

Regelwerk AfterWorkSkirm by MAC

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
- Der Transport als auch die Verwahrung der ASG's hat gemäß Waffengesetz zu erfolgen!
- 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 (keine Gitterbrille!)
- 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.

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

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 ; 9-12
- Team Blau: 4-6 ; 13-16
- Orga / Notfall: 7
- Bleibt frei: 8

3. FPS / Joule Grenzen | Airsoft Guns | Granaten | Magazine

Pistole: Empfehlung 0.8+/-0.1 Joule; <1.0 Joule

Primäre: Empfehlung **1.1**+/-0.1 Joule; <1.3 Joule

Bolt-Action-Sniper: Empfehlung **1.6**+/-0.1 Joule; <1.8 Joule

Es wird mit dem **Spielgewicht** gechront! 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

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

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
- Der Transport der ASG gemäß dem Waffengesetz!

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

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! Gleiches gilt für Claymore's oder andere BB-versprühende Gegenstände!

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

3.5 Magazine

- Hicap Magazine (Magazine die eigenen Speicher besitzen und mechanisch aufgezogen werden) sind nicht zulässig, mit der Ausnahme von Maschinengewehren (MG's) nach realem Vorbild wie z.B. M249, M60, MG42, RPK, PKP, usw. welche ein Boxmagazin besitzen - Allgemein gilt ein Vollauto nur bis kleiner 0.5J.
- Für alle anderen Gewehre wie z.B. Firehawk / M4, G36, AK usw. gilt Lowcaps oder Midcaps only
- Es gibt kein Magazinlimit, mitnehmen könnt ihr so viel ihr tragen/verstauen könnt, um den Spielfluss aber nicht zu sehr zu beeinträchtigen empfehlen wir max. 6 Magazine für die Primäre (es gibt genug Zeit zwischen den einzelnen Spielmodi aufzumumpeln)

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 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 – egal von wem man getroffen wurde!

- 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)
- Für „Waffentreffer“ zählen als Treffer und der Spieler muss zum Spawn
- Abpraller sind keine Hits
- Blindfire ist zu unterlassen (z.B. die Airsoft Gun um die Ecke halten und schießen, ohne sein Körper zu zeigen! Es gilt: Der Schütze muss mit Kimme und Korn /Optik sehen können wohin der Schuss geht)
- 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
- 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 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 TeamASO ist anhand Namensbänder mit der Aufschrift "AWS - ORGA" und „TeamASO“ zu erkennen. Alle Spieler vom Team ASO sind weisungsbefugt.