernt noch manipuliert werden! Zuwiderhandlung wird mit sofortigem Veranstaltungsausschluss ohne Rückerstattung der Kosten geahndet.

### **Fairness und Zweifelsfälle:**

**1.** Da es oft vorkommt, dass Treffer nicht gespürt werden, wird an dieser Stelle an den logischen Menschenverstand appelliert und im Zweifelsfall, einen Treffer betreffend, hat der Schütze Recht! Der Schütze hat dennoch darauf zu achten, dass er die Kugel 100%ig hat vom Gegner abprallen sehen, ehe er jemand anderem sagt dass er "hit sei. Begründungen wie "ich hab doch da hin geschossen, da muss ich den doch getroffen haben" sind nicht zulässig.

**2.** Es folgen einige Beispiele für Zweifelsfälle und deren Lösung: Zwei Spieler stehen sich ohne Schuss behindernde Bedingungen (z.B. Türen, Gebüsch) gegenüber, max. 6 Meter entfernt. Beide feuern gleichzeitig aufeinander. Lösung: beide Spieler sind "HIT", denn die Wahrscheinlichkeit, dass keiner der beiden den gegenüberliegenden Spieler trifft, ist minimal.

### **Sicherheit:**

**1.** Während des gesamten Spieltages ist das Tragen von Helm und Knieschonern im Bereich der Gebäude zu empfehlen. (Gefahr durch herabstürzende Steine im Bereich der Gebäude).

2. Außerhalb des Spielgebietes (also z.B. im Bereich des Zeltplatzes/ Safezone) wird beim Betreten zuvor die Waffe gesichert und das Magazin entfernt! Zielübungen, Leerschüsse oder ähnliches können zum Spielausschluss führen und sind streng verboten!
3. Jeder Spieler hat sich so zu verhalten, dass er die Sicherheit von sich und seinen Spielkameraden nicht gefährdet.
4. Der Umgang und das Rumspielen mit Waffen unter Alkoholeinfluss führen zum sofortigen Veranstaltungsausschluss ohne Rückerstattung der Kosten.