

REGELWERK – Die Siedlung

WICHTIG:

Unser Regelwerk ist ein Leitfaden, welcher sich Aufgrund von neuen Ereignissen, neuen Ideen, neue Airsoft-Replikas und neuen Spielmodus-Abläufen immer mal wieder ändern kann. Von daher ist es die Pflicht jedes einzelnen Spielers zum Briefing zu erscheinen, wenn die ORGA zum Briefing ausruft.

1. Voraussetzungen für einen Spieltag

- **Mindestalter beträgt 18 Jahre** (*Ausnahmen möglich mit ausgefülltem Elternzettel*)
- Weder **links-** noch **rechtsradikale** Interesse
- **Kein WW-2 Reenactment**
- **Festes Schuhwerk** (*Nike, Adidas, Puma und andere diverse Sport- und Straßenschuhe zählen nicht dazu*)
Die Schuhe/Stiefel auf dem Spielfeld müssen ein festes Profil haben und das Sprunggelenk vollständig umschließen.
- **BioBBs Only**

1A. Anreise

Die Anreise erfolgt in **Zivil**. Es stehen genug Räume zur Verfügung, um sich nach der Anmeldung gemütlich umzuziehen. Ausnahmen für **Next Level**: Wer will darf und kann sich auch auf dem Spielfeld-Parkplatz umziehen. Wenn wir Teilnehmer erwischen die mit „voller Montur“ im Fahrzeug ankommen, fahren die direkt nach Hause. Zugelassen ist: Tarnhose + ziviles Oberteil (*Jacke, Pulli etc*)

2. Magazine und Waffen

Für alle Spieler gilt: **Semi only + Low-Cap / Mid-Cap Magazine** (*Semi only gilt auch für 0,5er Pistolen u. Gewehre*)

Mid-Cap Magazine bis max. **180 (+/- 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** (Munitionszuführung von der Seite/Oben) wie **M249**, **M60** etc.

Diese dürfen mit Box-Magazinen bestückt werden. Wir gehen davon aus, dass alle Spieler mit getunten AEGs über die Erfahrung und Verantwortung verfügen solch ein Gerät zu benutzen.

Bei wiederholten Beschwerden von Mitspielern muss das Gerät oder der Spieler (*wenn keine Ersatzwaffe organisiert werden kann*) vom Platz. Wir bitten um Verständnis.

Es darf nur im eigenen HQ/Respawn aufmunitioniert werden!

3. Energie-Limit (S-AEG / HPA / GBB / Pistole)

Es gilt ein Energie-Limit von **1,5 Joule** für Primärwaffen. Dies entspricht **400 fps mit 0,20g**.

Es gilt ein Energie-Limit von **1,2 Joule** für Pistolen. Dies entspricht **360 fps mit 0,20g**.

HINWEIS: Stellt eure Waffen dementsprechend ein – Ausnahmen und Ausreden **tolerieren wir nicht!!!**

Appell und Bitte an die Spieler: Auf kurze Distanzen die Backups benutzen. Wir empfehlen einen Vollgesichtsschutz, da Kopftreffer nicht zu vermeiden sind.

3a. Sniper 2,2 Joule (Boltaction) & MG 0,5 J (reale Vorbilder)

Als Sniper sind nur **Boltaction** zugelassen und **keine DMR**-Umbauten. Genauso wird bei **0,5 Joule MG** nicht von M4 Modellen mit Trommelmagazinen gesprochen, sondern wirklich **nur MG's** mit **realen Vorbildern** (Munitionszuführung von der Seite/Oben) – z.B. **M249**, **M60** usw.

Sniper und MG werden vor Ort mit unseren **0,25g BBs** gechron.

Sniper-Energie-Limit auf **5 Blocks & Next Level 1,8 Joule** und auf **The Base 2,2 Joule**.

3b. Backup Regel (für Die Siedlung)

Wir haben seit Anfang 2017 die Regel eingeführt, dass in den Häusern nur noch die Backups (*Pistolen*) benutzt werden dürfen.

Mit Backups sind alle Pistolen bis **1,2 Joule** gemeint.

Ausnahmen wie MP's oder Bullpup und dergleichen gibt es nicht. Zugelassen im Gebäude sind:

- + **GBB / NBB Pistolen**
- + **AEP Pistolen „Semi only“**
- + **Federdruck Systeme**
- + **Pumpgun mit Repetierfunktion**
- + **Revolver**

Hinweis: Als Backup sind keine 0,5 Joule AEG's gemeint!

4. Funk

Team Rot: Kanal 1 bis 3

Team Gelb: Kanal 4 bis 6

ORGA: Kanal 7 und 8

Diese beiden Kanäle dürfen nicht genutzt werden, weder zum Kommunizieren noch zum Mithören.

Im **Notfall** (z.B. *Verletzungen*) kann ein Notruf über Kanal 7 oder 8 abgesetzt werden.

5. Kameras / Helmkameras / Handykameras

Auf Grund der gesetzlichen Bestimmungen sind Kameras / Helmkameras / Handykameras nur beschränkt erlaubt.

Bitte beachtet die Persönlichkeitsrechte der aufgenommen Personen!

6. Medic-Regel / Respawn

Wird vor Ort beim Briefing erklärt.

Und für alle gilt: **DEAD MAN CAN'T TALK!!!**

Das beinhaltet auch Zeichensprache!

7. "BANG"- Regel

Eine feste "BANG"-Regel gibt es nicht. Wir pflegen den so genannte „**Gentlemen-Bang**“.

Auch diese Regel wird vor Ort beim Briefing erklärt.

Es ist keine Pflicht zu „bängen“, zeugt aber von Verantwortung und Fairplay.

8. InGame Orga

Eingesetzte InGame Orga unterstützen die Orga im aktiven Spiel geschehen und sind durch ein **ORGA Patch** (*oder Member Patch*) gekennzeichnet.

Sie beobachten die Fairness der Spieler, stehen für Fragen bereit und dürfen auch regulierend eingreifen.

Den Anweisungen in Bezug auf die Einhaltung des Regelwerks durch die **InGame Orga** ist Folge zu leisten.

9. Fahrzeuge

Aus Fahrzeugen heraus darf nicht geschossen werden, ebenso dürfen Fahrzeuge nicht beschossen werden. Wer dagegen verstößt wird ggf. haftbar gemacht und wird sofort vom Spiel ausgeschlossen! InGame Fahrzeuge sind von dieser Regelung ausgenommen! Genaue Regelungen werden beim Briefing bekanntgegeben.

10. Abfall

Leere Flaschen und Dosen sowie jeglicher Abfall, auch Kippen, werden von jedem Einzelnen wieder mitgenommen. Wer seinen Müll liegen lässt oder nicht in die dafür vorgesehenen Behältnisse entsorgt muss mit einem Platzverweis rechnen.

11. Hausrecht

Die Personen, die für das Durchsetzen der Regeln verantwortlich sind, sowie Hausrecht haben sind hier nachfolgend aufgezählt:

Die Mitarbeiter der ASE GmbH,

die Vereinsmitglieder des Vereins **Airsoftevents e.V.**

sowie die Mitarbeiter der **Training Base Weeze GmbH**

Den Anweisungen ist Folge zu leisten.

Zu widerhandlung kann einen Platzverweis sowie ein Hausverbot nach sich ziehen.