

## **Platzregeln & Haftungsausschluss**

- Den Anweisungen der verantwortlichen Spielleiter sind absolut Folge zu leisten.
- Spiele immer fair und respektiere den anderen Mitspieler. Airsoft ist ein Spiel, nehme es bitte nicht zu ernst. Bitte akzeptiere die Treffer. Gehe lieber einmal zu viel aus dem laufenden Spiel als sich deswegen zu streiten.
- Jeder Spieler ist für seine Ausrüstung inkl. der Waffen selber verantwortlich.
- Jeder Spieler hat seine persönliche Schutzausrüstung zu tragen.
- Das Betreten des Spielgeländes erfolgt auf eigene Gefahr. Im Falle eines Unfalles oder Verletzungen können keine Haftungsansprüche an den Grundstücksinhaber sowie an das organisierende Team und an Dritte erhoben werden. Jeder Spieler hat für einen ausreichenden Versicherungsschutz (Haftpflicht, Unfallversicherung) zu sorgen.
- Alkohol und Drogen sind nicht erlaubt.
- Bereiche die abgesperrt sind (durch Hinweisschilder, Absperrungsmaterial etc.) sind nicht zu betreten! Sie gehören nicht zum Spielfeld.
- Sollten Spieler unter Alkohol oder Drogen stehen, werden diese mit sofortiger Wirkung des Geländes verwiesen.
- Abfälle sind sofort Ordnungsgemäß zu entsorgen.
- Evtl. Rauchverbote sind auf dem gesamten Gelände zu beachten.
- Beim laufenden Spielbetrieb muss eine geeignete Schutzbrille getragen werden. Diese darf auf keinen Umständen abgesetzt werden. Setzt ein Spieler diese vorsätzlich ab, wird das Spiel sofort unterbrochen und der Spieler wird verwarnet. Bei Wiederholungen kann der Spieler auch des Feldes verwiesen werden.
- Wenn das Spiel beendet oder abgebrochen wird, haben alle Spieler Ihre Waffen sofort zu entladen und zu sichern.
- Nach dem Spiel haben die Spieler Ihre Waffen entladen und vom Akku getrennt wieder in die dafür geeigneten Transportbehältnisse zu packen und diese abzuschließen.
- Im Falle einer Ordnungsbehördlichen Kontrolle, wird das Spiel sofort abgebrochen. Alle Spieler haben Ihre Waffen zu entladen, zu sichern und diese auf den Boden zu legen. (Am besten danach ein- bis zwei Schritte zurückgehen). Kommentare oder Bemerkungen der Spieler sind zu unterlassen. Der verantwortliche Spielleiter wird sich um diese Situation kümmern und diese für alle recht unangenehme Situation schnell und Problemlos aus der Welt schaffen.
- Auf dem gesamten Spielgelände sind pyrotechnische Erzeugnisse (Blendgranaten, Rauchkörper, Böller, etc.) nicht erlaubt!
- Weitere Platzregeln und Haftungsausschlüsse können zusätzlich noch auf einem separaten Blatt geschrieben werden.

## Spielregeln

- Ein Spieler gilt als getroffen, wenn er auf seinem Körper mit einer Kugel getroffen wird.
- Als Trefferzonen gelten die Beine, Arme sowie der Oberkörper. Der Kopf gehört nicht zu den Trefferzonen.
- Aus Sicherheitsgründen sind Kopftreffer nicht erlaubt. Auch das absichtliche anvisieren des Kopfes ist verboten.
- Wegen der Fairness, muss man bei Hindernissen, so weit wie möglich, mit dem gesamten Oberkörper herum kommen.
- Bei Verwendung von Schutzschildern (Bodybunker) gelten noch folgende zusätzlichen Regeln:
  - Ein Schutzschild kann Treffer aus einer Pistole und einer Langwaffe (inkl. einer Schrotflinte) aus einer gewissen Entfernung (> 3 Meter) abhalten. Sollte der Spieler mit einer Granate, oder mit einer Schrotflinte aus kürzester Entfernung (< 3 Meter) getroffen werden, gilt das Schild als zerstört und der Spieler scheidet zusammen mit dem Schild aus.
  - Wird der Spieler der das Schild vor sich her trägt, an ungeschützten Körperteilen getroffen, z.B. den Beinen, so gilt er ebenfalls als getroffen und scheidet zusammen mit dem Schild aus.
- Der Spieler der getroffen wird, hat das mit einem lauten „HIT“ den anderen Spielern zu signalisieren. Er hat die Waffe zu sichern und mit dem erhobenen rechten Arm das Spielfeld zu verlassen. Er ist somit ausgeschieden. Auf ausgeschiedene Spieler darf nicht mehr geschossen werden!
- Die Weitergabe von Informationen des laufenden Spieles, z.B. die Position anderer Spieler und Gegner von Spielern die gerade ausgeschieden sind, ist nicht erlaubt und zu unterlassen. Falls Funkgeräte verwendet werden, gilt für diesen Spieler eine Funk Sperre.
- Kugeln die an einem Hindernis abprallen und anschließend einen Spieler treffen, gelten nicht als Treffer. Der Spieler ist dann nicht ausgeschieden.
- Wenn ein Spieler sich an andere Spieler heranschleichen konnte (< 3 Meter, ausgenommen sind Gegner mit einem Bodybunker), darf er einen Schuss auf ihn nur noch mündlich mit dem Ausruf „Hit“ anzeigen. Schießen auf kurzer Distanz kann gefährlich werden und zu Verletzungen führen und ist somit nicht erlaubt.
- Berührt ein Spieler mit seiner Waffe einen Gegner, so kommt es einem Treffer gleich. Der gegnerische Spieler ist dann ebenfalls ausgeschieden.
- Falls Funkgeräte verwendet werden, hat jedes Team vor Spielbeginn sich für einen eigenen Kanal zu entscheiden. Das abhören der gegnerischen Frequenzen gilt als unfair, ist aber nicht verboten.
- Weitere Platzregeln und Haftungsausschlüsse können zusätzlich noch auf einem separaten Blatt geschrieben werden.



