

Regeln für das Airsoft spielen im ASC Combines

Grundsätze

- Jeder Spieler ist gleich
- Im Zweifelsfall hat der Schütze recht
- Sicherheit geht vor
- Mindestabstände beachten
- Keine Chat- & Clansprache (wir spielen hier doch kein Computerspiel)

Allgemeines

1. Oberstes Gebot ist die geforderte Fairness bei allen Arten von durchgeführten Spielen und ASG-Aktionen.
2. Jede Form physischer und psychischer Gewalt ist strengstens verboten.
3. Während des Spiels ist darauf zu achten, dass weder Menschen, Tiere, Sachgegenstände, noch Natur oder Umwelt zu Schaden kommen. Das Feuern auf Tiere und unbeteiligte Personen ist grundsätzlich verboten.
4. Die mutwillige Zerstörung von fremdem Eigentum durch ein ASG-Projektil ist verboten.
5. Gegenüber unbeteiligten Personen hat sich jedes Mitglied so zu verhalten, dass nicht der Eindruck entstehen könnte, dass durch das Spielen irgendwelche politischen oder militärischen Gedanken (Rassismus, Mordlust, etc.) gefördert, praktiziert oder publiziert werden. Das gilt auch außerhalb der Spielzeit!
6. Das Tragen von ASG's in der Öffentlichkeit ist verboten. ASG's sind entladen und gesichert in einem Behältnis, für Außenstehende nicht erkennbar, zu transportieren.
7. Ein wirksamer Augenschutz ist Pflicht und zwar für Spieler und Zuschauer. Gesichts- und Ohrenschutz sind empfohlen aber nicht vorgeschrieben. Spieler und auch Spielleiter haben darauf zu achten, dass ggf. andere auf die Tragepflicht hingewiesen werden.
8. Jeder Spieler ist für sein Handeln selbst verantwortlich! Verstößt ein Spieler gegen das Gesetz, so hat er dies ohne das Wissen, Zutun oder Befürworten der anderen Spieler getan und ist ganz allein strafbar zu machen.
9. Der Spielleiter (oder Organisator) haftet nicht für eventuelle körperliche oder geistige Schäden, die durch das Spielen hervorgerufen werden könnten. Ebenso wenig für Schäden, die an Tieren, Personen oder Objekten aufgrund des Spielverlaufs auftreten könnten.
10. Beschädigungen oder Verletzungen hat der Betroffene selbst zu verantworten, auch wenn eine Verletzung oder Beschädigung durch das ASG-Projektil eines anderen entstanden ist.
11. Jeder Spieler muss sich über die Gefahren dieses Spiels im Klaren sein, bevor er mitspielt und gibt hiermit die Einverständniserklärung, dass während der Spielzeit im Rahmen dieses Regelwerks auf ihn mit ASG's geschossen werden darf.
12. Das Spielen auf den Geländen der erfolgt auf eigene Gefahr. Keine Übernahme für Schäden

jeglicher Art, keine Haftung.

13. Der Konsum von Alkohol und/oder anderen Drogen jeglicher Art ist während und kurz vor dem Spielen verboten.

14. Jeder Spieler hat die Regeln in diesem Regelwerk aufmerksam zu lesen und bei und vor jedem Spiel zu beachten. (Einige dieser Regeln sind gesetzlich vorgeschrieben) Mit dem Betritt als Mitglied erkennt jedes Mitglied diese Regeln in vollem Umfang an und bestätigt, dass er fair spielt und sich auch ohne Einschränkungen an diese Regeln halten wird.

15. Die Spielregeln sind jederzeit auf dem Spielfeld und auf Homepage einsehbar. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter bzw. der Vorstand.

16. Sollten nachträglich Änderungen an diesem Regelwerk stattfinden, so wird den Spielern die aktualisierte Version ausgehändigt. Jene ist dann durch Unterschrift zu bestätigen.

17. Sollte ein Sachverhalt nicht durch eine Regel in diesem Regelwerk geregelt sein, so entscheidet die Spielleitung im Einzelfall darüber.

Spielbetrieb, Trefferangabe, Spielleitung

18. Als Spieler gilt, wer aktiv an einem Spiel teilnimmt. Spielmarshals oder andere, nicht am aktiven Spiel Beteiligte, gelten nicht als Spieler

19. Die Spielzeit beginnt und endet durch ein eindeutiges Zeichen der Spielleitung bzw. ist beendet, wenn das Missionsziel erreicht ist oder wenn das Spiel durch einen Spielleiter unterbrochen wird.

20. Das Schießen ist nur während der aktiven und nicht unterbrochenen Spielzeit erlaubt.

21. Das Schießen auf Mitspieler, die offensichtlich keinen Augenschutz tragen ist verboten.

22. Das Abnehmen des Augenschutzes, nur um von Regel 21 zu profitieren, ist untersagt.

23. Ein Spieler ist getroffen, wenn er durch ein ASG-Projektil gleich an welchem Körperteil, geschützt oder nicht, getroffen wird. Waffentreffer und Querschläger zählen nicht.

24. Wurde ein Spieler getroffen, hat er dies durch ein lautes rufen von „Hit“ anzuzeigen (außer bei der „Bängregel“) und seine Waffe umgehend zu sichern. Er nimmt nicht länger am Spiel teil, bis der von der Spielart abhängige Zeitpunkt erreicht ist.

25. Getroffene Spieler haben sich mit erhobener Waffe in die Safetyzone/Spawnzone zurückzuziehen (Ausnahmen je nach Spielart möglich). Je nach Spielart ist dann unterschiedlich weiter zu verfahren. Hierzu sind die entsprechenden Regeln der Spielarten zu beachten.

26. Getroffene Spieler nehmen in keiner Weise mehr an dem aktiven Spielgeschehen teil.

27. Bei Unstimmigkeiten über Treffer gilt folgendes:

a. Der Schütze hat immer Recht.

b. Sollte der angeblich getroffene Spieler nicht davon zu überzeugen sein, dass er getroffen wurde, der Schütze aber fest davon überzeugt sein, ihn getroffen zu haben gibt es zwei Möglichkeiten diesen Konflikt (Ziel: Streitvermeidung) zu lösen:

1. Beide Spieler verlassen ohne Diskussion sofort einen Umkreis von ca. 40m ihrem aktuellen Standpunkt und setzen das Spiel fort. Während dieser Zeit tragen sie ihre Waffe waagerecht über ihrem Kopf. Mindestens beim Erreichen der 40m-Line rufen sie laut **„Back-In“**. Sollte sich zeigen, dass entweder Schütze oder auch getroffener Spieler diese Regel wiederholt während eines Spiels anwenden oder auch auffällig dadurch geworden sind, dass beide oder einer von beiden diese Regel

in vergangenen Spielen unverhältnismäßig oft angewendet, sind die Spielleiter zu informieren, die dann über Konsequenzen entscheiden. (Siehe Regel 67ff)

2. Der Schütze bzw. der getroffene Spieler informieren einen Spielleiter, der dann eine Entscheidung trifft. An diese Entscheidung sind beide Spieler gebunden.

28. Das Feuern auf getroffene Spieler ist nicht erlaubt.

29. Wird ein Spieler durch ein Teammitglied getroffen („Friendly-Fire“), zählt das wie ein Treffer durch einen Gegner.

30. Sämtliche Spieler haben sich mit diesen Regeln einverstanden erklärt und sich somit verpflichtet, fair zu spielen. Sollte sich ein unfaires Verhalten jedoch bei einem oder mehreren Spielern häufen, ist dies dem Spielleiter zu melden.

31. Möchte ein Spieler sich aus irgendeinem Grund in die Safetyzone/Spawnzone zurückziehen, ohne beschossen zu werden, so kann er dies durch eine erhobene Waffe anzeigen. (Empfohlen wird das Anzeigen eines Treffers nach Regel 24.)

32. Hält ein Spieler die Waffe hoch, um damit anzuzeigen, dass er nicht mehr am Spiel teilnimmt und sich in die Safetyzone/Spawnzone zurückzieht, darf dieser Spieler weder selbst schießen, noch beschossen werden. Es gilt ebenfalls die Regel 26.

33. Es ist untersagt so zu tun, als ob man sich ergibt, nur um von Regel 31 zu profitieren.

34. Die Safetyzone/Spawnzone ist ein abgegrenzter Bereich auf dem Spielfeld. In der Safetyzone/Spawnzone müssen die Waffen auf jeden Fall gesichert und die Magazine entfernt sein und, um sicherzustellen, dass sich kein Projektil im Lauf befindet, müssen 2 bis 3 Schüsse in einen gefahrlosen Bereich abgegeben werden. Meistens befindet sie sich an einem Ort abseits des Geschehens.

35. Es ist sowohl verboten in die Safetyzone/Spawnzone hineinzuschießen, als auch aus ihr heraus zu feuern.

36. Der Finger ist nur dann an den Abzug des ASG-Markierer zu legen, wenn auch wirklich geschossen werden soll.

37. Jeder Spieler wird vorher über den Standort und die Größe der Safetyzone/Spawnzone informiert bzw. hat sich selbst darüber zu informieren.

38. Schüsse auf den gesamten Kopf sind nach Möglichkeit zu vermeiden.

39. Zwischen dem Schützen und der Zielperson ist ein Mindestabstand von 3 m vorgeschrieben. Es gilt dann die „Bängregel“. Zusätzlich ist die Regel 61 zu beachten

40. Spielleiter werden / wird vor dem Spiel bestimmt

41. Es kann vor dem Spiel ein weiterer Spielleiter durch Abstimmung entschieden werden (falls nur ein Spielleiter anwesend ist).

42. Maximal sind zwei Spielleiter erlaubt, die sich bei Entscheidungen beraten können aber nicht müssen.

43. Den Anweisungen eines Spielleiters ist immer Folge zu leisten.

44. Ein Spielleiter kann das Spiel jederzeit unterbrechen.

45. Ein Spielleiter ist Ansprechperson, wenn es um Regelstreitigkeiten geht.

46. Ein Spielleiter ist nicht berechtigt, während des Spiels eine Regel dieses Regelwerks außer Kraft zu setzen oder umzuändern. Das AUSLEGEN einer Regelformulierung hingegen ist die Aufgabe eines Spielleiters.

47. Der Vorstand hat zu jeder Zeit die Entscheidungsgewalt und darf zu jeder Zeit, wenn berechtigt,

die Spiele unterbrechen/beenden.

48. Der Spielleiter gibt die Abgrenzung des Spielfeldes vor jedem Spiel bekannt. Die Spieler haben das Spielfeld nicht mit schussbereiter Waffe zu verlassen.

49. Sollte aus irgendeinem Grund eine unbeteiligte Person das Spielfeld betreten, ist der Spielverlauf umgehend anzuhalten und die Waffen müssen gesichert werden.

50. Es darf nicht bewusst aus dem Spielfeld herausgeschossen werden.

51. Ein Spieler, der das Spielfeld verlässt, nimmt dadurch nicht mehr am Spiel teil, bis er sich wieder in das Spielfeld begibt.

52. Das Wiederbetreten des Spielfeldes ist durch lautes Rufen „Back-In“ deutlich zu machen.

53. Es ist untersagt, die Regel 51 für taktische Zwecke zu missbrauchen.

54. Beim Eintreffen von Ordnungsorganen z.B. Polizei ist der Spielbetrieb sofort zu unterbrechen alle Waffen sind zu sichern, Magazine zu entfernen und auf den Boden zu legen. Alle Spielleiter bzw. der verantwortliche Spielleiter ist zu informieren. Nur die Spielleitung bzw. der verantwortliche Spielleiter ist berechtigt Gespräche mit den Ordnungsorganen zu führen. Das Gleiche gilt, wenn der Besitzer des Spielgeländes oder andere Zivilpersonen das Gelände betreten und Rückfragen o.ä. Anliegen haben.

Markierer, Hilfsmittel und verwendete Munition

55. Erlaubt sind folgende ASG's:

a. AEG's mit Vollauto bis max. 0,5 Joule

b. S-AEG's, Co², Gas, Spring's bis max. 3,00 Joule

56. Im Sicherheitsbereich darf auf keinen Fall geschossen werden.

57. AEG's und Gasdruckwaffen sind erlaubt, solange sie nicht gegen Regel 55 verstoßen. (Bei AEG's sollte vorher abgestimmt werden, ob sie im Dauerfeuer verwendet werden dürfen, falls nicht alle Spieler über eine AEG verfügen.)

58. Es dürfen nur BB's aus Bio-Material mit dem Kaliber 6mm verwendet werden

59. Optische Hilfsgeräte wie Nachtsichtgeräte sind zugelassen und dürfen uneingeschränkt genutzt werden. Laserzielgeräte sind verboten.

60. Spieler unter 18 Jahren dürfen nur mit AEG's und Federdruck-Waffen spielen und zwar bis maximal einer Stärke von 0,5Joule (Toleranz + 0,05 Joule)

61. Sicherheitsabstände:

a. Klasse 01: 0 m/s bis 70 m/s 3 Meter Sicherheitsabstand (bis 0,5 Joule)

b. Klasse 02: 70 m/s bis 100 m/s 10 Meter Sicherheitsabstand (bis 1,0 Joule)

c. Klasse 03: 101 m/s bis 150 m/s 20 Meter Sicherheitsabstand (bis 2,0 Joule)

d. Klasse 04: 151 m/s bis 180 m/s 30 Meter Sicherheitsabstand (bis 3,0 Joule)

62. Vor jedem Spiel wird entweder die Einhaltung der Markiererregeln bei allen Spielern kontrolliert oder stichprobenartig überprüft. Welche Art der Prüfung (Voll- oder Stichprobe) entscheidet die Spielleitung

63. Ein ASG-Markierer ist immer so zu behandeln als ob er eine reale geladen Waffe wäre.

64. Mit dem Lauf ist immer in eine sichere Richtung zu zeigen.
65. Bevor man den ASG-Markierer an eine andere Person übergibt, muss sichergestellt sein, dass er entladen und gesichert ist.
66. Wenn man einen ASG-Markierer von einer anderen Person erhält, muss man sich vergewissern, dass er entladen und gesichert ist.

Regelverstöße und Konsequenzen

67. Erkennt ein Spieler einen schwerwiegenden oder andauernden Regelverstoß bei einem Mitspieler, ist dies dem Spielleiter zu melden. (Handelt es sich jedoch um eine Lappalie oder ein Versehen des fraglichen Spielers, so sollte von einer Meldung abgesehen werden, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen und es sollte einvernehmlich eine Lösung gefunden werden)
68. Im Falle eines Regelverstoßes entscheidet der Spielleiter über die Art der Konsequenz
69. Erlaubte Formen der Konsequenz sind Zeitstrafen (während dessen sich der Spieler in der Safetyzone/Spawnzone aufhalten muss und nicht am Spiel teilnehmen darf) und Ausschluss aus dem aktuellen Spiel. Die Dauer der Strafen unterliegt dem Spielleiterentscheid.
70. In besonders schweren Fällen ist der Spielleiter berechtigt, die Waffen des fraglichen Spielers zu konfiszieren. Diese sind spätestens am Ende des Tages zurückzugeben! Außerdem muss der Spielleiter die Waffen in dem Fall sicher aufbewahren und darf sie unter keinen Umständen selbst verwenden oder weitergeben. Er hat mit ihnen sorgsam und gewissenhaft umzugehen.
71. Jegliche Art von physischer oder psychischer Bestrafung (z.B. ein Schuss auf eine schmerzhafter Stelle am Körper des fraglichen Spielers) ist strengstens verboten.

Salvatorische Klausel

Sollten einzelne Regeln dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder nach Bekanntgabe unwirksam oder undurchführbar werden, bleibt davon die Wirksamkeit des gesamten Regelwerkes im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Regel soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der inhaltlichen Zielsetzung am nächsten kommen, alle Spieler mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Regel verfolgt haben. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.