



Für alle Veranstaltungen des Lausitzer Airsoftklubs gelten folgende, festgehaltene Grundregeln, die permanent als spielrelevant zu betrachten und damit als „Allgemeinen Regeln“ einzuhalten sind!

I. ALLGEMEINE REGELN:

1. Anreise, wenn möglich, in Zivil. Airsoftguns, nachstehend ASGs genannt, 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. ASGs, egal ob unter 0,5 Joule oder nicht, werden wie eine scharfe Waffe 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 ect.). Es sind ASGs bis maximal 3 Joule erlaubt.

Bis 0,5 Joule ist Vollautomatik erlaubt und über 0,5 Joule lediglich Semiautomatik (Gesetzesvorschrift). Hierbei gelten folgende Energiewerte als generelle Obergrenze ohne jegliche Toleranz! Prinzipiell gilt aber aus logischer Sicht folgende Aufteilung:

- Pistole bis 1 Joule
- MP + Stgw bis 2 Joule
- DMR bis 2,5 Joule
- SSG bis 3 Joule

Beim Ermitteln der Energie der jeweiligen ASG, dem sogenannten „Chronen“, sind die von uns bereitgestellten 0,20g Bio BB's sowie bevorzugt die bereitgestellten Magazine zu verwenden, um einen möglichst reibungslosen und zügigen Ablauf zu gewährleisten. Aufgrund einiger Geländebedingungen und Vorgaben der Geländebetreiber, kann es zu individuellen Regelungen auf den Spielfeldern kommen (erhöhte oder niedrigere Energiewerte). Bitte achtet auf die Ausschreibungen der Events!

Sicherheitsabstände sind nach Ermittlung der Energie wie folgt einzuhalten:

- 0,1 bis 0,5 Joule = kein Abstand nötig (notfalls Gentleman-Bang-Regeln anwenden)
- 0,6 bis 1,0 Joule = ~3-10 Meter Abstand
- 1,1 bis 2,0 Joule = ~11-20 Meter Abstand
- 2,1 bis 3,0 Joule = ~21-30 Meter Abstand

Grundlegend gilt als ungefähre Faustregel: 0,1 Joule = 1,0 Meter Abstand! Zum Beispiel 1,5 Joule rund 15,0 Meter!

3. Das Testen, Vorführen und Einschießen der 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 ASGs.
5. Es darf auf keine Personen gezielt oder geschossen werden, die keine Schutzbrillen tragen oder nicht erkennbar am Spielgeschehen teilnehmen.
6. Es darf weder auf Passanten noch auf ausgeschiedene Mitspieler oder andere nicht am Spielgeschehen beteiligte Personen geschossen oder gezielt werden.
7. 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!
8. 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.
9. 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.
10. Teamkameraden und Spieler anderer Teams sind weder zu beleidigen noch zu diskriminieren.
11. Sollte es trotz der Sicherheitsmaßnahmen zum Kontakt mit Zivilisten kommen, so sind die ASGs unverzüglich auf den Boden zu legen, Vermummungen abzunehmen, Schutzbrillen 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.

12. 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.
13. 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!
14. 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!)

II. ALLGEMEINE SPIELREGELN:

1. Ein Spieler gilt als „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 „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 ASGs.
4. Treffer, die erst nach Abprallen an einem Gegenstand (ASGs, Wand, Baum, etc.) entstehen, zählen nicht. 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 (DeathRag) zu tragen, damit andere Spieler sehen, dass diese Spieler nicht mehr am Spiel beteiligt sind wie z.B. Warnwesten.
5. Das sogenannte „Friendly-Fire“, also das Hitten eines Mitspielers/Teamkameraden hat zur Folge, dass dieser „hit“ ist.
6. Es müssen beim Schießen auf Personen folgende Sicherheitsabstände eingehalten werden, welche sich wie folgt ergeben: Ist ein Spieler mit seiner stärkeren ASG näher an einem anderen Spieler dran als erlaubt, darf er mit seiner ASG nicht schießen, sondern muss entweder zurück gehen oder auf eine in dem Entfernungsbereich erlaubte ASG-Klasse zurückgreifen.

III. 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!
2. 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 habe doch da hin geschossen, da muss ich den doch getroffen haben“ sind nicht zulässig!
3. Es folgt ein Beispiele für einen derartigen Zweifelsfall und dessen Lösung: Zwei Spieler stehen sich ohne Schuss behindernde Bedingungen (z.B. Türen, Gebüsch ect.) rund 6,0 bis 10,0 Meter entfernt bei einer genutzten Energie von circa 0,6 bis 1,0 Joule. Beide feuern gleichzeitig aufeinander.

Lösung: beide Spieler sind „HIT“, denn die Wahrscheinlichkeit, dass keiner der beiden den gegenüberliegenden Spieler trifft, ist minimal.

IV. 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 ect.) wird beim Betreten zuvor auf dem Spielfeld die Waffe gesichert, das Magazin entfernt sowie mehrere Leerschüsse abgegeben!
3. Zielübungen, Leerschüsse oder ähnliches außerhalb des Spielgebietes können zum Spielausschluss führen und sind streng verboten!
4. Jeder Spieler hat sich so zu verhalten, dass er die Sicherheit von sich und anderen Teilnehmern nicht gefährdet.
5. Der Umgang und das Rumspielen mit Waffen unter berauschenden Mitteln, wie übermäßigem Alkoholkonsum oder Drogen ect., führen zum sofortigen Veranstaltungsausschluss ohne Rückerstattung der Kosten.



V. **GENTLEMAN-BANG-REGELN:**

1. Die Gentleman-Bang-Regeln gelten bei jedem Spielmodus!
2. Unter 3,0 Meter Entfernung zum Ziel wird bei genutzten Energien über 0,5 Joule nicht mehr geschossen, sondern laut „BANG“ gerufen oder alternativ auf eine ASG mit einer Energie unter 0,6 Joule gewechselt.
3. Bei genutzten Energien zwischen 0,1 bis 0,5 Joule können die Gentleman-Bang-Regeln angewendet werden, wenn sowohl Schützte als auch der zu treffende Gegner damit einverstanden sind und sich gemeinschaftlich ohne Diskussionen einigen (Gentleman-Agreement).
4. Beim „bängen“ ist trotzdem immer mit der Waffe auf den Gegner zu zielen. Einfaches rufen ohne Zielen oder ein Halten der Waffe um sowie über eine Deckung (Blind-Fire) oder reines vorbeilaufen ohne erkennbare Spielteilnahme (Ready-Position) ist nicht erlaubt und führt automatisch zum eigenen Hit, während der gebangte Gegner anstandslos ohne Diskussionen im Spiel verbleibt.
5. Wird ein Spieler „gebangt“, so kann dieser die Schussbereitschaft der genutzten Waffe durch Abfeuern eines von ihm abgewandten Schusses einfordern, um dessen Funktionalität und den damit verbundenen Gentleman-Bang zu legitimieren. Hält die Waffe diese freiwillige Überprüfung nicht Stand und löst keinen Schuss aus (Gas/CO2/Akku leer, technischer Defekt, ect.), so gilt der „Gentleman-Bang“ als nichtig und muss nicht, kann aber zur Vermeidung von unnötigen Diskussionen, akzeptiert werden. Liegt ein derartiger Fall vor, gilt der Schützte automatisch als Hit, während der gebangte Gegner anstandslos ohne Diskussionen im Spiel verbleibt.
6. Wer mit einem Gummi-Messer oder ähnlichem Gegenstand gebangt wird, signalisiert nicht via Ausruf „HIT“ seinen Treffer, sondern verlässt leise das geschehen um die Schleicherarbeit des Gegners nicht zu sabotieren.

VI. **RESPAWN-REGELN:**

Respawn bezeichnet den Wiedereinstieg eines als „endgültig Hit“ geltenden Spielers zurück in das laufende Spielgeschehen nach einer vor dem Spiel bei der Einweisung oder im Respawn festgelegten Wartezeit in Minuten oder Spielern!

1. Gilt ein Spieler als „endgültig Hit“, so legt dieser sein DeathRag in Form einer Warnweste oder alternativ deutlichen Kennzeichnung an und begibt sich unverzüglich sowie auf direktem Weg ohne Umwege zu seinem Spawn, um sich dort auf den Wiedereinstieg ins laufende Spiel vorzubereiten (Essen, Trinken, Aufmunitionieren, Missionsanweisungen entgegennehmen ect.)!

Das DeathRag bleibt gut sichtbar bis zum Eintreffen in den Spawn angelegt, um den getroffenen Spieler eindeutig als „aus dem Spiel“ identifizieren zu können!

2. Im Spawn angekommen, ist das eigene DeathRag sowie ein etwaig durch einen anderen Spieler angelegten Verband bei einer etwaig erweiterten Hit-Regel eigenständig zu entfernen, um selbst das eigene DeathRag sowie den Verband erneut selbst oder durch einen Spieler nutzen zu können.

Mit versehentlich nicht entferntem DeathRag oder Verband nach dem Respawn ins Spiel einsteigende Spieler sind für andere Spieler automatisch als „Hit“ zu bewerten! Es ist automatisch Punkt 1. der Respawn-Regel Folge zu leisten!

3. Nach Ablauf der selbstständig zu kontrollierten Respawnzeit oder Spieleranzahl im Spawn ist ein Wiedereinstieg in das laufende Spielgeschehen eigenständig vorzunehmen!
4. Während dem Verbleib in einem Spawn darf nicht aus diesem heraus, noch von außen in diesen hineingeschossen werden.

Ein Spawn gilt stets als sichere, neutrale, nicht zu belagernde Zone in der dennoch kontinuierlich Brillenpflicht besteht! Ein Spawn ist KEINE SAFEZONE!

5. Bei Nichteinhaltung der Regeln erfolgt eine Verwarnung unter verpflichtendem Vorzeigen des mitzuführenden Personalausweises, die mit 1 Stunde Respawnzeit betrifft wird. Erfolgt ein 2. Verstoß, so wird der Spieler ohne Möglichkeit auf Rückerstattung des Ticket-Preises mit sofortiger Wirkung vom Event ausgeschlossen und für Folgeevents nach Ermessen der Eventleitung ggf. auf unbestimmte Zeit gesperrt!
6. Den Anweisungen von ausgewiesenen Orga (Kennzeichnungen wie z.B. Patches, Klettbändern ect.) ist stets Folge zu leisten!



VII. GRANATEN-REGELN:

Bei Granaten unterscheiden wir zwischen Frag (BB's), Smoke (Rauch), Sound (Knall) und Flash (Lichtblitz).

1. Granaten jeglicher Art sind erlaubt, insofern diese BAM-zertifiziert, mit einem F-im-Fünfeck PTB-zertifiziert oder nach Prüfung vorab durch die Orga als ungefährlich einzustufen sind!

Geprüft und zugelassen:

- Airsoft Innovations Cyclone, Tornado Frag-Granate
 - G Storm 360 Frag-Granate
 - Enola Gaye EG18/X, Burst, Friction, WP40 Rauch-Granate
 - Precision Mechanics Airsoft Kimera JR2 Frag-Sound-Granate
 - WASP Rauch-Granate
2. Granaten jeglicher Art, welche beim Auslösen einen Knall über 85 Dezibel (Soundbang) oder helles Licht (Flashbang) erzeugen und somit zu langfristigen Hör-/Sehschäden führen können, splintern oder aus Eigenproduktion stammen, sind nicht zugelassen und deren Verwendung strengstens verboten!

Geprüft und nicht zugelassen/verboten:

- Selbstgebaute Granaten und Böller jeglicher Art
- Airsoft Innovations XL Burst Sound-Granate
- Enola Gaye EG67, Field BB Frag-Granate
- Enola Gaye Flash 1.0/3.0, MK5/7 Thunder Flash-Granate
- Hakkotsu Thunder-B Sound-Granate
- WASP GSP-K, GSP-P Frag-Granate

Die Orga behält sich eine stetige Prüfung unbekannter Granaten vor! Ungeprüfte und nicht zugelassene Granaten sind grundlegend verboten sowie dessen Verwendung strikt untersagt!

3. Granaten jeglicher Art zählen nur als solche, wenn diese eine Funktionsweise ihrer Verwendung entsprechend aufweisen. Mit allen Granaten ist verantwortungsbewusst umzugehen!

Die Nutzung von Dummy-Granaten jeglicher Art ist demnach rein zu dekorativen Zwecken erlaubt, führen jedoch zu keinem Treffer (Frag) oder keinem Außergefechtsetzen (Smoke/Sound) von Mit- oder Gegenspielern!

4. Wiederverwendbare Granaten jeglicher Art, die einem anderen Spieler gehören und somit fremdes Eigentum darstellen, sind in jeglichem Zustand nicht von deren aktueller Position zu entfernen oder gar zu entwenden!
5. Frag-Granaten (BB's):
 - a) Wird ein Spieler nach dem Auslösen durch verteilte BB's getroffen, so ist der zugrundeliegenden Hit-Regel Folge zu leisten!
 - b) Erfolgt kein Auslösen oder kein Treffer, so gilt der Spieler als „nicht getroffen“ und kann weiterhin uneingeschränkt am Spielbetrieb teilnehmen!
6. Smoke-Granaten (Rauch):
 - a) Eine Verwendung ist lediglich außerhalb von Gebäuden gestattet!
 - b) Eine Platzierung durch beispielsweise Hinstellen, Hinlegen oder Werfen hat möglichst sowie bevorzugt zugunsten des Umweltschutzes und der Brandgefahr entgegenwirkend auf offenen oder frei zugänglichen Flächen zu erfolgen.
7. Bei Nichteinhaltung der Regeln Punkt 1.-6. erfolgt eine Verwarnung unter verpflichtendem Vorzeigen des mitzuführenden Personalausweises, die mit 1 Stunde Respawnzeit betrifft wird! Erfolgt ein 2. Verstoß, so wird der Spieler ohne Möglichkeit auf Rückerstattung des Ticket-Preises mit sofortiger Wirkung vom Event ausgeschlossen und für Folgeevents nach Ermessen der Eventleitung ggf. auf unbestimmte Zeit gesperrt!
8. Den Anweisungen von ausgewiesenen Orga (Kennzeichnungen wie z.B. Patches, Klettbandern ect.) ist stets Folge zu leisten!