

REGELWERK VON BlackForce-AT

Voraussetzungen für einen Spieltag:

- Mindestalter beträgt 14 Jahre (Mit Elternzettel)
- Schutzbrille
- Weder links- noch rechtsradikale Interessen
- Festes Schuhwerk keine Sportschuhe (bei Missachtung darf der - oder diejenige an dem Tag nicht Spielen)
- Deadrag, Warnweste
- Bio BBs sind Pflicht

Diese Voraussetzungen für den ganzen Spieltag:

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 0,5 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.

- **Standart SAEG's / GBB /- und HPA Gewehre** sind bis zu 1,5 Joule zulässig. (Sicherheitsabstand mindestens 10 Meter!)
- **Scharfschützengewehre** (Ausschließlich Repetierer) sind bis zu 2,4 Joule zulässig. (Sicherheitsabstand mindestens 20 Meter!)
- **DMR Gewehre** sind bis zu 1,8 Joule zulässig. Eine DMR besteht aus einem Visier mit einer Vergrößerung bzw. einem Zoom von mindestens 4x, einer Schussverzögerung von beispielsweise 3 Sekunden was ausschließlich auf Plattformen möglich ist wo man die Verzögerung fest einstellen kann. Außerdem muss ein Zweibein befestigt sein und eine Mindestlänge von 850 mm haben. (Sicherheitsabstand 15 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!

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.

Es empfiehlt sich einen Vollgesichtsschutz zu tragen, da Kopftreffer nicht zu vermeiden sind.

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).

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.

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.
- Wer HIT ist (getroffen wurde), zeigt dies durch einen lauten Ausruf und zieht sofort sein Hitrag (Deadrag, 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.

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 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.

Schilder:

- Schilder sind auf dem Gelände erlaubt sofern sie nicht Überdimensioniert sind.
- Der Schildträger darf nur eine Backup (Pistole) benutzen.
- Bei dem laufen muss er seine Füße zeigen, so dass der Gegner die chance hat das Schild auszuschalten.
- Schilder werden mit Granaten und 40 MM Granaten bekämpft.
- Der Schildträger muss seinen halben Torso zeigen wenn er schießt. Wird dieses missachtet gilt es als Blind Fire.

Magazin Regelung:

Für alle Spieler gilt: **Low-Cap / Mid-Cap** Magazine bis max. **120 (+/- 30) BBs** sind erlaubt. Spieler, welche **HIGH-CAP Magazine** benutzen werden NUR einmal drauf hingewiesen, diese nicht mehr zu benutzen. Beim zweiten Mal werden die nach Hause geschickt. Einzige Ausnahme bilden MG's mit realen Vorbildern wie M249, M60, RPK etc. Diese dürfen mit Box-Magazinen bestückt werden.

Fenster/Türen Regel:

- Aus den Fenstern wird weder rein noch raus geschossen a. Bei manchen Spielmodis wird die Regel außer kraft gesetzt.
- Fenster un Türen werden nicht zerstört.
- Türen und Fenster bleibe so wie sie vorgefunden werden. a. z.B. eine Tür die offen ist bleibt offen und eine Tür die geschlossen ist bleibt geschlossen. Dieses gilt auch bei Fenstern !.
- Streckt eure Köpfe nicht aus den Fenstern , dieses beügt das Verletzungs risiko vor.

Müll:

Es ist kein Müll (vor allem CO2 Patronen/Batterien) im Gelände zu hinterlassen, es stehen Mülleimer zur verfügung.

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, Safezonen und Schutzbrillen!:

Die Schutzbrille wird auf dem gesamten Gelände getragen, ausgenommen sind die durch die Orga klar angesagten Pausen in der aber alle Waffen entladen und Gesichert sein müssen. Das Schießen ist nur in den gekennzeichneten Arealen (Spielfeld) gestattet, Sicherheitszonen sind einzuhalten! Das bedeutet das niemand aus dem Fenstern des Gemeinschaftsraums feuert oder aus andere gekennzeichnet 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! 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! Nicht erlaubt sind Rangabzeichen und orden.

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 Spieleiter hat das Recht, Spieler vom aktuellem Spielgeschehen auszuschließen!

Fundsachen:

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

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!

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!