



Regelwerk

Liebe Airsoft-Freunde,
nachfolgend unser Regelwerk, mit der Bitte, sich dieses vor jedem Event kurz durchzulesen. Dies dient in erster Linie nicht nur eurer eigenen, sondern auch der Sicherheit eurer Mitspieler und gewährleistet einen reibungslosen Ablauf auf dem Event.

Die Regeln und Anforderungen für die Events könnten Euch augenscheinlich „streng“, oder „überzogen“ für Airsoft-Spiele vorkommen. Das Regelwerk beruht auf den Erfahrungen der bisherigen Veranstaltungen und wird regelmäßig mit Spielern, dem Veranstalter und dem Geländeeigentümer weiterentwickelt.

Weiterhin sind diese Regeln mit den örtlichen Behörden abgestimmt und langfristig als Grundregelwerk für den Airsoftsport ausschlaggebend und richtungsweisend.

Das Regelwerk untergliedert sich in folgende Bereiche:

Übersicht:

1	Grundregelwerk.....	2
1.1	Eventgelände	2
1.2	Eventarmband.....	3
1.3	Campingbereich	3
1.4	Parkplätze	3
1.5	Sicherheitsdienst.....	4
1.6	Transport von Airsoftwaffen und Ausrüstung zum Eventgelände.....	5
2	FPS / Joule Grenzen	5
2.1	Chronen	5
2.2	Kategorien.....	6
3	Spielregeln – Dark Emergency	6
3.1	HIT-Regel.....	6
3.2	Plünder-Regel	7
3.3	Medic Regel	8
3.4	„Bang-Regel“	8
3.5	Taktische Schilder / Einsatzschilder	9
3.6	Spawn (Einstieg ins Spiel).....	9
3.7	Safe Zones.....	9
3.8	Capture The Flag – Flaggen (CTF Fahne)	10
3.9	Kontrollpunkte	10

3.10	Ressourcenpunkte	10
3.11	Miliz Spielpartei	10
3.12	Rekrutierung der Miliz	11
3.13	InGame Fahrzeuge	11
4	Spielfeld Regeln	11
4.1	Airsoftwaffen	11
4.2	Munitionsvorschriften	12
4.3	Teamarmbänder.....	12
4.4	Spielerausweise	13
4.5	Sicherheits- und Spielregeln.....	13
4.6	Notfallverhalten	14
4.7	„Freeze“ Regel	14
4.8	Spielbeginn	14
4.9	Spielfeld	15
4.10	Gebäude / Gebäudeteile	15
4.11	Airsoft- / Rauchgranaten und Szenario Effekte.....	15
4.12	Kommandos	16
4.13	Marshalls.....	16

1 Grundregelwerk

1.1 Eventgelände

- Jeder Teilnehmer muss **mindestens 18 Jahre alt** sein und seinen gültigen Personalausweis bei sich führen, d.h. er muss jederzeit greifbar sein.
- Das gesamte Eventgelände stellt umfriedetes Privatgelände da.
- Der Veranstalter (Firma Airsoft Helden) besitzt während des Events das Hausrecht
- Alle Airsoftwaffen müssen dem deutschen Waffenrecht entsprechen.
- Alle Airsoftwaffen, die auf dem Eventgelände transportiert werden müssen durchgehend mit einer Laufsocke versehen sein. Diese darf nur am Chrono Stand, auf der Shooting Range, sowie auf dem Spielfeld abgenommen werden.
- Die Nutzung von funkferngesteuerten Geräten wie RC-Autos, Hubschrauber und Drohnen ist während dem gesamten Zeitraum aller Airsoft Helden Events auf dem Eventgelände und dem Spielfeld untersagt. Ausnahmen müssen im Vorfeld schriftlich genehmigt werden.
- Auf dem gesamten Eventgelände besteht Glasflaschenverbot.

1.2 Eventarmband

- Das Eventarmband ist beim Kauf eines Tickets inklusive und wird am Eingang des Eventgeländes ausgehändigt.
- Das Eventarmband ist sichtbar am Handgelenk zu tragen. Es ist nicht übertragbar.
- Ohne Besitz eines gültigen Eventarmbandes ist das Betreten und der Aufenthalt auf dem Eventgelände verboten. Im Rahmen des Hausrechts ist die Firma Airsoft Helden berechtigt, entsprechende Personen des Geländes zu verweisen.
- Verwarnungen aufgrund Verstöße gegen das Regelwerk / Hausrecht, etc. können auf dem Event-Armband gekennzeichnet werden. Dies erfolgt ausschließlich durch Funktionäre der Airsoft Helden.

1.3 Campingbereich

- So genanntes „Trockentriggern“ (Leerschüsse) ist verboten! Die Eventleitung ist berechtigt, die Airsoftwaffe einzuziehen und entsprechende Strafen (je nach Schwere des Vergehens, bis hin zu einem Ausschluss vom Event) auszusprechen.
- Schießen mit fertig geladenen Airsoftwaffen ist nur auf dem Spielfeld und dem Chronostand erlaubt! Zusätzlich haben wir eine Shooting-Range aufgebaut die es ermöglicht die Waffen einzuschießen.
- Offenes Feuer ist verboten. Handelsübliche Gasgrills sind zulässig.
- Es werden Müllsäcke an der Anmeldung ausgegeben. Volle Müllsäcke können am Betriebshof (siehe Karte) abgegeben werden. Auf dem Campingplatz befinden sich zusätzlich Müllsammelstellen, an denen der Müll ebenfalls abgegeben werden kann.
- Es sind nur begrenzte Stromquellen vorhanden. Ein Anspruch auf einen Stromanschluss besteht nicht. Hier gilt: Wer zuerst, kommt mahlt zuerst! Größere Steckplätze als 230V werden nicht zur Verfügung gestellt.
- Elektrische Geräte dürfen nur im „haushaltsüblichen Rahmen“ genutzt werden.
- Die Zeltplätze auf dem Campingbereich werden durch Ordner vergeben. Ihren An- und Einweisungen ist Folge zu leisten.
- Aus Sicherheitsgründen ist das Parken auf dem freien Campingplatz untersagt. Dieser darf nur zum Be- und Entladen befahren werden. Ausnahmen gelten nur für Rettungs- und Löschfahrzeuge.
- Das Parken ist nur auf gekennzeichneten Parkflächen (Zonen) erlaubt.
- Müll ist auf dem Gelände in den dafür vorgesehenen Behältern zu entsorgen.
- Jeder Spieler muss eine Mülltüte erwerben (5,-€ Müllgebühr) und nach Ende der OP seinen Müll von seinem Zeltplatz beseitigen.

Anmerkung: Wir bedauern es selbst zu dieser Maßnahme greifen zu müssen, doch leider war es in der Vergangenheit nicht immer selbstverständlich, seinen Müll nicht überall liegen zu lassen und seinen Zeltplatz in dem Zustand zu verlassen, in dem man ihn selbst gerne vorfinden möchte.

1.4 Parkplätze

- Die Nutzung der Parkplätze geschieht auf eigene Gefahr.

- Die Firma Airsoft Helden haftet nicht für die durch Dritte verursachten Schäden, an abgestellten Fahrzeugen, Anhänger, Wohnwagen, etc.
- Der Benutzer hat das Fahrzeug auf dem Parkplatz so abzustellen, dass jederzeit das ungehinderte Ein- und Aussteigen auf den benachbarten Abstellplätzen und die Zu- und Abfahrt möglich ist.
- Die Parkplätze dürfen nur im Schritttempo befahren werden. Den Anordnungen des Personals ist Folge zu leisten.

1.5 Sicherheitsdienst

Unser Sicherheitsdienst hat die Anweisung, ausnahmslos verbotene Gegenstände zu beschlagnahmen. Wir bitten um Verständnis, dass wir keine Gegenstände für Euch aufbewahren können und wir diese sofort entsorgen. Dementsprechend übernehmen wir keine Haftung für zurückgelassene, übergebene und konfiszierte Gegenstände. Zu den verbotenen Gegenständen zählen unter anderem:

- Gas- und Schreckschusswaffen
- Schlag- und Stichwaffen jeglicher Art, insbesondere Messer, die nach dem deutschen Waffenrecht verboten sind. Darunter fallen auch Bajonette, Butterflys oder Kampfmesser.
- Der Besitz und/oder Konsum von Drogen oder ähnlichen illegalen Substanzen.
- Alle (programmierbaren) Amateurfunkgeräte, wie z.B. Baofeng GT-3, mit denen eine Nutzung von Frequenzbereichen außerhalb des „Jedermannfunk“ möglich ist. Zum „Jedermannfunk“ gehören z.B. PMR, CB-Funk oder Freenet.
- Die Benutzung und/oder das Mitbringen von Leitern, Wurfhaken und dergleichen Ausrüstung.
- Musik, Flaggen oder Symbole, die der Rechten, Linken, oder anderweitigen extremistischen Szene zuzuordnen sind.
- Feuerwerkskörper, Rauch- und Nebelkörper, Sprengkörper oder bengalisches Feuer sowie jede weitere Art von pyrotechnischen Produkten! Insbesondere Sprengstoffe oder artverwandte Produkte.
- Schweißgeräte, Plasmaschneider und vergleichbar schwere Gerätschaften.
- Haustiere jeglicher Art, insbesondere Hunde.
- Uniformen, Abzeichen, Helme und anderen Ausrüstungen jeglicher Armeen des 1. & 2. Weltkriegs in Original, Reproduktionen oder Replika. Ebenso jegliche Effekt-, Rang- oder Dienstgradabzeichen von an diesem Krieg beteiligten Armeen oder Polizeieinheiten.
- Original Uniformen, Abzeichen, Helme und Ausrüstung aktueller deutscher Armeen oder Polizeieinheiten.
- Original Hoheitszeichen, Dienstgradabzeichen und Effekten aktueller bestehender Armeen oder militärischer Einheiten dürfen nicht getragen werden.
- Hoheitsabzeichen (Landesflaggen auf Uniformen) sind zu entfernen oder abzudecken.
- Waffen, jegliche Anbauten oder Zubehör welche im Gegensatz zum aktuellen gültigen dt. Waffenrecht stehen. (Laser, Lampen, Nachtsichtgeräte oder andere Gerätschaften die einen Lichtpunkt auf dem Ziel hinterlassen)

Der Veranstalter behält sich vor, Verstöße mit Ausschluss von der Veranstaltung zu ahnden!

- Über die gesamte Dauer des Events ist ein professionelles Security-Personal für die Sicherheit und Ordnung verantwortlich. Diese sind entsprechend gekennzeichnet.
- Ordner, sowie Security-Personal sind weisungsbefugt. Den Anweisungen ist stets Folge zu leisten.

1.6 Transport von Airsoftwaffen und Ausrüstung zum Eventgelände

Die AEGs müssen in festen Waffenkoffern, Boxen oder Softcases mit einem Schloss gesichert transportiert werden. Dies gilt für alle AEGs einschließlich den AEGs, die ab einem Alter von 14 Jahren erworben werden können. Es werden keine Ausnahmen gestattet. Wer seine AEG im Karton transportiert, verstößt gegen das Waffengesetz und darf das Gelände nicht befahren oder betreten. Die Schlüssel der Schlösser müssen für evtl. Kontrollen jederzeit greifbar mitgeführt werden.

Bei der Anfahrt dürfen weder Airsofts noch Ausrüstungsgegenstände getragen werden. Die Ausrüstung sowie die Schutzbekleidung darf erst auf dem Eventgelände angelegt werden. Taktische Westen oder andere taktische Ausrüstung müssen nicht sichtbar transportiert werden, z.B. in Taschen, oder durch Schutzüberzüge verdeckt.

Weiterhin sind Airsofts, Munition, Magazine und Akkus getrennt voneinander zu transportieren. Das heißt nicht griffbereit!

Kurz zusammengefasst:

- erscheinen in Zivil (komplett)
- alle Waffen müssen dem deutschen Waffengesetz entsprechen
- keine illegalen Anbauten
- alle Waffen müssen in geeigneten und abschließbaren Koffern oder Taschen transportiert werden

2 FPS / Joule Grenzen

2.1 Chronen

Jede Airsoftwaffe ist vor dem Spiel am Chrono Stand zu chronen und entsprechend der Kategorie zu kennzeichnen.

Die Airsoftwaffe ist gesichert, ohne Magazin, mit Laufsocke zum Chrono Stand zu transportieren. Bitte bringt eine Schutzbrille zum chronen mit.

Die FPS / Joule Grenzen werden mit 0,25g BIO BB's am Chrono Stand gemessen. Diese werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

Wir die Leistung der Airsoftwaffe nachträglich verändert, ist ein erneutes Chronen und Kennzeichnung erforderlich.

2.2 Kategorien

- **S-AEG:** Alle bekannten Kurz- und Langwaffen die nicht in die anderen Kategorien fallen.
- **GBB:** Alle bekannten Kurz- und Langwaffen die nicht in die anderen Kategorien fallen.
- **Sniper (Bolt Action):** Darunter fallen alle Einzelschuss-Repetierer (Bolt Action), die eine Mindestgesamtlänge von über 1 Meter haben und optisch klar als Scharfschützen-Waffe, nach realem Vorbild erkennbar sind (z.B. M24, L96 oder Cheytac M200).
- **Sniper (Semi):** Darunter fallen alle halbautomatischen Langwaffen die eine Mindestgesamtlänge von über 1 Meter haben und optisch klar als Scharfschützen-Waffe, erkennbar sind. Diese zeichnen sich durch eine unhandliche Handhabung und typische Anbauteile wie Zweibein oder Zielfernrohr aus.
Achtung! Das Montieren eines Zielfernrohrs und einem langen Silencer an ein M4 etc. reicht nicht aus!
- **MG:** Alle Maschinengewehre die auch in realen Einheiten zum Einsatz kommen (z.B.: M249, M60, MK43, RPD, M240 etc.)
- **Sekundär Waffe/BackUp:** Pistolen als GBB's und NBB's, sowie S-AEG's mit weißer Markierung.
- **HPA Systeme:** Also einstellbare Druckluftsysteme mit externem Druckbehälter sind zulässig, wenn die Orga das System gegen Verstellen sichern kann, z.B. mittels eines Kabelbinders.

Voll-Auto schießen ist NUR für MG's < 0,5J zugelassen.

Bei AEP's und AEG's mit weißer Markierung ist das Benutzen des Full Auto Modus verboten! Eine Ausnahme dieser Regelung gilt nur während den ASMC Airsoft Days.

Nr.:	Art:	FPS:	Joule:	Markierung:	Back-Up Pflicht:	Sicherheitsabstand:
1	S-AEG	0 - 294	0.0 - 1.0	Weiß	Nein	5 m
2	S-AEG	295 - 416	1.0 - 2.0	Grün	Ja	10 m
3	GBB / HPA	0 - 294	0.0 - 1.0	Weiß	Nein	5 m
4	GBB / HPA	295 - 416	1.0 - 2.0	Grün	Ja	10 m
5	SNIPER (Semi)	417 - 464	2.0 - 2.5	Gelb	Ja	20 m
6	SNIPER (Bolt Action)	417 - 510	2.0 - 3.0	Rot	Ja	25 m
7	MG / (AEG)	0 - 208	0.0 - 0.5	Blau	Nein	5 m

3 Spielregeln – Dark Emergency

3.1 HIT-Regel

Airsoft ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Die Spieler sind jederzeit selbst für die Einhaltung der Hit-Regel verantwortlich.

Getroffen ist man, sobald man von einer BB aus einer Airsoft auf direktem Wege getroffen wird. Zu den Trefferzonen zählen Körper, Ausrüstung und Airsoftwaffe. Querschläger zählen nicht!

- Feuern auf bereits getroffene Spieler ist nicht erlaubt!
- Friendly Fire zählt als Hit. Hier gelten dieselben Trefferzonen.
- Der Schütze hat stets darauf zu achten, dass er freie Sicht auf sein Ziel hat. Sogenanntes „Blind Fire“ ist nicht erlaubt.
- Wer schießt, muss selbst eine Trefferfläche anbieten. Schießen durch Schlitze oder Löcher (auch bei Einsatzschildern) ist nicht gestattet. Als Richtwert sollte der Spalt mindestens eine Din A4 Seite groß sein.
- Ein HIT durch eine Airsoft-Granate erfolgt ebenfalls bei einem direkten Treffer durch eine BB.
- Gummi- oder Latexmesser sowie LARP Waffen sind erlaubt. Berührungen hiervon gelten als regulärer Hit.
- Zombies sind Bestandteil des Event-Szenarios und dürfen nicht beschossen werden. Eine Berührung durch einen Zombie führt zu einem Hit.

Ein Treffer ist mit einem deutlichen „**HIT**“ anzuzeigen und führt zur „Handlungsunfähigkeit“. Ein handlungsunfähiger Spieler hockt sich ab und verharrt für ca. 2 Minuten auf seiner Position. Während dieser Dauer darf er sich nicht verteidigen, Hinweise auf die Position von anderen Spielern geben oder in einer anderen Weise in das Spiel eingreifen.

In diesem Zeitraum kann ein Spieler von einem anderen Spieler entweder „geplündert“ (**Plünder-Regel**), oder „verbunden“ (**Medic Regel**) werden. Läuft die Zeit ab, ohne dass der Spieler verbunden wurde, ist dieser „**Out**“ und muss zum Spawnpunkt (HQ/VP) zurückkehren.

Getroffene Spieler haben sich mit einem „Dead Rag“ zu markieren (Warnweste). Diese werden so gehalten das klar erkennbar ist, dass der Spieler nicht mehr am Spielgeschehen beteiligt ist.

3.2 Plünder-Regel

Um einen getroffenen Spieler zu plündern, muss man sich diesen auf Berührungsreichweite nähern. Der Spieler gibt dann selbst die nachfolgenden Gegenstände vollständig heraus:

- Ingame-Gegenstände
- Ingame-Geld

Privateigentum ist vom Plündervorgang ausgeschlossen!

Geplünderte Gegenstände sollten im HQ/VP abgegeben werden, damit über den Anführer mögliche Missionsgegenstände verwendet werden können, um Aufgaben abzuschließen und Punkte für die Spielerteilnehmer zu erzielen.

3.3 Medic Regel

Ein getroffener Spieler kann wieder in das Spiel zurückgeholt werden, wenn er innerhalb von 2 Minuten nach einem Hit, von einem Medic verbunden wird.

Hierfür nähert sich der Medic dem Spieler und verbindet ihn mit den von der Spielleitung zur Verfügung gestellten Verbänden. Wenn der Verband angelegt wurde, können Spieler und Medic weiterspielen. Wird der Medic während des Verbindens getroffen, ist der Heilvorgang fehlgeschlagen.

- Medics werden vor Spielbeginn vom Zugführer bestimmt und durch eine entsprechende Armbinde gekennzeichnet. Ausschließlich diesen Spielern ist ein Verbinden von anderen Spielern möglich.
- Es darf ausschließlich vom Veranstalter zur Verfügung gestelltes Verbandsmaterial verwendet werden.
- Wurde ein Spieler innerhalb dieser 2 Minuten von einem Medic geheilt, ist man wieder Teil des Spiels.
- Wird ein bereits verbundener Spieler erneut getroffen, kann er nicht noch einmal ins Spiel geholt werden und ist nach Ablauf der 2 Minuten Plünderphase „Out“.
- Ein verbundener Spieler kann seinen Verband im HQ/VP ablegen und gilt als vollständig geheilt.

3.4 „Bang-Regel“

Die Bang-Regel wurde innerhalb der Spielleitung kontrovers diskutiert. Uns ist durchaus bekannt, dass es Spieler gibt, denen Treffer aus kurzen Distanzen nichts ausmachen. Allerdings kann dies nicht allgemeingültig auf alle Spieler übertragen werden, weshalb wir uns, auch aus Sicherheitsgründen, für eine „Bang-Regel“ entschieden haben. Im Einzelnen wird diese wie folgt angewendet:

- Befindet sich ein Spieler innerhalb des Sicherheitsabstandes der Airsoft, ist zunächst die Sekundär-Waffe / Backup zu verwenden.
- Wird auch der Sicherheitsabstand der Sekundär-Waffe / Backup unterschritten (5 Meter), gilt die „Bang-Regel“.
- Der Spieler visiert den Gegner mit seiner Airsoft an und ruft laut „Bang“.
- Ein „Bang“ führt zu einem regulären „Hit“ des Spielers.
- Das „Bang“ von mehr als 3 Spielern innerhalb einer Aktion, ist nicht möglich. Der Schütze muss sich in diesem Fall zunächst wieder zurückziehen.

3.5 Taktische Schilder / Einsatzschilder

Die Verwendung von Taktischen Schildern, die in der Realität genutzten Einsatzschildern nachempfunden sind, ist gestattet.

Bretter, Feldbetten, Türen oder weitere improvisierte Gegenstände erfüllen nicht die Voraussetzungen für ein Einsatzschild.

Für die Nutzung von Einsatzschildern gelten folgende Regeln:

- Ein Treffer des Einsatzschildes durch eine BB erzielt keine Wirkung. Dies ist unabhängig davon, ob der Treffer durch eine Pistole, Langwaffe, Granate oder Werfer verursacht wurde.
- Der Träger des Einsatzschildes darf lediglich eine Backup verwenden.
- Verwendet der Träger seine Backup, ist darauf zu achten, dass er trotz Schild freie Sicht auf sein Ziel hat (Blind-Fire Regel).
- Der Träger des Einsatzschildes ist verpflichtet, zumindest von einer Seite eine Trefferfläche anzubieten. Eine „Verschanzung“ in einer Position, die alle Seiten abdeckt, bzw. einen Treffer (nahezu) unmöglich macht, ist nicht erlaubt.
- Wird der Träger eines Einsatzschildes getroffen, ist der Besitzer selbst dafür verantwortlich, ob er das Schild mitnimmt, oder einem anderen Spieler zur weiteren Verwendung zur Verfügung stellt. Es wird nicht empfohlen, das Einsatzschild unbeaufsichtigt auf dem Spielfeld zu hinterlassen.

3.6 Spawn (Einstieg ins Spiel)

Es darf ausschließlich am Hauptquartier (HQ) und Vorposten (VP) gespawnt werden. Weitere Spawnpunkte auf dem Spielfeld oder mobile Spawnpunkte gibt es nicht!

Die Miliz spawnt am Miliz HQ.

Spieler der GOF und KGG sind, abhängig von ihrem Zug, einem der beiden Startpunkte (HQ und VP) zugewiesen. Diese Startpunkte fungieren während dem kompletten Spiel als Spawnpunkte für diese Züge. Jedes HQ und VP hat seinen eigenen Anführer. Das HQ wird vom General, der Vorposten wird vom Commander angeführt.

Grundsätzlich dürfen Züge welche dem Vorposten zugewiesen sind, auch am HQ spawnen und umgekehrt. Ihre Missionen erhalten die Züge jedoch nur bei ihrem jeweiligen Zug-/Anführer.

3.7 Safe Zones

Alle HQ's, VP, sowie von der Orga gesteuerten Punkte (Enklave) sind Safezones und dürfen/können nicht erobert werden.

Vor Betreten einer Safezone, ist jede Airsoft zu sichern und das Magazin zu entfernen (Leerschuss in eine sichere Richtung).

Innerhalb der Safezone kann kein Spieler „gehittet“ werden.

3.8 Capture The Flag – Flaggen (CTF Fahne)

An jedem Hauptquartier (HQ) und Vorposten (VP) der Spielparteien GOF und KGG gibt es Flaggenpunkte. Diese sind KEINE Spawnpunkte. Diese Fahnen können im Rahmen des CTF erobert werden. Eine eroberte Fahne bringt der jeweiligen Spielpartei Punkte, welche in die Gesamtwertung einfließen.

- Gegnerische Fahnen können erobert und zum eigenen HQ oder VP gebracht werden.
- Eigene Fahnen können zurückerobert und zum eigenen Fahnenpunkt gebracht werden.
- Spieler der Miliz dürfen keine Fahnen erobern, ausgenommen sie wurden durch eine Spielpartei rekrutiert und entsprechend markiert.
- Fahnen dürfen nur zu Fuß bewegt werden.
- Zurückeroberte Fahnen sind unverzüglich auf direktem Wege zurück zum Fahnenpunkt zu bringen.
- Nur eine vollständige Fahne (mit Stange) gibt Punkte.
- Das Zerlegen der Fahne ist nicht erlaubt.
- Die Fahne ist stets offen zu platzieren / zu transportieren. Das Verstecken der Fahne ist nicht erlaubt.
- Wird der Fahnenträger getroffen, ist die Fahne umgehend abzustellen.
- Die Spielleitung behält sich vor, Verstöße mit Punktabzug zu ahnden.

Hinweis:

Da es sich bei den HQ's und VP's und Safezones handelt, ist ein Angriff des Gebietes hinter der Fahne, für die Spielwertung nicht relevant und vorgesehen.

Eine eroberte Fahne wird durch die Spielleitung erst wieder zurückgesetzt, wenn der Fahnenpunkt gesichert ist. Daher ist es sinnvoll, sich nach einer Eroberung zunächst zurückzuziehen, um nach der Zurücksetzung einen erneuten Angriff zu starten.

3.9 Kontrollpunkte

Auf dem Spielfeld befinden sich Kontrollpunkte. Diese Kontrollpunkte können von den drei Spielparteien, GOF, KGG oder Miliz, erobert werden. Während dem Zeitraum, in dem ein Kontrollpunkt gehalten wird, generiert es Spielpunkte für die jeweilige Partei. Hierfür ist ein dafür platzierter Zeitmesser zu aktivieren.

3.10 Ressourcenpunkte

Auf dem Spielfeld befinden sich Ressourcenpunkte, die analog der Kontrollpunkte durch Aktivierung eines Zeitmessers eingenommen werden können. Während dem Zeitraum, in dem ein Ressourcenpunkt gehalten wird, generiert es Ressourcen für die jeweilige Partei. Diese Ressourcen ermöglichen Spielvorteile, die über die Anführer aktiviert werden können.

3.11 Miliz Spielpartei

Die Miliz ist eine unabhängige Spielpartei und steht der GOF und der KGG neutral gegenüber.

Die Miliz verfolgt ihre eigenen Ziele und Absichten. Die Interaktion mit den anderen Spielparteien (LARP) steht im Vordergrund. Verhandlungen im Sinne des Rollenspiels sind notwendig um (Story-)Aufträge zu erfüllen, oder Spieler zu rekrutieren.
Die Miliz spawnt ausschließlich im Miliz HQ.

3.12 Rekrutierung der Miliz

Grundsätzlich ist die Miliz neutral. Es besteht jedoch die Möglichkeit für die Spielparteien GOF und KGG, Söldner bei der Miliz zu rekrutieren. Dies geschieht im Rahmen des Rollenspiels.

- Ein rekrutierter Miliz-Söldner zieht zusätzlich zu dem blauen Armband eins in der Farbe der jeweiligen Spielpartei an (GOF – Gelb, KGG – Rot).
- Die Armbänder werden im HQ/VP ausgegeben und dürfen nur im HQ/VP, oder bei einem Hit wieder abgelegt werden.
- In diesem Zeitraum ist der Miliz-Söldner Teil der GOF bzw. der KGG. Absichtliches Friendly-Fire stellt einen Regelverstoß dar.

3.13 InGame Fahrzeuge

Fahrzeuge müssen, bevor sie auf dem Spielfeld eingesetzt werden dürfen, im Vorfeld des Events bei der Spielleitung angemeldet und zugelassen werden. In die Bewerbung des InGame Fahrzeugs gehören Bilder sowie Infos über die zugehörige Besatzung.

Während der Spielzeiten werden InGame Fahrzeuge von der Spielleitung mit einem System ausgestattet welches eine Trefferermittlung ermöglicht.

- Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für eventuelle Schäden an den Fahrzeugen
- Für die Besatzung gelten zu jeder Zeit die Hit-Regeln
- Die Höchstgeschwindigkeit von 7-10 km/h (Schrittgeschwindigkeit) darf nicht überschritten werden!

Mehr hierzu ist in einem eigenen Regelwerk verfasst.

4 Spielfeld Regeln

4.1 Airsoftwaffen

Erlaubt sind nur solche Airsoftwaffen,

- deren Erwerb und Besitz für Volljährige erlaubnisfrei ist,
- die ordnungsgemäß mit dem „F“ im Fünfeck und den weiteren für derartige Schusswaffen erforderlichen Zeichen (Kaliberstempel, Bezeichnung, Importeur (für deutsche Markierer) gekennzeichnet sind,
- die sich in einem einwandfreien, gesetzeskonformen Zustand befinden.

Ebenso sind AEG's (unter 0,5 J) zugelassen. Dabei wird nicht zwischen Gewehren (AEG) oder Pistolen (AEP) unterschieden. Die Nutzung des Voll-Auto Modus ist untersagt und wird bei Verstoß geahndet. Ausgenommen hiervon sind MG's (< 0,5 J).

Der Spieler verpflichtet sich, Airsoftwaffen, die er von Dritten erhalten hat, unverzüglich darauf zu prüfen, ob sie den genannten gesetzlichen Anforderungen entsprechen. Insbesondere sind Eigenbauten und/oder Eigenumbauten von Airsoftwaffen nicht zugelassen. Im Zweifelsfall sind diese Waffen der Eventleitung zur Prüfung vorzulegen.

Alle Airsoftwaffen müssen das Kaliber 6mm haben.

Es sind nur Low- oder Midcaps zum Spiel zugelassen. Ausgenommen davon sind MG's und Modelle bei denen es keine Low- oder Midcaps gibt. Lediglich in diesem Ausnahmefall, ist die Nutzung von einem High-Cap geduldet. Hier ist nach Aufziehen der Feder erst ein Magazinwechsel „zu simulieren“, bevor die Feder nachgespannt werden darf. MG's sind von der Regelung ausgenommen.

4.2 Munitionsvorschriften

Es dürfen OHNE AUSNAHME nur Bio BB's verwendet werden, die vom Veranstalter gestellt werden, auf dem Gelände oder am Airsoft Helden Stand erworben werden können. Das Mitbringen eigener Bio BB's ist aufgrund vorrangegangener Missachtungen der Munitionsvorschriften nicht mehr zugelassen. Bei einem nachweislichen Verstoß dieser Regel werden wir ein Strafgeld in Höhe von 500,-€ erheben und den Spieler und das gesamte Team von der Veranstaltung verweisen.

4.3 Teamarmbänder

Die Zugehörigkeit der jeweiligen Spielpartei werden mit farblichen Teamarmmarkierungen gekennzeichnet.

Teammarkierungen sind sichtbar an beiden Oberarmen anzubringen. Es gibt keine Ausnahmen, für Sniper, etc.

- GOF - gelb
- KGG – rot
- Miliz – blau
- Enklave - grün

Da es in der Vergangenheit zu erheblichen Verschmutzungen durch Klebeband-Teammarkierungen gekommen ist, sind ausschließlich folgende Markierungen zugelassen:

- Vom Veranstalter erhältliche Teamarmbänder in Parteifarbe
- Vergleichbare einfarbige, mindestens 5 cm breite, (Klett-)Teamarmbänder.
- Parteipatches für Anführer, Zugführer und Funktionäre der Airsoft Helden

Eine fehlerhafte Teamkennzeichnung stellt einen Regelverstoß dar und kann von der Spielleitung geahndet werden.

4.4 Spielerausweise

Jeder Spieler erhält einen Spielerausweis. Auf diesem ist die Zugehörigkeit der Spielpartei, sowie des Zuges erkenntlich. Diese Spielerausweis ist stets mitzuführen.

4.5 Sicherheits- und Spielregeln

Grundsätzlich ist jeder Spieler selbst dafür verantwortlich, die Sicherheits- und Spielregeln zu kennen. Seitens des Veranstalters werden hierfür verschiedene Möglichkeiten gegeben, sich zu informieren (z.B. über diese Homepage, YouTube Videos, Eventheft, Airsoft Helden App, etc.) Bei Rückfragen steht die Orga gerne zur Verfügung.

Eine Spielfeldkarte wird vor dem Event veröffentlicht, welche die Spielfeldgrenzen und taktische Positionen beinhaltet. Es handelt sich um ein ehemaliges militärisches Gelände. Daher ist das unerlaubte, unautorisierte Passieren oder Überklettern der Sicherheitszäune und/oder Spielfeldgrenzen strikt untersagt. Insbesondere ist ein Betreten des Spielfeldes außerhalb der Spielzeiten untersagt! Verstöße gegen die geltenden Sicherheitsbestimmungen und Anweisungen der Spielleitung, Marshalls, des Gelände-Besitzers und des Airsoft-Helden Teams können zum sofortigen Ausschluss vom Spielbetrieb, zu Hausverbot und strafrechtlicher Verfolgung führen.

- den Anweisungen der Orga / Marschalls ist stets Folge zu leisten!
- Spielfeld- und Safezone Begrenzungen sind jederzeit zu beachten und einzuhalten. Das Verlassen des Spielfeldes ist lediglich über die gekennzeichneten Wege gestattet. Verlässt ein Spieler das Spielfeld, ist ein Wiedereinstieg ins Spiel, ausschließlich im Spawn-Bereich gestattet.
- jede verwendete Waffe muss vor Spielbeginn gechronet werden. Anschließend dürfen keine Leistungsveränderungen vorgenommen werden. Wird ein Spieler mit einer ungechroneten Airsoftwaffe, oder mit einer leistungsveränderten Airsoftwaffe angetroffen, droht der Spielverweis der jeweiligen Person und des kompletten Teams.
- auf dem Spielfeld darf nur in ausgewiesenen Bereichen geraucht werden. Der Genuss alkoholischer Getränke ist auf dem Spielgelände während des gesamten Spielbetriebes untersagt. Das Mitbringen von Bier, Likör, Schnaps oder weiteren Alkoholika ist streng verboten.
- Das Tragen einer zum AIRSOFT Spielen geeigneten Schutzbrille auf dem Spielfeld ist Pflicht!
- Der Spieler ist selbst dafür verantwortlich, geeignete Bekleidung und Ausrüstung zu verwenden.
- Jegliche Form von physischer oder psychischer Gewalt ist verboten. Es ist darauf zu achten, dass weder Menschen, Tiere, Gebäude, die Natur oder vorhandenes Gerät zu Schaden kommen. Rauchen ist nur in der Safe Zone und in ausgewiesenen Bereichen erlaubt.

4.6 Notfallverhalten

Bei Eintreten eines Unfalls oder eines Brandes ist umgehend die Orga, bzw. der nächste Marshall zu verständigen, sofern erforderlich erste Hilfe zu leisten, bzw. ein Löschversuch zu unternehmen.

Je nach Schwere des Unfalls wird das Spiel sofort durch die leitenden Marshalls unterbrochen. Der Marshall entscheidet, abhängig von der Situation, welche geeigneten Maßnahmen (z.B. Information an den Head-Marshall / Orga, Unterstützung rufen, leisten von erster Hilfe, etc.) ergriffen werden, um der verunglückten Person zu helfen.

Der Gefahrenbereich ist zu sichern / abzusperren und von den Spielern zu verlassen. Bei Abbruch der gesamten Spieltätigkeit ist das Spielfeld umgehend von den Spielern zu verlassen. Alle Marshalls haben für die reibungslose Evakuierung des Feldes zu sorgen. Rettungsfahrzeugen ist Platz zu schaffen und den Anweisungen der Orga, Rettungskräfte, oder Feuerwehr Folge zu leisten

4.7 „Freeze“ Regel

Im Notfall tritt die „Freeze“ Regel in Kraft.

Ruft der Marshal, oder Zugführer, das Kommando „Freeze“ sind augenblicklich alle Spieltätigkeiten in der Umgebung einzustellen. Die Airsoftwaffe ist zu sichern und das Magazin herauszunehmen. Der Lauf der Airsoftwaffe ist auf den Boden zu richten. Jeder Spieler hat dieser Regelung augenblicklich Folge zu leisten, da in dessen unmittelbarer Nähe ein Notfall eingetreten ist.

Ein „Freeze“ wird grundsätzlich vom Marschall wieder aufgehoben, wenn die Situation ein gefahrloses Weiterspielen ermöglicht.

Um eine reibungslose Wiederaufnahme des Spiels sicherzustellen, werden die Spieler aufgefordert, unverzüglich die Ausgangssituation vor dem Freeze wiederherzustellen. Der Marschall ist zudem berechtigt, die Spielsituation anzupassen, z.B. können Spieler aufgefordert werden, sich bis zu einem bestimmten Bereich zurückzuziehen. Weiterhin ist der Marshall berechtigt, Verstöße gegen die Freeze Regel in geeigneter Weise zu ahnden. Diesen Anweisungen ist stets Folge zu leisten.

4.8 Spielbeginn

Ein Spiel beginnt erst dann, wenn der Spielleiter das entsprechende Kommando erteilt (Pfeifensignal, per Funk etc.). Mit dem Spielbeginn wird Feuererlaubnis innerhalb des Spielgeländes erteilt. Diese endet automatisch mit Ende der Spielzeit. Ein Spiel endet dann, wenn das entsprechende Zeitfenster abgelaufen ist (siehe Zeitplan), ein Ziel erreicht wurde oder der Spielleiter ein entsprechendes Signal gegeben hat. Ausnahmen sind z.B. Unfälle, oder das Betreten des Spielfeldes von unbeteiligten Personen („Freeze Regel“).

Zu Spielbeginn hat sich jeder Spieler an den dafür vorgesehenen Startpunkt zu begeben. Nachweisliche Verstöße werden durch die Spielleitung geahndet.

4.9 Spielfeld

Jegliche beweglichen Objekte auf dem Szenario Feld dürfen nicht versetzt werden. Dies gilt insbesondere für Türen oder ähnliche Bauteile der Gebäude. Eine Ausnahme hierbei bilden Objekte, welche im Rahmen des Szenarios benutzt werden dürfen (Missionsobjekte). Diese sind klar als solche zu erkennen.

Auf dem Spielfeld befindliche Deckungen, (stationäre und tragbare) dürfen weder verändert noch bewegt werden.

Polster, Matratzen, Decken oder ähnlich bewegliche Schutzvorrichtungen, insbesondere Türen oder ähnliche Möbelteile, dürfen nicht als tragbare Deckung verwendet werden.

- Gefahrenquellen, welche den Spielern auffallen, sind umgehend dem nächsten Marshall zu melden, damit diese abgesichert, oder beseitigt werden können.
- Das Betreten des Spielfeldes außerhalb der geregelten Spielzeiten ist verboten.
- Spiele unter „eigener“ Organisation (Nachtspiele usw.) sind verboten.
- Nach Beendigung des offiziellen Spieltages ist das Spielfeld unverzüglich zu verlassen.

4.10 Gebäude / Gebäudeteile

- Das Betreten, sowie der Aufenthalt in gesperrten Gebäuden, Dachvorsprüngen, Dächern sowie Balkonen, Terrassen oder Ähnlichem ist aus Sicherheitsgründen verboten.
- Gesperrte Gebäude werden mit rot/weißem Absperrband und/oder Gefahrenschildern und/oder auf der Taktikkarte als solche ausgewiesen oder speziell gekennzeichnet.
- Keller und unterirdische Gebäudeteile dürfen grundsätzlich bespielt werden. Allerdings könnte es in diesen Gebäudeteilen aufgrund eingeschränkter Sichtverhältnisse, sowie übersehbarer Kabel, Rohre, oder weiterer Gefahrenquellen zu einer erhöhten Verletzungsgefahr kommen. Um erhöhte Vorsicht wird daher gebeten.
- Unterirdische Gebäudeteile dürfen nur in Anwesenheit von Marshalls bespielt werden.
- Aufgrund der besonderen Lichtverhältnisse ist das Mitführen von Taschenlampen und Knicklichtern in diesen Bereichen notwendig.
- Bei Unfällen, Zuwiderhandlungen oder Gefährdungen eines Spielers haftet der Verursacher für alle Schäden. Der Event-Versicherungsschutz greift hier nicht!

4.11 Airsoft- / Rauchgranaten und Szenario Effekte

- Rauch- und Nebelkörper, insbesondere Eigenbau und Eigenumbau sind verboten.
Als ausschließliche Ausnahme gelten die hier genannten Rauchgranaten:
Enola Gaye: WP03, BWP03, EG18, EG18X, WP40
Die benannten Rauchgranaten müssen für die Nutzung in Deutschland ein gültiges BAM Zertifikat besitzen.
- Die Nutzung von schwarzem Rauch, ist aufgrund der Verwechslungsgefahr mit einem echten Brand, nicht gestattet.
- Die Freigabe weiterer Rauchgranaten erfolgt über die technik@airsofthelden.de. Diese ist spätestens 6 Wochen vor dem Event, für ein Prüfverfahren von Rauchgranaten, zu kontaktieren.

- Die Benutzung von Airsoftgranaten ist erlaubt. Zugelassen sind Granaten welche durch Gas NUR BB's ausstoßen, bspw. Tornado Granaten von Airsoft Innovations. Außerdem sind Kimera JR2 Gasgranaten erlaubt, allerdings nur, wenn Sie mit BB's befüllt sind. Granaten welche beim „detonieren“ einen lauten Knall von sich geben, sprich WASP Granaten, Thunder Stun etc. sind verboten. Selbstverständlich sind selbstgebaute Rauch- und Sprengkörper jeglicher Art und Weise streng verboten.
- In unklaren Fällen sind betreffende Szenario Effekte der Eventleitung zur Prüfung vorzulegen.
- Ausnahmen hierzu gelten ausschließlich für die Eventleitung! (Szenario Effekte)

4.12 Kommandos

- "HIT" Bei jeglichem regulären Treffer
- "Freeze" Bei gefährlichen Situationen LAUT zu rufen (Unfall, Unbeteiligte Personen etc.)
- "GO GO GO" Wird von einem Verantwortlichen gerufen um das Spiel fortzusetzen

4.13 Marshalls

Airsoft ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Grundsätzlich sind die Spieler selbst für die Einhaltung des Regelwerkes verantwortlich.

Sollten sich dennoch Unklarheiten ergeben, sind die Marshalls (Referees) auf dem Spielfeld für die Regeleinhaltung und die Sicherheit verantwortlich. Sie sind gegenüber allen Spielern weisungsbefugt.

Marshalls sind befugt, Verwarnungen sowie Spielstrafen zu verhängen.

In unklaren Regelbelangen können Spieler sich bei allen Marshalls informieren.

- Die Vertreter des Veranstalters auf dem Szenariofeld ist der Head Marshall.
- Die vom Event-Bann betroffene Person hat innerhalb 2 Stunden das Eventgelände zu verlassen. Im Fall von Verletzung/Gefährdung der Eigenen und/oder anderer Personen und/oder Beschädigung/Zerstörung von Material, Gebäuden, Fahrzeugen und/oder ähnlichen Dingen, haftet allein der Spieler bzw. Verursacher.
- Bei Verweis infolge eines Eventbanns erlischt jeglicher Unfallversicherungsschutz der Eventversicherung augenblicklich. Das Eventarmband des Betroffenen ist einzuziehen und zu entwerten. Die Clubmitgliedschaft erlischt somit augenblicklich.
- Im Fall eines Eventbannes behält sich der Veranstalter das Recht vor, die betreffende Person auch für kommende Events der Airsoft Helden oder anderer Events des Veranstalters auszuschließen und/oder ihr die Teilnahme zu untersagen.

Es wird keine Haftung für Personen- oder Sachschäden übernommen! Jegliche Teilnahme an AIRSOFTSPORT-Spielen auf dem Spielgelände geschieht auf freiwilliger Basis! Der teilnehmende Spieler muss sich dessen bewusst sein und dies akzeptieren!