



## Airsoft Hohenhorn – Rules of Engagement

### *Anmeldung vor dem Spieltag:*

- Über die offizielle Homepage Schießanlage Airsoft Hohenhorn.
- Ticket muss vorab erworben werden.
- Ggf. Ticket für Verpflegung.
- Tickets sind pro Spieltag begrenzt.
- Tickets vor Ort nur nach Verfügbarkeit
- Ticketabgabe nur an Ü18 Spieler

### *Anfahrt & Anmeldung:*

- Anreise in zivilen Sachen.
- Auf dem vorhandenen ausgebauten Feldweg (Teerstraße) bewegen.
- Ab Einfahrt Tor gilt Schritttempo (max. 10 kmh).
- Parken auf den dafür gekennzeichneten Flächen (Airsoft).
- Auto abstellen und unverzüglich anmelden (CheckIn).
- Im Anschluss direkt zur Anmeldung Airsoft (Orga), ist gekennzeichnet.

### *Ablauf:*

- Nachdem Anmeldeprozess Airsoftsachen vom Auto zum Platz der Gruppe bringen.
- Unverzügliches Chronen aller Airsoft-Waffen die gespielt werden wollen.
- Chronen nur mit den Bio bbs die auch gespielt werden.
- Bis zum Antreten/Einweisung seine eigenen Spielvorbereitungen treffen.

### *Handhabung Airsoft-Waffen & Munition (BIO bbs, Pyro):*

- Leerschüsse sind außerhalb der gekennzeichneten Spielflächen verboten.
- Langwaffen haben außerhalb der gekennzeichneten Spielflächen eine Laufsocke zu tragen.
- Außerhalb der gekennzeichneten Spielfläche ist jede Airsoft-Waffe im Ladezustand: entladen (Magazin entfernt und keine bb in der Hopup-Kammer).
- HPA-Waffen sind zusätzlich von der Luftflasche getrennt.
- Gespielt werden darf ausnahmslos nur mit BIO bbs.
- **Eigene BBs dürfen nicht mitgebracht werden. BBs in allen gängigen Gewichten bekommst du vor Ort.**
- Zugelassen sind nur Airsoftwaffen, die ausnahmslos in Zustand und Aussehen gem. deutschem aktuellen Waffengesetz entsprechen. Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich und haftbar.
- Die Orga und der Eigentümer der Standortschießanlage behalten sich das Recht einer Prüfung der Airsoft-Waffe und der gespielten bbs vor.
- Es darf nur Pyro vom Hersteller "ENOLA" verwendet werden.
- Pyro darf nur auf Anweisung der Orga angewendet werden.
- Kein schwarzer und/oder weißer Rauch.
- Nur Kaltrauch ist zugelassen.
- Flashbang-Granaten nur nach Freigabe der Orga.

*Sicherheit auf dem Gelände:*

- Das Betreten der aktiven Schießstände ist strengstens verboten.
- Das Bewegen außerhalb der gekennzeichneten Spielflächen Paintball/Airsoft ist strengstens verboten.
- Auf den gekennzeichneten Spielfeldern gilt ausnahmslos Schutzbrillenpflicht
- Pyrotechnik (Kaltrauch) darf nur in den gekennzeichneten Spielflächen genutzt werden
- Waffen sind außerhalb der Spielfelder zu sichern, Ladezustand entladen, kein Magazin in der Waffe.
- Langwaffen haben eine Laufsocke zu tragen.
- Der eigene Müll ist entsprechend in den Mülltonnen zu entsorgen.

**Joule-Grenzen**

		<b>** Eventspielfläche</b>
<b>Sturmgewehr/MP/HPA</b>		<b>1,5 Joule</b>
<b>* DMR</b>		<b>2,0 Joule</b>
<b>Sniper/Repetierer</b>		<b>2,5 Joule</b>
<b>Kurzwaffe/Backup</b>		<b>1,1 Joule</b>
<b>AEG/AEP</b>		<b>0,5 Joule</b>

Als DMR gilt jede S-AEG, welche folgende Merkmale aufweist. Zielfernrohr, Mindestlänge von 100cm inkl. Schalldämpfer und einem Vorbild im Kaliber 7,62mm nachempfunden ist. Typische Vertreter dieser Waffenart sind: G3 DMR, SR25 bzw. M110, Dragunov SVD oder eine SCAR-H mit langem Lauf. Diese Aufstellung ist keineswegs vollständig und die finale Entscheidung, ob eine S-AEG als DMR eingestuft wird unterliegt allein der Orga/Spielleitung.

\*\* Die Joule-Grenze versteht sich als maximale Höchstgrenze am Chronostand.

*Sicherheitsabstände/HIT Regel/Deathrag Regel:*

- Bis zu 1 Joule mind. 10 Meter.
- Ab 1,01 Joule mind. 20 Meter.
- Ein Treffer am Körper und/oder Ausrüstung (auch Waffe) ist laut mit einem HIT anzuzeigen.

- Ein HIT wird mit dem Deathrag markiert, der Spieler ist ausgeschieden und geht unverzüglich zum Spawn (außer es gibt eine Medic-Regel).
- Blindfire ist gänzlich verboten.
- Im Spiel besteht eine Deathrag-Pflicht.
- Im Spiel besteht eine Backup-Pflicht.

*Verhalten während der Spielzeit:*

- Fair Game.
- Tote Spieler reden nicht.
- Bei Unklarheiten ist die Orga zu informieren.
- Bei Auseinandersetzung der Spieler, gehen alle Beteiligten zu ihren Spawn.
- Bei einem Unfall oder einer Gefahr ist die Orga unverzüglich zu informieren.
- Beim Ausruf "Blaulicht" sind alle Waffen zu sichern, der Ladezustand „entladen“ ist unverzüglich herzustellen, Magazin aus der Waffe, HPA-Luftschlauch ist von der Waffe zu trennen, der Orga ist Folge zu leisten.
- Der eigene Müll ist mitzunehmen

***HINWEIS: Die Orga kann und wird nicht überall sein können.***

*Fehlverhalten, Konsequenzen & sonstiges:*

- Jeglicher Verstoß gegen diese Regeln und der Anweisungen der Orga und/oder des Feldbetreibers, wird mit dem Verweis vom Grundstück für diesen Spieltag geahndet.
- Vor und während des Spieltages gilt absolutes Alkoholverbot jeglicher Art.
- Drogen und/oder das Einnehmen auf dem Gelände/Grundstück sind strengstens verboten.
- Rauchen nur auf den ausgewiesenen Plätzen.
- Wer nicht mit BIO BBs spielt, muss mit einer Geldstrafe von bis 1.000,00€ rechnen. Diese Geldstrafe wird vom Feldbetreiber erlassen. Zudem droht ein lebenslanges Hausverbot. Die Orga wird stichprobenartig Kontrollen durchführen. Wer sich einer Kontrolle widersetzt, wird vom Spieltag ausgeschlossen und erhält keine Erstattung vom Tagesticket.
- Bei Verstoß gegen die o.g. Regeln & Richtlinien behält sich das Organisationsteam vor, den Spieler und ggf. sein Team des Spielfeldes zu verweisen.
- Verstöße gegen das deutsche Waffengesetz werden zur Anzeige gebracht.