

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.
 

- <b>Pistolen</b>	(z.B.: Beretta 92, M1911, P8, Desert Eagle)	max. <b>1,0J</b>
- <b>MPs und PDWs</b>	(z.B.: MP5/7/9, UMP, Uzi, P90, M4CQB)	max. <b>1,4J</b>
- <b>(Sturm-) Gewehre</b>	(z.B.: M4/16, HK416/417, G3, AK, M249, M60)	max. <b>1,8J</b>
- <b>DMRs</b>	(S-AEGs wie z.B.: G3/M4/M16 Mods, M14, PSG1)	max. <b>2,5J</b>
- <b>Scharfschützengewehre</b>	(Repetierer wie z.B.: SL8, L96, M99-A1)	max. <b>3,7J</b>
- 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** sind erwünscht.
7. **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!
8. **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.
9. **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!)  
Spielmesser mit Metallverstärkung oder echte Messer/Bajonette sind streng verboten!
10. 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** Es handelt sich bei dem Gelände um ein altes NVA-Gelände und dementsprechend sollte jeder Spieler mit offenen Augen durch die Gegend laufen. Es teilweise schlecht sichtbare Gräben, Gruben, Schächte und diverse andere Dinge wie Stacheldraht und dergleichen.

**1.2** Wir sind dort 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 strengstens verboten!

**2.2** Das große Mannschaftshaus dient als Unterkunft für die Spieler und soll es auch in Zukunft tun. Deshalb haltet es so gut es geht sauber.

**2.3** 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 er entstanden ist, mitgenommen und in den nächsten Müllsack verfrachtet!

**3.3** Volle Müllsäcke können auf der Müllhalde (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 ist während des Spiels verboten. Dies betrifft auch die Spielpausen.  
Wer trinkt, darf nicht mehr mitspielen!  
Zwiderhandlungen werden mit sofortigem Spelausschluss 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** Bei der Wache und im Mannschaftsgebäude ist das schießen verboten. Ausnahmen werden gesondert angekündigt.

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

**6.6** Uniformen vor 1953 sind unerwünscht.