



Regelwerk United Force RD

§1 Event und Gelände

Jeder Teilnehmer muss das 14. Lebensjahr vollendet haben. Aus organisatorischen Gründen kann die Anzahl an Spielern unter 18 Jahren auf vier Teilnehmer begrenzt werden.

Die vollständig ausgefüllte Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten mit Kopie des Ausweises ist beim Einlass abzugeben. Die gilt für alle Spieler unter 18 Jahren.

Jeder Spieler muss ein gültiges Ausweisdokument griffbereit bei sich führen.

Das Team United Force RD (nachfolgend auch „Orga“ genannt) besitzt während des Events das Hausrecht. Die Teammitglieder sind durch rote Warnwesten oder Patches/Abzeichen gekennzeichnet und deren Anordnungen ist Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen können mit sofortigem Ausschluss der Veranstaltung und ggf. einer Sperre für weitere Veranstaltungen geahndet werden.

Die Spiele werden vorab unter www.airsoft-verzeichnis.de im Eventbereich ausgeschrieben. Zugelassen zu Spieltagen sind nur Spieler, die sich dort angemeldet haben.

Es wird derzeit eine Aufwandsentschädigung von 10€ pro Spieler bei „normalen“ Spieltagen erhoben.

Besondere, vorher als solche angekündigte Spieltage wie Nachtspiele, Turniere, LARP-Spiele können aufgrund des höheren Aufwandes auch mehr kosten. Die Aufwandsentschädigung ist bar am Einlass zu zahlen.

Auf dem Gelände ist Schritttempo zu fahren und auf die Anweisungen der Parkplatzeinweiser zu achten. Es muss stets eine Rettungsgasse freigehalten werden.

Auf Tiere jeglicher Art wird nicht geschossen, bei Wildwechsel auf dem Gelände ist das Spiel pausiert.

§2 Haftungsausschluss

Das Betreten und Befahren des Geländes erfolgt auf eigene Gefahr und Haftung!

Das Team United Force RD haftet nicht für Schäden, die den Teilnehmern infolge von Mängeln am Grundstück, Gebäuden und oder Gegenständen entstehen.

Weiterhin übernimmt das Team United Force RD für die Garderobe und das Equipment keine Haftung. Jeder, der sich auf dem Gelände aufhält, haftet für sich selbst.

Das Team United Force RD übernimmt keinerlei Haftung für durch die Spiele oder den generellen Aufenthalt auf dem Grundstück verursachten Schäden oder Verletzungen an Menschen und/oder deren Eigentum (z.B. Fahrzeugen oder Gegenständen wie Waffen, Ausrüstung, etc.).

Im Falle von polizeilichen Kontrollen haftet das Team United Force RD nicht für beschlagnahmte oder beschädigte Sachgegenstände.

Der Eigentümer des Grundstücks kann für keinerlei Schäden, die den Teilnehmern infolge von Mängeln am Grundstück, Gebäuden und oder Gegenständen entstehen belangt werden. Die Nutzung erfolgt auf eigene Gefahr!

Jegliche Teilnahme an Airsoftspielen auf dem Gelände geschieht auf freiwilliger Basis! Der teilnehmende Spieler muss sich dessen bewusst sein und akzeptiert dies.

§3 Safe Zone

Wer nicht mitspielt hält sich in der Safe Zone auf. In Absprache mit der Orga darf das Spielfeld auf eigene Gefahr betreten werden, dann ausschließlich mit Schutzausrüstung und einer Warnweste.

In der Safe Zone darf die persönliche Schutzausrüstung abgelegt werden.

Waffen müssen in der Safe Zone entladen und mit einer Laufsocke gesichert sein.

In der Safe Zone ist jegliches Schießen einschließlich Trockentriggern und/oder Leerschüssen verboten!

§4 Sicherheit und Verhalten

Außerhalb der Safe Zone ist eine Schutzbrille zu tragen (ohne Ausnahmen, auch nach Spielende und in Pausen bzw. bei Unterbrechungen). Das Team United Force RD behält sich das Recht vor, Schutzbrillen nicht zuzulassen, wenn deren Schutzwirkung fraglich erscheint. Gitterbrillen gelten nicht als Schutzbrille!

U18 Spieler sind verpflichtet, zusätzlich einen Mundschutz bzw. eine Vollgesichtsmaske außerhalb der Safe Zone zu tragen.

Jeder Spieler hat stets auf die Vollständigkeit seiner Schutzausrüstung zu achten.

Verbotenen Gegenstände werden nicht geduldet. Dazu zählen:

- jegliche Gas-, Signal-, Schreckschuss- oder „scharfe“ Waffen.
- Schlag-, Hieb- und Stichwaffen jeglicher Art.
- Musik, Flaggen oder Symbole, die einer radikalen politischen oder religiösen Richtung oder Ideologie zuzuordnen sind, sonstigen Verboten unterliegen oder den Anschein erwecken.
- Feuerwerkskörper / Pyrotechnik jeglicher Art, ausgenommen kaltbrennende Rauchgranaten (beispielsweise von Enola Gaye).
- jegliche verbotenen Waffenanbauten oder -zubehör wie beispielsweise Lampen, Laser oder verschiedene Zielgeräte
- Besitz und/oder Konsum von Drogen oder ähnlichen illegalen Substanzen.

Auch der Konsum von Alkohol oder legalen bewusstseinsverändernden Substanzen (Rauschmitteln) ist vor und auf dem Gelände strengstens verboten!

Folgende Gegenstände können von der Orga erlaubt werden:

- Granatenattrappen: Wurfgeschosse, die Hand-, Rauch-, Blendgranaten nachempfunden sind und kein erhöhtes Verletzungsrisiko mitbringen (beispielsweise durch zu hohes Eigengewicht oder scharfe Kanten)
- Schild: Pro Spielfraktion darf üblicherweise ein Einsatzschild verwendet werden. Diese dürfen maximal Manngröße aufweisen. Im Spiel eingesetzt darf der Spieler mit dem Schild und alle dahinter befindlichen Personen maximal Backups verwenden oder Airsoftwaffen bis zu 0,5 Joule, dann allerdings nicht im Vollautomodus.
- Schlag-, Hieb- und Stichwaffenattrappen, sogenannte LARP-Waffen (=LiveActionRolePlay)

Belästigen, Schreien, Autohupen, Knallen und andere Lärmbelästigung sind auf dem gesamten Gelände untersagt. Einzig ausgenommen sind Hupen, (Triller-)Pfeifen und Rufe, die von der Orga als Signal genutzt werden bzw. als Warnsignal dienen.

Jeder ist dazu verpflichtet, Müll zu vermeiden, anfallenden Müll wieder mitzunehmen oder in die dafür vorgesehenen Mülleimer zu werfen.

Nach Spielende ist das Spielfeld und das Gelände zeitnah zu verlassen.

Fundgegenstände sind der Orga zu übergeben.

§5 Airsoftwaffenregelung

Es dürfen nur in Deutschland legale Airsoftwaffen benutzt werden im Kaliber 6mm BB.

Spieler unter 18 Jahren dürfen ausschließlich Airsoftwaffen mit einer maximalen Geschossenergie bis zu 0,5 Joule benutzen.

Für Airsoftwaffen gelten folgende Vorgaben:

- Vollautomatisch: Ausschließlich bei Airsoftwaffen mit einer Geschossenergie bis 0,5 Joule erlaubt.
- Bei Nutzung einer Airsoftwaffe bis zu 0,5 Joule entfällt die Backuppflicht.
- Backup: Maximal 1,1 Joule
- Sturmgewehr: 1,8 Joule (Sicherheitsabstand 18m / Backuppflicht)
DMR: „designated marksman rifles“ werden nicht gesondert behandelt, sie gelten als Sturmgewehr
- Sniper: Einzelschussrepetierer mit maximal 3 Joule (Sicherheitsabstand 30m / Backuppflicht)

Abstandsregel: Pro 1 Joule sollen mindestens 10 Meter Abstand bestehen.

Maximales BB-Gewicht 0,36g (Ausnahme: Einzelschussrepetierer bis 0,40g).

Es sind ausschließlich 6mm Bio-BBs zu verwenden.

Jede Waffe muss vor dem Spieltag gechront werden und erhält eine Kennzeichnung. HPA-Regulatoren werden dabei „verplombt“. Die Orga behält sich das Recht vor, stichprobenartig während des Spieltages Waffen erneut zu chronen.

HPA-Regulatoren müssen fixierbar sein (Tournament-Lock), sonst wird die Waffe nicht zum Spiel zugelassen.

§6 Treffer

Trefferzone ist der gesamte Körper inkl. aller Ausrüstungsgegenstände, also gelten auch Helmtreffer, Waffentreffer, Friendly Fire, Abpraller und Querschläger als Treffer.

Bei einem Treffer wird vom Spieler laut „HIT“ gerufen, der Treffer wird durch Armheben angezeigt und der Spieler legt ein Deathrag / Hitrag (Rotes Signaltuch / Warnweste etc.) an, um von allen Seiten sichtbar den Treffer anzuzeigen. Je nach vorher angesagtem Spielmodus wird dann auf einen Medic gewartet oder zurück zum Spawnpoint gelaufen. Es wird während des Spielbetriebes nicht diskutiert!

Es gilt: „Dead men tell no tales“. Bedeutet: Ein getroffener Spieler schweigt zum aktuellen Spielablauf, antwortet nicht am Funk und wartet ruhig auf den Medic bzw. geht stillschweigend zurück in den Spawn.

Bei Einsatz von Granaten gelten alle Spieler im Umkreis von 5 Metern vom Einschlagpunkt als getroffen.

Fair Play wird vorausgesetzt! Wird ein Spieler bei Highlanderei (dem Nichtanerkennen von Treffern) beobachtet wird dies sanktioniert und kann zum Spielausschluss führen.

Bei Meinungsverschiedenheit über einen Treffer gelten beide Spieler als getroffen.

Diskussionen sind nur außerhalb des Spielfeldes zu führen unter Einbeziehung einer Orga.

§7 Sonstiges

Es dürfen legale Funkgeräte auf den PMR-Frequenzen genutzt werden. Die Orga behält sich vor, einzelne Kanäle vorzugeben oder zu sperren.

Medic-Regeln: Sofern für das Spiel Medic-Regeln gelten werden diese in der Einweisung vor Spielbeginn mitgeteilt und erklärt. Ansonsten gilt stets, dass sich der Spieler bei einem Treffer zurück zum Spawnpoint begibt.

§8 Notfallregeln / Notfallverhalten:

Sollte jemand einen Unfall erleiden ist umgehend die Orga zu verständigen und dem Verunfallten Hilfe zu leisten bis jemand von der Orga eintrifft.

Bei einem Brand gilt analog, die Orga zu verständigen, wenn möglich einen Löschversuch zu unternehmen und auf das Eintreffen der Orga zu warten.

In jedem Fall ist das Spiel sofort unterbrochen. „Freeze“ rufen als Signal kann sowohl von der Orga wie auch von Spielern genutzt werden, um den Spielbetrieb sofort zu beenden. Jeder Spieler ist dann verpflichtet, augenblicklich alle Spieltätigkeiten zu unterlassen. Der Lauf der Airsoftwaffe wird bodenwärts gerichtet, die Waffe wird gesichert und das Magazin herausgenommen.

Der Gefahrenbereich ist von den Spielern zu verlassen und abzusperren.

Bei Spielabbruch ist das Spielfeld unverzüglich von den Spielern zu verlassen.

Einsatzfahrzeugen ist Platz zu schaffen und ggf. die Einsatzkräfte zu unterstützen.