

UNLTD. SPORTS AIRSOFT **REGELWERK**

Lieber Gast,

bei aller Freude auf einen schönen Spieltag bitten wir Dich, die auch sonst übliche Rücksicht und Vorsicht nicht außer Acht zu lassen. Das bedeutet vor allem, für sich selbst und für andere Verantwortung zu zeigen und das nachfolgende Regelwerk zu beachten und einzuhalten. Dies dient in erster Linie nicht nur deiner eigenen, sondern auch der Sicherheit deiner Mitspieler und gewährleistet einen reibungslosen Ablauf an dem Spieltag.

1. Voraussetzungen für einen Spieltag

- 1.1. Jeder Spielteilnehmer muss mindestens 18 Jahren alt sein.
- 1.2. Ein gültiges Ausweisdokument ist für die Anmeldung bzw. für den Check-in am Spieltag mitzuführen.
- 1.3. Alle mitgebrachten Airsoftwaffen, Zubehör, Regulatoren und Druckbehälter müssen den Anforderungen aller in Deutschland gültigen Gesetzen und Vorschriften entsprechen.
- 1.4. Nur zugelassene Airsoft Schutzbrillen (ballistische Schutzbrillen) sind erlaubt
- 1.5. Festes Schuhwerk (knöchelhoch / Outdoor Sohle mit grobstolligem Profil) ist unbedingt erforderlich.
- 1.6. Kein WW-2 Reenactment.
- 1.7. Weder links- noch rechtsradikale Interessen.

2. Anreise & Beförderung von Airsoftwaffen

- 2.1. Bei der Anreise und Beförderung der Airsoftwaffe im Fahrzeug ist sicherzustellen, dass sich die Airsoftwaffe weder einsatz- noch zugriffsbereit im Fahrzeug befindet.
- 2.2. Die Airsoftwaffe darf nicht geladen sein und muss in abschließbaren Behältnissen, wie einem Waffenkoffer oder einem Futteral, befördert werden. Beides muss verschließbar sein. Hierzu reicht in der Regel ein Vorhängeschloss aus.
- 2.3. Es ist empfohlen, die BBs getrennt von der Airsoftwaffe zu transportieren.
Wichtig ist, dass die BBs sich nicht in der Airsoftwaffe befindet, sondern außerhalb und nicht griffbereit sind.
- 2.4. Anreise erfolgt ausschließlich in ziviler Kleidung.
Die Ausrüstung sowie die Schutzbekleidung darf erst nach dem Check-in auf der Staging Area angelegt werden.

3. Sicherheit

- 3.1. Der Spieler ist verpflichtet, beim Betreten der Prüfstände, Spielfelder und beim Spiel immer eine Airsoft Schutzbrille zu tragen. Eine Vollgesichtsschutz- oder Gitterschutzmaske ist dringend empfohlen.
- 3.2. Außerhalb der Spielfelder und Prüfstände besteht zu jederzeit eine „Laufsockenpflicht“.
Das gilt grundsätzlich auch für gesicherte, leere und nicht funktionstüchtige Airsoftwaffen.
- 3.3. Das absichtliche Schießen an oder über die Netzabspernung, Spielfeldbegrenzung sowie auf die Lautsprecheranlage, Beleuchtung, Elektroinstallation und außerhalb der Spielfelder ist strengstens verboten.
- 3.4. Leerschüsse außerhalb der Spielfelder und Prüfstände sind verboten.

4. Limits Mündungsenergie

Der Spieler mit eigener Ausrüstung ist selbst für die Einhaltung der Mündungsenergie verantwortlich.
Sämtliche Airsoftwaffen werden vor Spielbeginn mit Spielgewicht eingemessen.

- 4.1. Limit von 1,6 Joule für Primärwaffen.
- 4.2. Limit von 1,0 Joule für Pistolen.
- 4.3. Limit von 0,5 Joule für MGs (Full Auto erlaubt).
- 4.4. Limit von 0,5 Joule für AEGs (Semi Only).
- 4.5. Limit von 2,5 Joule für Sniper.
- 4.6. Limit von 2,0 Joule für DMR (nur zugelassen bei Events z.B. Big Games oder Open World).

5. Regeln der jeweiligen Kategorien

5.1. Sniper und MGs

- Als Sniper-Airsoftwaffe sind nur Boltaction / Hand-Repetierer zulässig.
- Halbautomatische Airsoftwaffen gelten als Primärwaffe.
- Als MG gilt ausschließlich eine Airsoftwaffen, welche ein echtes MG nachbildet. (z.B. M249, M60, MG3, RPK).

5.2. Backup und Pistolen

- Als Backup gilt jede Pistole mit einer Mündungsenergie bis 1,0 Joule.
- Airsoftwaffe mit einer Leistung von unter 0,5 Joule gelten nicht als Backup.

Als Backup zulässige Antriebsarten sind:

- AEG (Akku).
- Gas Blow Back und CO2 (GBB).
- None Blow Back (NBB).
- Federdruck Repetierer.

5.3. DMR (Nur zugelassen, wenn große Spielfläche bespielt wird)

- 85cm Waffenlänge mit eingezogenem Schaft.
- montiertes Zweibein (Bipod).
- mindesten x3 Zielfernrohr (kein Shortdot).
- 25m Sicherheitsabstand.

6. „Bang“ Regeln

- 6.1. Es gilt das „Gentleman-Bang“ auf kurze Distanzen.
- 6.2. Ein „Bang“ führt zu einem regulären „HIT“ des Spielers.
- 6.3. Das „Bangen“ von mehr als 2 Spielern innerhalb einer Aktion, ist nicht möglich.

7. HIT-Regel

Jedes Spiel oder Event, ob es beim Paintball oder Airsoft ist, funktioniert nur über Fairness und Ehrlichkeit der Spieler. Daher ist jeder Spieler selbst für die Einhaltung der HIT-Regel verantwortlich. Ein HIT zählt man, sobald man von einer BB aus einer Airsoftwaffe auf direktem Wege getroffen wird. Zu den Trefferzonen zählt alles, was der Spieler mit sich und an sich trägt.

7.1. Ein Treffer wird direkt mit einem deutlichen und lauten „HIT“ verbal angezeigt.

Durch ein Dead Rag und eine gehobene Hand wird der HIT für alle weiteren Spieler zusätzlich erkenntlich gemacht.

Dieser Zustand bleibt bestehen, bis der getroffene Spieler die Safe Zone erreicht hat.

7.2. Getroffene / inaktiven Spieler müssen auf dem direkten Weg das Spielfeld in die Safe Zone verlassen, je nach Spielvariante ist ein Respawn wieder möglich.

7.3. Jede Kommunikation eines getroffenen / inaktiven Spielers, in welcher Art auch immer ist verboten, dies schließt auch offensichtliche Handzeichen ein.

9. Respawn

9.1. Ein Wiedereinstieg ist je nach Spielmodi möglich.

9.2. Spawnpunkte sind in der Regel für jedes Team über einen festgelegten HQ vorgegeben.

Je nach Spielmodi kann ein Wiedereinstieg über verschiedene Varianten erfolgen: Ein direkter Wiedereinstieg über den Spawnpunkt. Wiedereinstieg zu einer festgelegten Zeit oder über eine vorgegebene Anzahl an Spielern.

9.3. Spawnpunkte auf dem Spielfeld oder mobile Spawnpunkte sind je nach Spielmodi möglich.

10. Friendly Fire

10.1. Bei Friendly Fire gilt der Schütze als Getroffen.

11. Blind Fire

11.1. Blindschüsse sind nicht erlaubt. Bei Betätigen des Abzugs muss immer Sichtkontakt des Schützen zum gegnerischen Spieler vorhanden sein.

11.2. Es darf nur durch solche Öffnungen geschossen werden welche die mindestens so groß sind, dass der Kopf des Schützen durch passt. Das Schießen durch Schlitze oder Löcher (auch bei Einsatzschildern) ist nicht erlaubt.

12. Medic Regeln

12.1. Eine Medic Regeln wird je nach Spielmodi aufgestellt.

13. „Freeze“ Regel, Verhalten im Notfall

13.1. Wird das Wort "Freeze" über die Spielfeldbesprechung oder über die InGame Orga ausgerufen, sind augenblicklich alle Spieltätigkeiten einzustellen.

13.2. Die Airsoftwaffe ist komplett zu sichern und mit dem Lauf auf den Boden zu richten.

14. InGame Orga

14.1. Die InGame Orga ist durch ein gelbes Teamarmband gekennzeichnet.

14.2. Die InGame Orga unterstützen die Spielleitung im aktiven Spielgeschehen.

14.3. Spieler haben den Anweisungen der InGame Orga Folge zu leisten.

15. Bio BB's

15.1. Es sind ausschließlich Bio BBs gestattet.

Das Mitbringen und Spielen mit Kunststoff BBs ist verboten!

Bei Verstoß wird pauschal je Person und je Verstoß eine gesonderte Gebühr von 100,- Euro sofort fällig!

15.2. Jeder Spieler hat selbstständig für ausreichend Bio BBs zu sorgen.

16. Granaten

16.1. Antriebsarten mit Gas, Federdruck sowie Co2 müssen durch den Veranstalter genehmigt werden.

Bei Verwendung von Schallgranaten ist jeder Spieler selbst dazu verpflichtet einen aktiven Kapselgehörschutz zu tragen.

16.2. Eigenkonstruktionen sind generell von der Benutzung ausgeschlossen.

16.3. Das Mitbringen von eigenen Rauchgranaten ist verboten.

Rauchgranaten sind, wenn überhaupt dann nur Kaltbrennend, zertifiziert und getestet erlaubt.

Rauchgranaten müssen über UNLTD. SPORTS Airsoft vor Ort auf dem Gelände erworben werden.

16.4. Zur allgemeinen Sicherheit ist die Benutzung von Schallgranaten und Rauchgranaten in den Kellergängen und in geschlossenen Räumen untersagt.

16.5. Pyrotechnische Granaten sind aufgrund des Verletzungsrisikos und Brandgefahr nicht erlaubt.

16.6. Wenn zugelassen: Beim Einsatz von Frag Granaten werden alle Spieler im Umkreis von 5 Metern um den Auslösepunkt der Granate herum, als getroffen gezählt. Das gilt auch für Spieler, welche nicht direkt von einer der ausgestoßenen BB getroffen wurden.

18. Teams

18.1. Teams werden durch Armbänder gekennzeichnet.

18.2. Für Teams zulässige Armbänder haben die Farbe Blau, Rot, Grün, Gelb, Orange und Weiß.

19. Funk

19.1. Es gelten die gesetzlichen Regelungen für Handfunkgeräte das bevorzugte Frequenzband ist PMR.

19.2. Die Kanäle werden den Teams von der ORGA zugeteilt.

19.3. Der ORGA Funk-Kanal ist 8. Die Nutzung von Kanal 8 ist der ORGA vorbehalten und darf von Spielern ausschließlich in Notfällen genutzt werden.