

Haftungsausschluss und Regeln

Gesetzliche Grundlage:

Auf Area-E wird auf dieser gesetzlichen Grundlage gespielt:

§ 12 WaffG - Ausnahmen von den Erlaubnispflichten

Abs. (4) Einer Erlaubnis zum Schießen mit einer Schusswaffe bedarf nicht, wer auf einer Schießstätte (§ 27) schießt.

Das Schießen außerhalb von Schießstätten ist darüber hinaus ohne Schießerlaubnis nur zulässig

1. durch den Inhaber des Hausrechts oder mit dessen Zustimmung im befriedeten Besitztum

a) mit Schusswaffen, deren Geschossen eine Bewegungsenergie von nicht mehr als 7,5 Joule (J) erteilt wird oder deren Bauart nach § 7 des Beschussgesetzes zugelassen ist, sofern die Geschosse das Besitztum nicht verlassen können.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Das Betreten der Liegenschaft Area E/Bunker Erich geschieht auf eigene Verantwortung !

Es werden KEINE Haftungsansprüche an den Eigentümer/Pächter, bzw. 3. Personen (Mitspieler) gestellt. Jeder kennt die Gefahren des Airsoftspielens !

Mit Betreten des Geländes wird dies grundsätzlich anerkannt!

Für die Teilnahme am Spielbetrieb ist eine einmalige Unterschrift unbedingt erforderlich.

Hierzu liegen entsprechende Einverständniserklärungen aus.

Bei Änderungen des Regelwerkes wird eine erneute schriftliche Einverständniserklärung erforderlich.

Allgemeines Regelwerk Area E / Bunker Erich:

Aufenthalt im Gebäude/Kantine

Vor betreten des Gebäudes ist das Schuhwerk auszuklopfen. Dies gilt insbesondere bei schlechtem Wetter und aller Art von Stiefeln.

Alternativ sind Hausschuhe mitzubringen und diese im Eingangsbereich des Gebäudes anzuziehen.

Der, Kantine genannte, Aufenthaltsraum im ersten Stock unterliegt folgenden Regeln, solange er während des Spielbetriebes genutzt wird:

- nicht mit nassen und/oder schmutzigen Sachen die gepolsterten Möbel benutzen
- nicht im Raum oder aus dem Raum schießen
- bei kaltem Wetter/laufender Heizung sind die Fenster geschlossen zu halten
- während des Spielbetriebes herrscht in der Kantine ein allgemeines Rauchverbot.

Reinigung

Die genutzten Schlafunterkünfte sind besenrein zu verlassen. Besen sowie Kehrschaufel sind jederzeit zugänglich!

Jegliche Abfälle sind im Mülleimer zu entsorgen.

Fundsachen

Jegliche Fundsachen sind beim Hausteam oder Platzbetreiber abzugeben, falls sich der Besitzer nicht gleich finden lässt.

Allgemeine Spielregeln:

Airsoft ist eine Freizeitbeschäftigung, die Spaß machen soll. Dies gilt für alle Beteiligten! Auch wenn gesunder Menschenverstand vorausgesetzt wird, gibt es nachfolgende Regeln um Spielspaß zu haben und das Risiko von Verletzungen oder gar Streitigkeiten möglichst gering zu halten.

Mindestalter

Grundsätzlich ist der Spielbetrieb ab 18 Jahren erlaubt. Ausnahmen sind im gesetzlichen Rahmen und gegen Vorlage einer von den Eltern unterschriebenen Verzichts- und Einverständniserklärung samt Kopie des Personalausweises des unterschreibenden Elternteils möglich.

Zudem muss der/die minderjährige Spieler/Spielerin in Begleitung einer volljährigen Person / Aufsichtsperson anreisen. Minderjährige Spieler dürfen alleine nicht am Spiel teilnehmen.

Schutzausrüstung

Wir legen sehr großen Wert darauf, dass jeder Spieler eine angemessene Schutzausrüstung trägt. Vorgeschrieben sind mindestens eine geeignete Schutzbrille oder Vollgesichtsmaske.

Festes Schuhwerk wird auf Grund der Geländeeigenschaften dringendst empfohlen! Empfohlen wird zudem ein Zahnschutz (z.B. Neoprenmaske, Tarnschal oder Shemag) sowie ein Schutz vor Zecken (langärmelige Kleidung, Zeckenmittel, Impfungen) Jeder ist für seine eigene Sicherheit und die Einhaltung des Regelwerks selbst verantwortlich!

Spielgerät

Die Airsoft Gewehre müssen dem geltenden deutschen Gesetzen entsprechen und je nach ihrer Mündungsenergie mit einem F im Fünfeck oder einem "< 0,5 Joule" gekennzeichnet sein.

Der technische Zustand der Airsoft Gewehre muss in einem der Gesetzeslage entsprechenden Zustand sein. Das bedeutet, dass Airsoft Gewehre mit einer Mündungsenergie von mehr als 0,51 Joule Leistung ausschließlich semiautomatisch und Airsoft Gewehre mit einer Mündungsenergie kleiner/gleich 0,5 Joule auch vollautomatisch schießen dürfen!

Spieler mit vollautomatischen Waffen sind angehalten Feuerstöße von maximal 3 Sekunden am Stück ab zu geben.

SAEG Gewehre sind bis zu 1,5 Joule mit einer Toleranz von 0,2 Joule zugelassen. (Sicherheitsabstand 10 Meter)

GBB Gewehre sind bis zu maximal 1,5 Joule zugelassen, ohne jegliche Toleranz. (Sicherheitsabstand 10 Meter)

Scharfschützengewehre sind bis zu maximal 2,5 Joule ohne weitere Toleranz zugelassen, sofern diese realen Vorbildern entsprechen. (Sicherheitsabstand 20 Meter)

Pistolen

Pistolen über 1,1 Joule sind verboten, da der Zweck ihres Einsatzes im Nah-Bereich nicht mit dem Reglement zusammen passt.

Pistolen werden ab Erreichen des Sicherheitsabstandes der primären Waffe genutzt!

Innerhalb von Gebäuden (Feldhaus, Bunker-Notausgänge) wird nur mit Pistolen gespielt! Es darf mit Langwaffen unter Berücksichtigung des Sicherheitsabstandes sowohl ins Gebäude, als auch heraus geschossen werden.

Chronotest erfolgt mit Spielgewicht und NICHT mit 0,2g BBs!

Thema DMR

Es gibt auf der Area-E keine DMR Regelung!

Die Gewehre werden entsprechend der Antriebsart entweder als SAEG oder GBB eingestuft und unterliegen den selben Regeln bzgl. der Mündungsenergie.

Bang-Regelung

Es gibt auf dem Spielfeld keine Bang-Regelung!

Es wird im frontalen Aufeinandertreffen auf jegliche Distanz geschossen, es sollte jedoch vermieden werden, auf kürzeste Distanz auf Kopfhöhe zu zielen ... optimal wären hier Treffer auf die Weste, etc.

Einzigste Ausnahme bildet hier der sogenannte Gentelmens-Bang, der bei fast aufgesetzter Pistole im Rücken des Gegners angewendet werden kann (nicht muss!).

Friendly Fire

Wird ein Spieler von einem anderen Spieler aus dem eigenen Team getroffen, hat der Schütze das Nachsehen und muss sich, statt dem getroffenen Spieler, zurück in den Spawn begeben.

Waffentreffer

Direkte Treffer auf der Waffe gelten nicht als „Hit“, sondern sind mit einem lauten Ausruf „Waffentreffer“ anzuzeigen.

Leuchtmittel

Das Anbringen funktionsfähiger Lampen und Laser an den Waffen / Markierern ist nach geltendem deutschem Gesetz verboten!

Die Nutzung von Taschenlampen in der Hand ist natürlich erlaubt. Die Nutzung der Strobefunktion wird zu Spielbeginn geklärt (Thema Epilepsie).

Munition

Auf dem gesamten Gelände darf ausschließlich nur mit biologisch abbaubarer Munition (Kaliber 6mm Rundkugeln) gespielt werden!

Verhalten auf dem Spielfeld

- Nicht ausgewiesene Bereiche des Spielfeldes dürfen nicht auf „eigene Faust“ erkundet oder betreten werden dies schließt die unterirdischen Anlagen des Bunkers mit ein (Ausnahme bilden die Bunker Notausgänge)!
- Wer HIT ist (getroffen wurde), zeigt dies durch einen lauten Ausruf und zieht sofort sein Hitrag (Warnweste). Ebenfalls begibt sich der/die getroffene Spieler/in in die für sein Team ausgewiesene Safe- / Spawnzone.
- getroffene Spieler sind nicht weiter direkt zu beschießen!
- getroffene Spieler dürfen nicht mit noch im Spiel befindlichen Spielern über spielrelevante Dinge sprechen. (Dead man can't talk!)
- Spawncamping ist nicht gerne gesehen und vermiest den meisten Spielern den Spielspass, daher bitte bei einer Übermacht ein wenig vom Spawn zurückweichen.

Zu vermeiden sind:

- Schüsse auf den Kopf
- unnötige Diskussionen auf dem Spielfeld

Verboten sind:

- Feuern ohne eine Visierung zu nutzen, sogenanntes „Blindfire“ um Ecken herum und über Hindernisse hinweg
- Schüsse auf Tiere
- Schüsse auf nicht am Spiel beteiligte Personen (z.B. Besucher, Zuschauer, Fotografen)
- Schüsse in der und in die Sicherheitszone
- Schüsse auf PKW die nicht als Teil des Spielfelds dienen
- Schüsse auf explosionsgefährdete Gegenstände, wie z.B. Gasflaschen

Notfälle

Im Falle eines Notfalles / Unfalles auf dem Spielgelände gilt ein **SOFORTIGE/R Spielunterbrechung/Spielabbruch** und jeder Spieler ist verpflichtet gegebenenfalls Hilfe zu leisten!

Rauchverbot

Auf dem gesamten Spielfeld gilt ein generelles Rauchverbot.
Das Rauchen ist nur in der Sicherheitszone erlaubt!

Pyrotechnik

Die Erlaubnis zum Einsatz von Rauchgranaten (EnolaGaye etc., kein weisser oder schwarzer Rauch erlaubt!!) wird vorab zum Start des Spieltags eingeholt, da der Einsatz bei trockenem Wetter untersagt ist (Brandgefahr).
Rauchgranaten in geschlossenen Räumen sind untersagt.

Airsoftgranaten

Es sind nur Granaten erlaubt, welche mit kalten Gasen betrieben werden und BBs verteilen.

(z.B.: AI Tornado Impact, AI Cyclone, etc.).

Granaten, welche zur Erzeugung eines lauten Knalls dienen sind verboten.

(z.B.: Thunder Stun, AI Burst XL)

Generell gilt:

Geht eine Granate in einem geschlossenen Raum hoch, so sind alle Spieler im Raum „hit“.

Geht eine Granate im offenen Gelände oder Flur hoch, so sind alle Spieler im Umkreis von 5 Meter, sowie alle von BBs getroffene Spieler „hit“.

Steht im offenen Gelände eine Deckung zwischen Einschlagpunkt der Granate und Spieler, so gilt dies nicht als Treffer.

Müll

Es ist kein Müll (vor allem CO2 Patronen/Batterien) im Gelände zu hinterlassen, es stehen genug Mülleimer am/im Feuerwehrgebäude

Alkoholverbot

Waffen und Alkohol sind keine guten Partner! Deshalb sollten die Spielteilnehmer erst dann zu alkoholischen Genussmitteln greifen, wenn sie am jeweiligen Spieltag nicht mehr spielen möchten.

Angetrunkene Spieler sollten die Finger von den Waffen / Markierern lassen und dürfen das Spielfeld nicht mehr betreten.

Getränkeflaschen auf dem Feld

Getränkeflaschen dürfen selbstverständlich mit auf das Spielfeld und in die Spawns genommen werden. Einzig Glasflaschen sind ausgenommen, um das Verletzungsrisiko auf dem Feld zu minimieren.

Sicherheitsbereiche und Safezonen!

Das Schießen ist nur in den gekennzeichneten Arealen (Spielfeld) gestattet, Sicherheitszonen sind einzuhalten! Das bedeutet das niemand aus dem Fenstern des Gemeinschaftsraums feuert oder in der sich am Grillplatz befindlichen Sicherheitszone. Beim verlassen des Spielfeldes ist das Magazin aus den Waffen zu entnehmen und die Waffe zu entleeren und zu sichern, bevor man die Safezone betritt!

Weitere Sicherheitszone, ist hinter dem Zaun am Feldhaus !

Vermeidet es auf den Zaun zu schießen, weil sich 20 m dahinter ein Wanderweg befindet

Flatterband gilt als unüberwindbare Barriere. Es wird weder drunter, noch durch oder drüber geschossen!

Einschränkungen der Spielkleidung

Eigentlich ist alles erlaubt. Bekleidung/Uniformen des 2. Weltkrieges können ggfs., nach Rücksprache mit dem Besitzer, auf dem Gelände getragen werden. Dies dient zur Vermeidung von Problemen mit Außenstehenden!

Spielleiter / Spielleitung

Der Spielleiter wird im Vorfeld vom Platzbetreiber ernannt und vertritt diesen in kleineren Streitigkeiten. Bei Uneinigkeit ist der Platzbetreiber hinzuzuziehen. Der Spielleiter steht auch in der Verpflichtung gegenüber des Platzbetreibers für einen reibungslosen Ablauf des Spieltages zu sorgen, er ist eben so für die Einhaltung des Regelwerkes verantwortlich.

Der Spielleiter hat das Recht, Spieler vom aktuellem Spielgeschehen auszuschließen!

Regelverstöße

Verstöße gegen die oben genannten Regeln werden mit Spielausschluss oder Platzverweis geahndet.

Bei besonders schwerwiegenden oder wiederholten Verstößen kann auch ein zeitlich unbegrenztes Zutrittsverbot zum Gelände ausgesprochen werden!

Hausrecht

Das Hausrecht liegt alleine bei dem Platzbetreiber, er alleine hat das letzte Wort!