

1. Jeder Spieler ist verpflichtet von der „**Bang**“-Regel Gebrauch zu machen. (Anwendungsbereich: 0-5m)
Die Waffe muss funktionsfähig, mit einem gefüllten Magazin geladen und auf den Gegner gerichtet sein.
2. Es gilt die **Schützen-Regel**. Bedeutet: Der Schütze bekommt Recht wenn er sich seines Treffers sicher ist.
Der Schütze kann diesen Treffen beim getroffenen Gegner melden; dieser hat darauf den Hit anzuerkennen.
3. **Semi-only-Regel**: Alle Waffen werden ausnahmslos im Semi-Modus genutzt!
4. **Blindes Schießen** um **Ecken** oder aus **Deckungen** heraus ist streng untersagt.
5. **Mindestabstand = Joule x 10** Beispiel: M4 mit 1,4J: 1,4x10 = 14m Mindestabstand
Um die Distanz von 14m bis 5m („Bang“) überbrücken zu können empfiehlt sich eine Backup mit <1 Joule!
6. Die ASGs sind in **Klassen**, mit unterschiedlichen maximalen Geschosstärken, unterteilt.
Die Stärke wird in **Joule** angegeben, gemessen mit 0,2 BBs.

- Pistolen	(z.B.: Beretta 92, M1911, P8, Desert Eagle)	max. 1,0J
- MPs und PDWs	(z.B.: MP5/7/9, UMP, Uzi, P90, M4CQB)	max. 1,4J
- (Sturm-) Gewehre	(z.B.: M4/16, HK416/417, G3, AK, M249, M60)	max. 1,8J
- DMRs	(S-AEGs wie z.B.: G3/M4/M16 Mods, M14, PSG1)	max. 2,5J
- Scharfschützengewehre	(Repetierer wie z.B.: SL8, L96, M99-A1)	max. 3,7J
- 6.1. **Gas-Waffen** sind auf der Veranstaltung erlaubt, jedoch ausschließlich mit Green- und Yellow-Gas.
Alle anderen Gase wie z.B. Red-Gas, Propan, CO2 oder HPA sind ausschließlich nach Rücksprache mit dem Veranstalter erlaubt!
- 6.2. **DMR** müssen eine Lauflänge >40cm/16“ und ein fest verbautes vergrößerndes Visier oder Zielfernrohr haben.
Es sind ausschließlich Einzelschüsse und Dubletten erlaubt. Danach muss 3 Sekunden Pause folgen!
- 6.3. **Sniper** sind Repetierer („single bolt action“) mit einem fest verbautes vergrößerndem Visier oder Zielfernrohr.
- 6.4. **BBs** aus Metall, Glas, Keramik und solche, die Farbe abgeben, sind verboten! **BioBBs** möglichst zu nutzen!
7. Es besteht eine **Backup-Pflicht** bei Primärwaffen mit >1J. Es muss eine Backup mit max. 1J mitgeführt werden.
8. **Granaten, Granatwerfer und Claymores**:
Handgranaten, welche BBs abgeben (z.B. Tornado, DeepFire), sind erlaubt.
Granatendummies sind erlaubt, haben jedoch keine Hit-Wirkung!
40mm Granatwerfer sind erlaubt; der Mindestabstand beträgt 5m, darunter ist die „Bang“-Regel zu nutzen!
Claymore-Mienen und andere Mienen, die BBs auswerfen sind erlaubt. Weitere Mienen nach Absprache!
Granatwerfer, Handgranaten und Claymores/Mienen dürfen nicht pyrotechnisch gezündet sein!
9. **Pyrotechnik und andere Spielereien**:
Selbstbau-Pyrotechnik ist strengstens verboten!
Alles was raucht, knallt oder blitzt und/oder offenes Feuer beinhaltet ist untersagt!
Ausnahmen können von der Spielleitung erlaubt werden.
10. **Messer**:
Als Ersatz für die Airsoft-Waffe bzw. als Backup kann ein Gummimesser genutzt werden.
Es darf damit ausschließlich der Torso (durch Weste bedeckt) des gegnerischen Spielers berührt werden!
(Kein „Kehle-Durchschneiden“ oder ähnliches!)
Spielemesser mit Metallverstärkung oder echte Messer/Bajonette sind streng verboten!
11. Alle Waffen dürfen in den **Gebäuden** genutzt werden. Hier besonders auf den Sicherheitsabstand achten!
Beispiel: Pistole mit 1J → Schussverbot im Bereich 10 bis 5m! „Bangen“ erst ab 5m und darunter!

Anderslautende Absprachen vor Spielbeginn sind zu beachten!

Achtung: WaffG 2002 Anlage 2 (zu § 2 Abs. 2 bis 4)

Waffen mit über 0,5 Joule mit F/A-Modus sind nach deutschem WaffG verboten! (Abschnitt 1.2.1.1)

Lampen und Laser an den Waffen sind ebenfalls nach deutschem WaffG verboten! (Abschnitt 1.2.4.1)

1. Geländeregeln

1.1 Der Geländebesitzer und der Veranstalter haften nicht für Schäden jeglicher Art, die durch das Betreten, Befahren und die Nutzung des Geländes, sowie durch das Spiel an sich, entstehen.

1.2 Es handelt sich bei dem Gelände um ein altes NVA-Gelände und dementsprechend muss jeder Spieler mit offenen Augen durch die Gegend laufen. Es gibt schlecht sichtbare Gräben, Gruben, Schächte und diverse andere Dinge wie Stacheldraht, instabile Häuser und Platten, Bäume dergleichen.

1.2 Wir alle sind Gäste und wollen alles möglichst so, oder besser hinterlassen; also zerstört nichts, auch wenn es kaputt ist, und sorgt dafür, dass die Natur heil und sauber bleibt!

1.3 Feuer jeglicher Art ist nur nach vorheriger Absprache mit dem Hausteams gestattet!

2. Gebäuderegeln

2.1 Bei allen Gebäuden, die mit Draht, Betonklötzen oder in anderer Form gekennzeichnet oder nicht unmittelbar zugänglich sind, ist das Betreten verboten!

2.2 Alle Räume, auch auf dem Spielfeld, sind sauber zu hinterlassen.

3. Müllregeln

3.1 Jeder Spieler ist für den Müll den er produziert, selbst verantwortlich. Wir wollen gerne weiterhin Spiele anbieten, was nur geht, wenn der Platz sauber und ordentlich bleibt!

3.2 Jeder entstandene Müll wird, egal wo und durch wen er entstanden ist, mitgenommen und in den nächsten Müllsack verfrachtet!

3.3 Müllsäcke können auf dem Müllplatz (vor Ort) entsorgt werden.

4. Sonstiges

4.1 Es ist auf dem Gelände kein fließendes Wasser verfügbar, deshalb muss sich jeder Spieler ausreichend Wasser mitbringen.

4.2 Es gibt keine sanitären Einrichtungen auf dem Gelände.

4.3 Jeder Spieler hat sich vor Spielbeginn über die aktuell geltenden Regeln zu erkundigen. Diese befinden sich im Forum oder können bei der

Spielleitung eingesehen werden. Unwissenheit schützt nicht vor Strafe.

5. Fahrzeugregeln

5.1 Fahrzeuge dürfen zum Be- und Entladen bis zur zweiten Schranke (beim Wachhaus) oder ggf. vor das Mannschaftshaus gefahren werden.

5.2 Unmittelbar nach dem Entladen müssen die Fahrzeuge auf den Parkplatz gefahren werden. Es darf nicht direkt vor oder neben der zweiten Schranke geparkt werden.

6. Spielfeldregeln

6.1 Der Konsum von Alkohol vor und während des Spiels ist verboten. Dies betrifft auch die Spielpausen. Wer trinkt, darf nicht mehr mitspielen!
Zuwendungen werden mit sofortigem Spielausschluss geahndet.

6.2 Das Mitspielen und Betreten ist erst nach dem vollendeten 14. Lebensjahr gestattet und dann nur mit ausgefüllter U18-Verzichtserklärung.

6.3 Die Weisungen des Hausteams sind bindend!

6.4 Das Schießen auf Unbeteiligte ist absolut verboten. Diese Personen sind unverzüglich der Spielleitung zu melden.

6.5 Uniformen vor 1953 sind unerwünscht.