

Regeln + Haftungsausschluss AfterWorkSkirm

1. Allgemeines zu beachten

1.1 Teilnahme

- Der Personalausweis ist ständig bei sich zu tragen
- Alkohol erst nach Skirm Ende
- Teilnahme ab 16 Jahre

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 gestattet, 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

- In einheitlichen Pausen, die von der Orga mündlich oder akustisch angesagt werden, ist das Schießen zu unterlassen
- Die Schutzbrille ist auf **und** abseits des Spielfeldes ständig zu tragen. Auch in den Pausen!
- Nach Ende eines Spielmodus, Beginn der einheitlichen Pause und generelles Verlassen des Spielfeldes durch die Schläuse 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
- Mundschutz ist empfohlen (**für U18 Pflicht**)
- Andere wichtige Körperstellen sind zu schützen

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 aller Parteien zwischen 1933 und 1945 ist nicht gestattet
- 2. Weltkrieg Reenecment ist nicht gestattet
- Das Tragen von dienstlichen Kennzeichnungen, Rangabzeichen, Orden jeglicher Art sowie verbotene Zeichen nach Gesetzen der BRD sind verboten
- Gummimesser sind nicht gestattet

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. FPS / Joule Grenzen | Airsoft Guns | Granaten

Joule / Gramm	0,20g	0,25g	ZU Beachten
Backup: <=0,9J (Toleranz:0,1)	<= 329 FPS <=100 m/s	<= 294 FPS <=89 m/s	– Pflicht zur Benutzung ab <=5 Meter – Bangen ab <= 2 Meter, kein Bang: wenn alle Teilnehmer nur AEP mit <= 0.5 J als Backup nutzen (wird beim Briefing bekannt gegeben)
Primäre: <=1,48J (Toleranz: keine)	<= 399 FPS <=121 m/s	<= 356 FPS <=108 m/s	Sicherheitsabstand in Meter: Joule x 10 – Bangen ab <= 2 Meter

Für Bolt-Action-Sniper gilt: sofern nicht anders im Event (ASVZ) angegeben, ebenfalls die Jouleobergrenze von 1,48 Joule.

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

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

- 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
- **Max.** erlaubte Gewicht der 6mm Rundkugeln beträgt **0,30g**

3.3 Backup Pflicht & HPA - Systeme

- Das Führen einer Backup ist Pflicht, wenn die Mündungsenergie der Primären in Joule > 1J beträgt
- 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: Alle Spieler im Radius von 3 Meter sind Hit, unabhängig davon ob man von einer BB getroffen wurde oder nicht. In Falle, dass die Granate keine BBs versprüht, ist die Granate als Blindgänger zu werten und verursacht keine Hits!

Bei Claymore's: 5 Meter Hit, Radius 45° links und rechts zur ‚Sprengrichtung‘

4. Bang-Regel

- Ab <= 2 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 einer getroffenen BB an Körper hat man lautstark HIT zu rufen und gleichzeitig den HIT mit der Hand anzuzeigen sowie unverzüglich seinen Deathrag zu zücken.
- HITs am Kopf sind möglichst zu vermeiden, lassen sich aber nicht verhindern und ist deshalb dem Schützen nicht vorzuhalten (Hinweis: Um Kopftreffer zu vermeiden sollte der Schütze mindestens seinen halben Torso zeigen um dem Gegner eine „Angriffsfläche“ zu bieten).
- Treffer an der Airsoft Gun setzen diese außer Kraft, die Backup muss benutzt werden, ist keine Backup vorhanden zählt der Treffer als Hit und muss zum Spawn
- Abpraller sind keine Hits
- Bei Treffer auf eigene Teamspieler ist der Schütze 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)

6. Treffer- und Teamerkennung

- Für die Treffererkennung ist es zwingend notwendig ein Deathrag ala Warnweste/Leibchen in Neofarben Grün oder Orange bei sich zu tragen.
- 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.

Die Weisungsbefugte des Team Airsoft Oelde (TeamASO) ist anhand Namensbänder mit der Aufschrift "AWS - ORGA" und „TeamASO“ zu erkennen.

Alle Spieler vom Team Airsoft Oelde sind weisungsbefugt.

8. Game Modi Regeln <https://www.paintballpark->

[westfalen.de/tpl/download/PaintballparkWestfalen-Karte.pdf](https://www.paintballpark-westfalen.de/tpl/download/PaintballparkWestfalen-Karte.pdf)

Allgemeiner Hinweis: Wenn allgemein in den entsprechenden Bereich gespawnt wird, sucht man sich eine nahe Deckung und spawnt dann dort. Bitte unterlasst das Dauerfeuern auf die Spawnpunkte.

In Extremfällen werden die Leute als Hit betrachtet zum Spawn zurückgeschickt, damit der Gegner wieder vernünftig zurück ins Spiel kommen kann.

Medic Regel: Bis 30 Sekunden zählen oder weißes Bändchen am Arm knoten. Pro Spawn nur eine Wiederbelebung! Gehittete darf nicht während der Wiederbelebung schießen. Wiederbeleber nur Backup.

Hit Confirm (HC – 2 Teams Rot und Blau)

- Ziel ist es so viele bestätigte Hits zu machen wie möglich, indem die vom Gegner liegengelassen* Marken aufsammelt werden
 - Jeder kann nur seine eigene Marken wieder aufsammeln und Teamkollegen(in Team Blau oder Rot) können keine anderen Marken von Teamkollegen aufsammeln
 - Jeder kann gegnerische Marken aufsammeln, wenn selber eine eigene Marke mit getragen wird
 - Hits können immer gemacht werden
 - Sind keine Marken beim Spawn mehr vorhanden, müssen eigene Marken erst wieder aufgesammelt werden
- Medic Regel: Ja

Hold The Flag im Beta Bereich s. [Karte](#) (HTF – 2 Teams Rot und Blau)

- **Ziel** ist es solange wie möglich die PANDORA Flagge auf Vollmast zu halten und somit Zeit auf das Teamkonto gutgeschrieben zu bekommen
 - Zu Beginn ist die Flagge am tiefsten Punkt und beide Teams können die Flagge auf Vollmast hissen
 - Ist die Flagge auf Vollmast gehisst, so muss das gegnerische Team die Flagge wieder auf dem tiefsten Punkt und dann wieder auf Vollmast hissen. Jetzt bekommt das neue Team die Zeit gutgeschrieben
 - Wird man beim Vorgang des Hissens auf Vollmast gestört z.B. durch ein Hit, so ist die Fahne als Neutral zu betrachten
- Spawnbereich: Beim Bulli bei Alpha und
- Spawnmindestanzahl: je nach Teilnehmeranzahl 2-3
- Medic Regel: Nein

Hold The Flag im Alpha Bereich s. [Karte](#) (HTF – 2 Teams Rot und Blau)

- Ziel ist es solange wie möglich die Fort Knox Flagge auf Vollmast zu halten und somit Zeit auf das Teamkonto gutgeschrieben zu bekommen
- Zu Beginn ist die Flagge am tiefsten Punkt und beide Teams können die Flagge auf Vollmast hissen
- Ist die Flagge auf Vollmast gehisst, so muss das gegnerische Team die Flagge wieder auf dem tiefsten Punkt und dann wieder auf Vollmast hissen. Jetzt bekommt das neue Team die Zeit gutgeschrieben
- Wird man beim Vorgang des Hissens auf Vollmast gestört z.B. durch ein Hit, so ist die Fahne als Neutral zu betrachten
- Spawnbereich: Bei Beta hinterm Heli und beim Ausgang des Spielfeldes
- Spawnmindestanzahl: je nach Teilnehmeranzahl 2-3 – Medic Regel: Nein

Protect The VIP (PTV – 2 Teams Rot und Blau)

- Ziel ist es den VIP zu beschützen und zum Savepoint, d.h. im Helikopter im PANDORA Bereich (s. Karte) zu befördern bzw. den VIP daran zu hindern zum Savepoint zu gelangen – Bei Treffer auf VIP, muss dieser sich hinsetzen und innerhalb einer Minute wiederbelebt werden, indem er ohne Treffer in eine Deckung „gezogen“ wird. Ansonsten wird der VIP mit Begleitung 1 Spieler erneut gespawnt
- VIP kann Pistolen benutzen (keine eigenen)
- Spawnbereich: Delta mit VIP beim Häuschen & Gamma im Wald zum Spielfeldrand – Das Team das bei Gamma spawnt, darf sich nicht im gegnerischen Spawn verschanzen und darf nicht die Bereiche G2,G3 und G4 betreten – Spawnmindestanzahl: 2-3, je nach Teilnehmeranzahl
- Medic Regel: nur beim VIP und nur 1x nach jedem erneuten Spawn

Secure The Hostage (STC – 2 Teams Rot und Blau)

- Ziel ist es die Geisel zu retten und zu einen der Savepoints Alpha, Delta oder Gama zu bringen bzw. zu verhindern, dass die Geisel gerettet wird
- Das Spiel ist gewonnen, wenn die Geisel gerettet bzw. in einem bestimmten Zeitraum davon abgehalten wird oder jede Spieler eines Teams HIT ist – Das Team, dass einen Treffer auf die VIP landet, hat direkt verloren
- Die Geisel kann beliebig im PANDORA Bereich bewegt/versteckt werden
- Spawnbereich: Beta beim Helikopter mit Geisel und beliebig in Alpha, Delta oder Gamma
- Spawnmindestanzahl: 0, jeder hat nur 1 Leben
- Medic-Regel: Ja

Squad TDM (3 Teams) (STDM – 2 Teams Rot, Blau und Gelb)

- Ziel ist es so viele Hits wie möglich zu machen
- Spawnbereich: Team Rot: Alpha | Team Blau: Gamma | Team Rot/Weiß bzw. Gelb: Beta
- Spawnmindestanzahl: 2

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

– Medic-Regel: Ja

Secure The Grenades (STG – 2 Teams Rot und Blau)

- Ziel ist es die beladene Holzkiste mit Cyclone Impacts zum eigenen Spawn zu bringen
- Gehen die Impacts auf dem Weg zum eigenen Spawn hoch, hat das Team direkt verloren
 - Die Kiste darf UNTERWEGS nur geöffnet werden, wenn man ein Splint + Sperrbügel besitzt, den man durch einen Boost erhalten hat – Die Kiste muss von zwei Personen getragen werden
- Spawnbereich: Alpha beim Bulli und Links außen am Spielfeldrand bei Gamma
- Spawnmindestanzahl: 3
- Medic-Regel: Ja

Secure The VIP (STV – 2 Teams Rot und Blau)

- Ziel ist es den VIP aus der Spielmitte wiederzubeleben und anschließend zum eigenen Spawn zu bringen (Beschützerteam) bzw. zu verhindern, dass der VIP innerhalb einer bestimmten Zeit zum Gegnerspawn gebracht wird
- Nachdem der VIP wiederbelebt wurde darf er seine oder andere Pistolen benutzen
- Nachdem der VIP wiederbelebt wurde, darf er getroffen werden. Bei 3 Hits hat das Beschützer Team direkt verloren
- Der VIP kann nach der Wiederbelebung eigenständig zum Beschützer Spawn rennen.

- Spawnbereich: Bei Alpha hinter der letzten Barrikade hinterm Bulli & Gamma im Wald zum Spielfeldrand
- Spawnmindestanzahl: 2-3, je nach Teilnehmeranzahl – Medic Regel: Nein

Escort the VIP

- Ziel ist es den VIP zum „Panzer“ (Autowrack) zu bringen. Der VIP muss bei Höhe 89(/Pandora) gesucht und zum Panzer gebracht werden.
- Der VIP kann nur in Schrittempo gehen und muss immer geführt werden (keine eigene Handlung).
- Ist der VIP im Panzer muss er dort für 5 Minuten geschützt werden damit das Team gewinnt. Wird der VIP aber innerhalb der 5 Minuten aus dem Panzer geholt hat das Gegnerteam gewonnen.

Spielzeit 20 min + Max.5 min

Frontline (*Attacker & Defender Team – ähnlich dem Spielmodus „RUSH“ aus Battlefield™*)

Für Angreifer:

- Ziel: Erobern der Fahne (einmaliges vollständiges(!) Hissen) um an der Frontlinie vorzurücken
- Es steht eine allgemeine Ticketzahl zur Verfügung, ist ein Attacker HIT so geht dieser zum Spawn und nimmt eine „Marke/Ticket“ aus dem Pott seiner Fraktion und wirft diesen in den Pott der Gegnerfraktion (wird beim Briefing erklärt und ggf. vorgemacht /// ORGA am Attackerspawn)
- Wird eine Fahne erobert ist die zuletzt eroberte Fahne der neue Spawn, die Tickets werden wieder auf die voll Zahl zurückgesetzt, dies wird solange fortgeführt bis die nächste Fahne erobert wird und das solange bis alle Fahnen erobert worden sind (z.B. 2 Fahnen / 3 Fahnen / 4 Fahnen)
- Sind alle Fahnen erobert haben die Attacker gewonnen
- Sind alle Tickets verbraucht so hat das Defenderteam gewonnen, unabhängig vom Vorrücken der Attacker

Für Defender:

- Ziel: Eroberung und Vorrücken der Attacker verhindern durch gesammelte HITS (Ticketlimit der Attacker verbraucht)
- Defender haben kein Ticketlimit
- Defender spawnen an der nächst zu erobernden Fahne, dies wird beim Briefing bekannt gegeben und durch die ORGA während des Spiels begleitet

Für beide Teams gilt:

- Ist eine Fahne erobert, ist für 60 *(120)Sek. dass Feuer einzustellen, → die neuen Spawns werden neu bezogen: Attacker rücken nach, Defender ziehen sich zurück, die sich noch im Spiel befindenden Spieler müssen nicht zum Spawn
- Wird die Fahne erobert ertönt ein akustisches Signal zur Kennzeichnung der Eroberung und der „Feuerpause“, nach 60 (/120) Sek. erneutes Signal zur Spielfortsetzung!
- Pro Fahne gilt ein Zeitfenster von 10 min zur Eroberung/Verteidigung

Spawnmindestzahl 2-4 (je nach Spielerzahl)

Behind Enemy Lines

- Ziel ist es das gegnerische Team auszuschalten

Team Sniper:

- besteht aus 2-4 Spielern (je nach Teilnehmerzahl)
- haben alle ein SSG und eine Backup
- können sich gegenseitig wiederbeleben (unter Vorbehalt 1x oder unlimitiert)
- Wiederbelebung dauert 30 Sek
- getroffene Sniper können bewegt werden
- „Wiederbeleber“ kann die Backup nutzen

Team Suchtrupp:

- Rest der Spieler
- haben nur 1 Leben (ggf. wird vom Team ein fester Medic bestimmt, je nach Spieldynamik)

Spawns:

- Team Suchtrupp: an der Schleuse
- Team Sniper ab der 2. Hälfte des Spielfeldes von der Schleuse aus gesehen

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

Haftungsausschluss:

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass das Betreten und die Nutzung des Spielfeldes der Fa. Paintballpark NRW GmbH, Betriebsstätte Paintballpark Westfalen - Hammer Straße 341 - 59229 Ahlen für mich, ggf. meines Kind, auf eigene Gefahr erfolgt und ich, ggf. mein Kind, die Regeln des Events „AfterWorkSkirm“ beachte/t.

Bei der Anmeldung weise ich mich mit meinem Personalausweis zur Bestätigung des 18 Lebensjahres aus und gib die Verzichtserklärung sowie diesen Haftungsausschluss unaufgefordert ab.

Ggf. legt mein Kind die vollausgefüllte und unterschriebene schriftliche Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, Kopien der Personalausweise, die Verzichtserklärung sowie diesen Haftungsausschluss bei der Anmeldung unaufgefordert vor.

Sollte ich mich, ggf. mein Kind sich, verletzen oder Schäden an meinem Eigentum, ggf. am Eigentum meines Kindes entstehen, so verzichte ich hiermit ausdrücklich auf die Geltendmachung von Ansprüchen, Forderungen und/oder Einleitung von rechtlichen Schritten gegenüber der Fa. Paintballpark NRW GmbH und/oder anderen Beteiligten am Event wie Weisungsbefugte oder Teilnehmer des o.g. Events.

Bei Missachten von Regeln, Anweisungen von Mitarbeiter der Fa. Paintballpark NRW GmbH bzw. andere weisungsbefugten Personen oder unkorrektem Verhalten kann es zu zeitlich begrenzten bis hin zu unbegrenzten Platzverbot kommen.

Die Fa. Paintballpark NRW GmbH oder andere Weisungsbefugte übernehmen keine Verantwortung für Teilnehmer die sich nicht an das deutsche Waffenrecht oder an die Sicherheitsregeln halten. Jeder Teilnehmer ist für sein eigenes Handeln verantwortlich. Wenn die Fa. Paintballpark NRW GmbH und/oder Weisungsbefugte Kenntnis von Missachtung einer der vorgenannten Regeln sowie von Missachtung von gesetzlichen Bestimmungen bekommt, behält sie sich vor, die betreffende Person unverzüglich vom Spiel ohne Rückerhalt des Eintrittsgeldes auszuschließen sowie von ihrem Hausrecht Gebrauch zu machen und die Person vom Gelände zu verweisen.

Durch die Unterschrift(en) wird o.g. akzeptiert.

_____, den _____
Ort Datum

Name des Teilnehmers (in Druckbuchstaben)

Unterschrift des Teilnehmers

Bei nicht Volljährigkeit:

Name des Erziehungsberechtigten
(in Druckbuchstaben)

Unterschrift des Erziehungsberechtigten