

Regeln + Haftungsausschluss AfterWorkSkirm

1. Allgemeines zu beachten

1.1 Teilnahme

- Auf dem Spielfeld ist jeder willkommen! Beleidigungen, Provokationen, Mobbing, Diskriminierung, sowie jede Art des Rassismus sind absolut unerwünscht und können (je nach Schwere mit vorheriger Verwarnung) zum Ausschluss von unseren Events und Spieltagen führen! Grundsätzlich sprechen wir im Regelwerk alle Geschlechter an.
- Der Personalausweis ist ständig bei sich zu tragen
- Alkohol erst nach Skirm Ende
- Teilnahme ab 16 Jahre, ab 14 Jahren nach RS möglich
- Bei uns steht der Spaß im Vordergrund und wir verweisen auf einen verantwortungsvollen und bewussten Umgang mit Airsoft!

1.2 Anreise

- Auf dem Parkplatz ist bereits die Schutzbrille aufzusetzen
- Das Anreisen mit kompletter Ausrüstung ist nicht gestattet
- Das Tragen kompletter Tarnkleidung ist nicht erwünscht, aber z.B. das Tragen ausschließlich der Hose ist gestattet, insofern der Gesamteindruck kein militärischer Eindruck vermittelt
- Persönliches Eigentum ist im Auto wegzuschließen, um u.a. Diebstähle zu verhindern
- Das Schießen und Anvisieren von Personen vor Spielbeginn und in Pausen ist nicht gestattet

1.3 Pausen, Verlassen des Spielfeldes und Umgang mit Airsoft Guns

- Die Schutzbrille ist auf und abseits des Spielfeldes ständig zu tragen. Auch in den Pausen!
- Das Schießen in der Safezone ist untersagt, das mutwillige Schießen auf die Sicherheitsnetze in Richtung Safezone ist ebenfalls untersagt!
- Nach Ende eines Spielmodus, Beginn der einheitlichen Pause und generelles Verlassen des Spielfeldes durch die Schleuse sind die Magazine aus den Airsoft Guns zu entfernen, prüfen ob BB im Lauf ist und die Airsoft Guns zu sichern.

1.4 Signale

- 1x Hupen: Runde eines Spielmodus beginnt, Runde eines Spielmodus endet. Nach Ende einer Runde wird je nach Ansage am gleichen Spawn gespawnt oder der Spawn getauscht
- 2x Hupen: Spielmodus ist beendet und man versammelt sich am Briefing Ort (Lagerfeuerplatz)
- 3x Hupen: Spielstopp oder Zwangspause. Hier wird unverzüglich das Schießen unterlassen! Es wird sich informiert, was los ist

2. Ausrüstung

2.1 Schutzausrüstung

- Schutzbrille ist absolut Pflicht! Von Gitterbrillen als Schutzbrille raten wir ausdrücklich ab!
- Mundschutz ist empfohlen (für U18 Pflicht)
- Andere wichtige Körperstellen sind zu schützen

Regeln + Haftungsausschluss für das Event „AfterWorkSkirm“ auf dem Gelände der Fa. Paintballpark NRW GmbH, Betriebsstätte Paintballpark Westfalen - Hammer Straße 341 - 59229 Ahlen

Sicherheitshinweis: Jeder Teilnehmer hat sich vor Augen-, Gesichts- und Körpertreffer eigenverantwortlich angemessen zu schützen. Bei Unsicherheit ist die Orga aufzusuchen. Z.B. für die Überprüfung der Schutzbrille.

Beachte bitte, dass keiner für etwaige Verletzungen und Folgeschäden haftet. Sei es der Veranstalter, die Fa. Paintballpark NRW GmbH und/oder andere Weisungsbefugte und/oder andere Mitspieler bzw. Teilnehmer. Das bedeutet: Vernünftige Schutzbrille ist angesagt!

2.2 Nicht erlaubte Kleidung und Gegenstände

- Das Tragen von Kleidung, Abzeichen aller Parteien zwischen 1933 und 1945 ist nicht gestattet
- 2. Weltkrieg Reenactment ist nicht gestattet
- Das Tragen von dienstlichen Kennzeichnungen, Rangabzeichen, Orden jeglicher Art sowie verbotene Zeichen nach Gesetzen der BRD sind verboten
- Das Tragen von politischen, religiösen oder gewaltverherrlichenden Symbolen, Schriften o.Ä. ist verboten.

2.3 Funk - PMR

- Team Rot: 1-3

- Team Blau: 4-6

- Orga / Notfall: 7

Bleibt frei: 8

Team Rot: 9-12

Team Blau: 13-16

3. Joule Grenzen | Airsoft Guns | Granaten

Pistole(Backup): Grenze 1.0 Joule; Backup ist Pflicht wenn Primäre >1.0 Joule

Primäre: Grenze 1.3 Joule

Bolt-Action-Sniper: Grenze 2.0 Joule

Es wird mit dem **Spielgewicht** gechront! Bei den angegebenen Grenzen werden maximal 0,1 Joule Toleranz akzeptiert!

Wer bewusst ein falsches Gewicht angibt, wird des Platzes verwiesen. Bei Zuwiderhandlungen kann der Spieler auch für die Saison ausgeschlossen werden!

Des weiteren handelt es sich bei den Jouleangaben um Maximalwerte! Es wird gerne gesehen auch drunter zu sein.

In engeren „Räumen“ wie z.B. im Stadtbereich vorkommend bitte die ASG nutzen, die die geringe Mündungsenergie hat. Wir begrüßen grundsätzlich die Nutzung von Backups und auch das „Bangen“ auf kürzester Distanz (Triggerdisziplin)!

Regeln + Haftungsausschluss für das Event „AfterWorkSkirm“ auf dem Gelände der Fa. Paintballpark NRW GmbH, Betriebsstätte Paintballpark Westfalen - Hammer Straße 341 - 59229 Ahlen

Wir wollen Spaß haben beim Spielen und nicht unnötig Schaden, Schmerzen oder Frust verursachen. Wer diese Regel nicht akzeptieren will, braucht sich auch nicht anmelden!

3.1 Hier gelten die allgemeinen Waffengesetze der BRD:

- Jegliche Personen unter 18 Jahre gilt kleiner 0.5 Mündungsenergie in Joule
- Allgemein gilt ein Vollauto nur bis kleiner 0.5J.
- Lampen und Laser an Airsoft Guns sind verboten
- Über 0,5J müssen die Airsoft Guns ein legales F im Fünfeck haben. Das F ist nur legal, wenn der Importeur in einer der Listen vom PTB ist.

3.2 Munition

Es dürfen nur 6mm Bio BBs verwendet werden – keine Alu-, Farb- oder Kunststoff-BBs

3.3 Backup Pflicht & HPA - Systeme

Das Führen einer Backup ist Pflicht (s. Punkt 3, letzter Abschnitt).

HPA - Systeme sind erlaubt und werden zusätzlich kontrolliert, die Sicherung unterliegt dem Spieler und erfolgt selbstständig, bei Zuwiderhandlung wird die Airsoft bzw. der Spieler vom Spieltag ausgeschlossen.

3.4 Granaten

Rauchgranaten: Es dürfen nur Granaten verwendet werden, die explizit für Airsoft, Paintball etc. entwickelt wurden und kaltabrennend sind. Die Farben Weiß, Schwarz, Grau sind nicht gestattet. Weiter müssen die Rauchgranaten eine BAM Nr. besitzen und in einer der Liste vom BAM zu finden sein

- Granaten wie Tornado, Cyclone Impact sind erwünscht
- Flash oder reine Sound -oder Knallgranaten wie Thunder sind verboten
- Andere als o. g. Pyrotechnik/Sprengstoff ist nicht erlaubt
- Dummy Granaten erzielen keine Hits, aber können zur taktische Täuschung eingesetzt werden
- Claymore's erwünscht

Hinweis: Nach dem kollektiven Chronen am Anfang nach der Anmeldung wird stichprobenartig oder auf Hinweise durch andere Spieler erneut jeweilige Personen gechron!

Hinweis zur Tornado/Cyclone Impact/Claymore:

Bei Granaten und bei Claymore's: Es zählen direkte Treffer und Abpraller.

Sportlichkeit / Fairness wird hier auch gerne gesehen, wenn z.B. die Granate einen Meter neben einem explodiert und man rausgeht, obwohl man nicht getroffen wurde.

4. Bang-Regel

Ab <= 3 Meter wird der gegnerische Spieler mit einem lauten „Bang“ Ruf aus dem Spiel geworfen. Das ist gleichwertig mit einer getroffenen BB. Dies zählt nur, wenn die ASG in Richtung des Gegenspielers zeigt, die ASG geladen und schussbereit ist.

Es können max. 2 Spieler in Folge gebangt werden. Beim dritten Bang ist man verpflichtet zurück zum Startpunkt(Spawn) zu gehen.

Der Gebangte kann den Gegenspieler dazu auffordern einen Schuss abzugeben, um zu sehen, ob theoretisch ein Hit möglich gewesen wäre. Wäre kein Hit möglich gewesen, kann der „Gebangte“ im Spiel bleiben und der Gegenspieler ist als Hit betrachtet.

Hinweis: Je nach Teilnehmermenge wird die Bang-Regel nach Bedarf außer Kraft gesetzt. Dies wird immer explizit beim Sicherheitsbriefing genannt!

5. Hit-Regel

Bei einem BB-Treffer am Körper hat man lautstark „HIT“ zu rufen und gleichzeitig den Treffer mit der Hand anzuzeigen sowie unverzüglich seinen Deathrag zu zücken (s. Punkt 6).

Treffer am Kopf sind möglichst zu vermeiden, lassen sich aber nicht verhindern und ist deshalb dem Schützen nicht vorzuhalten (Wer nur sein Kopf zeigt, kann auch nur am Kopf getroffen werden).

- Treffer an der Airsoft Gun zählen als Treffer und der Spieler muss zum Spawn.
- Abpraller sind keine Hits! (Ausnahme sind Granaten/Minen/Claymore's)
- Bei Treffer auf eigene Teamspieler ist der Getroffene verpflichtet zurück zum Spawn zu gehen!
- Blindfire ist zu unterlassen (z.B. die Airsoft Gun um die Ecke halten und schießen, ohne sein Körper zu zeigen)

Schleicht sich ein Spieler einem Gegenspieler an, kann er diesen durch Handauflegen „leise“ ausschalten, muss zu dem Spieler „Silent Kill“ sagen. Der „getroffene“ Spieler geht dann zum Spawn ohne (laut) „HIT“ zu rufen um dadurch nicht weitere Mitspieler zu warnen. Für „Silent Kill's“ gibt es kein Maximum wie bei der Bang-Regel (s. Punkt 4).

DEAD MAN CAN'T TALK – erst am Spawn kann der Spieler seine Mitspieler auf Gegenspieler aufmerksam machen!

6. Treffer- und Teamerkennung

Für die Treffererkennung ist es notwendig ein **Deathrag** ala Warnweste/Leibchen in **Neonfarben** Grün/Gelb//Orange bei sich zu tragen. Wer keins mit sich trägt, riskiert mehrfach nachträglich Treffer einzustecken, darf sich dann aber auch nicht beschweren ;)

Für die Teamerkennung ist es zwingend notwendig an jedem Arm einheitlich ein Teamband im Rot oder Blau/Gelb zu tragen.

7. Weisungen von Mitarbeiter der Paintballpark NRW GmbH und andere Weisungsbefugte

Die Weisungen von Mitarbeiter des Paintballpark NRW GmbH und anderen Weisungsbefugte sind stets Folge zu leisten. Alle Spieler vom MAC sind weisungsbefugt und mindestens an einem MAC-Patch oder/und „AWS-ORGA“-Patch zu erkennen.

Bei generellen Fragen oder Unsicherheiten ist die Orga zu kontaktieren.

Fürs eigene handeln: Hast du ein ungutes Gefühl bei irgendeiner Sache, dann lass es lieber und frag die Orga.