

# Laufenburger Airsoft Wölfe – Gesamtregelwerk (Stand 20.04.2017)

Diese Regeln sind von jedem Spieler vor dem ersten Spiel komplett durchzulesen und zu unterschreiben. Die Unterschrift ist bindend und ist somit eine Einverständniserklärung zu allen aufgeführten Regeln.

## Gliederung:

1. Grundregeln
2. Anreise
3. Sicherheit
4. Verhalten
5. Ausrüstung
6. Spielfeldregeln

## 1. Grundregeln

1. Das Mindestalter beträgt 18 Jahre.
2. Alkohol und Drogen sind nicht erlaubt. Jeder ist selber dafür verantwortlich, dass er nüchtern zum Spieltag antritt. Bei Feststellung einer Spieluntauglichkeit kann der Spieler vom Spieltag ausgeschlossen werden.
3. Das eigene Gelände darf nur benutzt werden, wenn ein Vertreter der Teamleitung anwesend ist (Teamleader, Co - Leader oder Bevollmächtigter).
4. Das Betreten eines Spielgeländes erfolgt auf eigene Gefahr. Im Falle eines Unfalles oder Verletzungen, können keine Haftungsansprüche an den Grundstücksinhaber, sowie an das organisierende Team und an Dritte erhoben werden. Mehr Infos im geländespezifischen Haftungsausschluss.
5. Jeder Spieler hat den Haftungsausschluss unterschrieben zum Spiel mitzubringen.
6. Das Mitführen eines Personalausweises ist Pflicht.
7. Es ist verboten offizielle Rangabzeichen zu tragen. Dies ist Amtsanmaßung nach § 132 StGB.

## 2. Anreise

1. Die Anreise erfolgt komplett in ziviler Kleidung. Zivile Kleidung ist dadurch definiert, dass sie kein Tarnmuster oder eindeutig militärische Funktion hat.
2. Die gesamte Ausrüstung ist verdeckt in geeigneten Behältern zu transportieren. Dies beinhaltet insbesondere auch den Transport von Westen, Helmen, etc.
3. Wir bitten zu einem verabredeten Treffen pünktlich zu erscheinen. Bei Verhinderung sollte man sich frühzeitig bei der L.A.W. Teamleitung abmelden.
4. Außerhalb des Geländes werden die Airsoftwaffen gemäß der Gesetzeslage in abgeschlossenen Taschen transportiert. (Munition/Akkus und Airsoftwaffe getrennt / 2 separate Taschen, Waffe nicht Schussbereit) §36 Abs. 1 WaffG.

### 3. Sicherheit

1. Jeder Spieler ist für seine Ausrüstung inkl. der Airsoftwaffen selbst verantwortlich.
2. Es ist immer eine für Airsoft geeignete Schutzbrille zu verwenden, die entsprechend geprüft wurde. Schutzbrillen aus dem Baumarkt können keinen ausreichenden Schutz gewährleisten.
3. Außerhalb der gekennzeichneten Safe-Zone ist immer diese Schutzbrille zu tragen.
4. Es darf in keiner Situation in die und aus der Safe-Zone geschossen werden. Dies beinhaltet auch Test- und Leerschüsse.
5. In der Safe-Zone müssen alle Airsoftwaffen gesichert und dürfen nicht Schussbereit sein. Vor dem Betreten der Safe-Zone ist das Magazin zu entnehmen und ggf. der letzte Schuss aus dem Hop-Up zu entfernen und der Hahn zu entspannen.
6. In der Safe-Zone werden keine Leerschüsse gemacht.
7. Bereiche, die durch Flatterband oder entsprechende Schilder gekennzeichnet sind, werden nicht betreten.
8. Es dürfen keine selbstgebastelten Granaten, Sprengkörper o.Ä. verwendet werden.
9. Eine Schutzbrille, die für Airsoft geeignet ist, ist Pflicht und muss auf dem gesamten Spielfeld dauerhaft getragen werden. Niemals auf dem Feld abnehmen!  
Ein Mundschutz/Zahnschutz ist empfehlenswert.
10. Spiele finden nur im abgesperrten und markierten Bereich statt.
11. BANG-REGEL: Die Bangregel besagt, dass unter einem bestimmten Abstand zum Gegner nicht geschossen wird, sondern nur die Airsoftwaffe auf den Gegenspieler gerichtet und laut „BANG!“ gerufen wird. Das muss vom Gegner als Hit anerkannt werden. Die Bang-Regel darf nur angewandt werden, wenn der Schütze ein freies Schussfeld zum Gegenspieler hat bzw. wenn ein richtiger Treffer sicher wäre. Die Airsoftwaffe muss hierzu im Anschlag geführt werden. „Blind“ um die Ecke bangen, Bangen auf große Entfernung und auch das Bangen ohne freies Sichtfeld - z.B. durch Büsche hindurch - wird nicht gewertet.
12. Eine Berührung auf kürzester Distanz zählt als Bang, aber unterliegt keiner begrenzten Anzahl. Dieses Bang zählt als lautloser Hit. Der gehottete Spieler ruft nicht laut „Hit“, sondern zieht leise seine Hit-Rag und begibt sich zu seinem Spawn.
13. Aus den Gebäuden und in die Gebäude darf mit allen Waffen geschossen werden, sofern die Mindestabstände eingehalten werden.
14. Innerhalb der Gebäude werden die Backups verwendet.

## 4. Verhalten

1. Das Gelände bzw. Spielfeld darf nicht ohne Zustimmung der Veranstalter verändert werden.
2. Beleidigung und Diskriminierung von Spielern ist untersagt und führt zum Spielausschluss.
3. Es darf nur in der Safe-Zone im gekennzeichneten Raucherbereich geraucht werden.
4. Jeder Spieler ist dazu angehalten das Gelände ordentlich zu halten. Abfälle sind ordnungsgemäß zu entsorgen bzw. wieder mitzunehmen. Müll und Abfälle sind in den vorgesehenen Behältern zu entsorgen.
5. Mutwillige Zerstörung und Beschädigung von Gegenständen und Bauten des Spielfeldes ist strengstens untersagt und führt zu Hausverbot und der Verursacher wird haftbar gemacht.  
Mutwillige Zerstörungen von anderem Eigentum werden nicht toleriert, dafür wird der Verursacher haftbar gemacht.
6. Diskriminierende, politische oder rassistische Patches, Aufnäher und Ausrüstung ist verboten.
7. Airsoft ist unpolitisch. Politische Äußerungen oder Diskussionen sind nicht auf dem Spielfeld zu führen. Radikales Gedankengut wird nicht toleriert und führt zum sofortigen Hausverbot. Dies gilt auch für Äußerungen, Symbole, Musik, etc. Ebenso ist es verboten politisches Material zu Veranstaltungen mitzubringen und zu verteilen.
8. In einer realen Gefahrensituation (Verletzungen, unerwünschte Gäste, Polizei, etc.) werden mit dem Signalgeber (Pfeife, Horn, etc.) mehrere kurze Signale abgegeben. Falls vorhanden, wird die Situation ebenfalls über Orga-Funk bekanntgeben.
9. Film- oder Fotoaufnahmen die während des Events gemacht werden, sind im Vorfeld mit der Teamleitung abzuklären und ggf. nach der Veranstaltung umgehend der Teamleitung zur Verfügung zu stellen.
10. Die Veröffentlichung von Film- und Fotoaufnahmen ist nur der Teamleitung oder von dieser bemächtigten Personen gestattet. Diese muss jedoch vor Veröffentlichung die Personen, die auf dem Film- und Fotomaterial zu sehenden sind, um ihr Einverständnis bitten. Das Hochladen von Film- und Fotoaufnahmen ins Internet (vor allem Facebook, Youtube) ohne Absprache mit der L.A.W. Teamleitung ist verboten, wenn dort auf das Team, andere Spieler oder das Gelände geschlossen werden kann. Jeder Spieler muss selbst für eine geeignete Verschleierung Sorge tragen, wenn dies von Spieler gewünscht ist.
11. Während eines Spiels mit „Medic“ darf in keinem Fall als Sanitäter-Ruf "Hilfe" oder „Sanitäter“ verwendet werden (Verwechslungsgefahr nicht Beteiligter). Als Ruf ist nur "Medic" anzuwenden.
12. Den Spielleitern und der Orga ist Folge zu leisten.

## 5. Ausrüstung

1. Das Tragen von Uniformen und Abzeichen aus den Weltkriegern ist untersagt.
2. Jeder Spieler, Gast, Fotograf oder Beobachter muss eine für Airsoft geeignete Schutzbrille haben und außerhalb der Safe-Zone tragen.
3. Eine Gittermaske als Mund- und Zahnschutz wird sehr empfohlen!
4. Jeder Spieler hat eine Hit-Rag/Warnweste bei sich zu tragen und zu verwenden.
5. Es darf ausschließlich nur BIO-Munition verwendet werden.
6. Die Kleidung des Spielers sollte angemessen sein. Das bedeutet, vorzugsweise Tarnkleidung. Festes Schuhwerk (Stiefel) und Schutzbrille sind Pflicht!
7. Jede Airsoftwaffe, die im Spiel eingesetzt werden soll, muss vor dem Spiel gechront (Energiesmessung) werden, um sicherzustellen, dass die unten genannten Energien nicht überschritten werden
8. Das Anbringen von funktionsfähigen Lampen und Lasern an den Waffen ist nach dem deutschen Gesetz verboten.
9. Auf dem gesamten Spielgelände sind pyrotechnische Erzeugnisse (Blendgranaten, Rauchkörper, Böller, etc.) und aufplatzende Granaten (Thunder, etc.) nicht erlaubt. Bei Unsicherheiten sind die Teamleitung oder Spielleitung zu befragen.
10. Jeder hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Waffen technisch einwandfrei funktionieren, dazu gehört vor allem eine funktionierende Sicherung und ein zuverlässig funktionierender Semi-Automatik Modus. Sollten Verstöße festgestellt werden, kann ein Platzverbot für die betreffende Airsoftwaffe ausgesprochen werden.
11. Jeder Spieler sollte eine Backup für kurze Distanzen bei sich tragen und auch benutzen. Als Backup zählen AEPs mit maximal 0,5J und Pistolen mit maximal 1J.
12. Energiegrenzen (bei 0,20g BBs):
  - 0,5 Joule - 230 Fips MG/AEP (Backup)/AEG
  - 1,0 Joule - 330 Fips Pistole (Backup)
  - 1,5 Joule - 400 fps GBB-Gewehre/-MPs (Gas, Co2, HPA)
  - 1,7 Joule - 430 fps S-AEG
  - 2,5 Joule - 520 fps Sniper (Bolt-Action / Co2, Gas, HPA: 2,3 Joule)
13. - Es gibt keine Sonderregeln für DMR's.
  - Gechront wird mit 0.20g BB's. Diese werden von uns gestellt.
  - Backups müssen auch vorgezeigt und gechront werden.
  - Nur Kaliber 6mm ist zugelassen.
14. High-Caps sind unerwünscht, aber nicht verboten. Drummags sind nur bei MG's zugelassen und müssen von der Spielleitung freigegeben werden.
15. Wenn ein Spieler getroffen wird, signalisiert dieser den Treffer deutlich mit dem Ausruf "Hit", hebt den Arm und legt die „Hit-Rag“(Warnweste) an.
16. Ähnliche Wörter wie "Hit" während eines Spiels sind zu unterlassen. (führt zu Verwirrungen). Der Ausruf „Aua“ ersetzt kein „Hit“!

17. 40mm Granaten sind zugelassen, aber nicht im Nahbereich/CQB einzusetzen. Nur direkte Treffer zählen.
18. Als Wurfgranaten sind nur Granaten zugelassen, welche BBs herausschleudern und mit kalten Gasen angetrieben werden. Bei Unsicherheiten sollen die Granaten der Spielleitung vorgezeigt werden.
19. Es dürfen nur Gummi-Messer im Spiel geführt werden. Echte Messer am besten direkt zuhause lassen! Nur Werkzeuge mit Klingen - wie z.B. Taschenmesser oder Multitools - dürfen mitgeführt werden.
20. Jeder Spieler bringt seine Teambänder selbst mit. Gegebenenfalls können Teambänder vor Ort erworben werden. Ein rotes und ein blaues Teamarmband sollte jeder bei sich tragen, um flexibel die Teams anpassen zu können.

## 6. Spielfeldregeln

1. Zu vermeiden sind:
  - gezielte Schüsse auf den Kopf
  - Schüsse auf Tiere
  - Schüsse auf nicht am Spiel beteiligte Personen (z.B. Zuschauer, Fotografen)
  - Schüsse in die, aus der und innerhalb der Sicherheitszone
  - Schüsse auf PKW's
  - Schüsse auf explosionsgefährdete Gegenstände, wie z.B. Gasflasche
2. Bei einem Treffer ist laut „Hit“ zu rufen und die Hit-Rag sichtbar zu zeigen. Diese muss den ganzen Weg bis zum Spawn bzw. der Safe-Zone gut sichtbar getragen werden. Aus dem laufenden Spiel ausgeschiedene Spieler dürfen keine Informationen zum Spiel weitergeben – weder persönlich noch über Funk.
3. Kein Blindfeuer: Waffen werden zum Feuern nicht um Ecken oder die Mündung durch Schlitze/Löcher gehalten. Sichtkontakt zum Ziel muss bestehen und die Waffe aus dem Anschlag abgefeuert werden.
4. Mindestabstände:
  - Unter 1m: Bang mit Backup
  - Unter 5m: Backup
  - Ab 1,0J: 5m Mindestabstand
  - Ab 1,5J: 10m Mindestabstand
  - Ab 2,0J: 15m Mindestabstand
  - Ab 2,5J: 20m Mindestabstand

5. Bevor die Safe-Zone betreten wird, ist die Sicherheit der Waffen herzustellen. Magazine sind aus den Waffen zu entnehmen und ggf. in der HopUp Kammer verbleibende Kugeln sind zu entfernen/zu verschießen.
6. Bang-Regel:
  - Es darf nur mit einer Pistole/Backup gebanged werden.
  - Mindestabstände beachten und rechtzeitig zur Backup wechseln!
  - Unter 5m ist immer zur Backup zu wechseln!
  - Unter 5m kann die Bang-Regel freiwillig angewandt werden.
  - Bei Entfernungen unter 1m ist immer die Bang-Regel anzuwenden.
  - Das „Bang“ ist laut und deutlich zu rufen.
  - Das Ziel muss wie bei einem geplanten Schuss anvisiert werden und treffbar sein
  - Das Bangen durch kleine Spalten, Löcher oder Schlitze ist nicht erlaubt.
  - Es dürfen maximal drei Leute in kürzester Zeit hintereinander gebanged werden.
7. AEG's und AEP's unter 0,5J dürfen vollautomatisch schießen. MG's mit Drummag sind vor dem Spiel vorzuzeigen, um freigegeben zu werden. Es werden nur wirkliche MG's oder LMG's mit Drummags als solche anerkannt.
8. Es dürfen nur Feuerstöße von maximal 1 Sekunde bei Vollautomatik abgegeben werden.
9. Granaten: Alle Spieler innerhalb eines Radius von 3m um die Granate sind Hit, wenn kein Hindernis die Kugeln vollständig vom Getroffenen abgehalten hätte. Ebenfalls sind alle Spieler innerhalb eines Raumes Hit in dem eine Granate losgeht. Ausnahmen bilden lange Flure und sehr große Räume ab rund 25m<sup>2</sup>(ca. 5mx5m).
10. Wenn ein Spieler durch einen Medic wieder ins laufende Spiel gebracht wird, ruft dieser laut „Back In“.
11. Wenn ein Spieler getroffen ist, sichert dieser seine Airsoftwaffe und begibt sich auf direktem Wege zu seiner Safe- bzw. Spawn-Zone, außer ein anderes Vorgehen ist explizit vom Spielmodus vorgegeben. Die Hit-Rag ist auf dem gesamten Weg gut sichtbar anzulegen. Der Spielfluss sollte von ausgeschiedenen Spielern nicht gestört werden.
12. Die Weitergabe von Informationen des laufenden Spieles - z.B. die Position anderer Spieler und Gegner - von Spielern die gerade gehittet sind, ist nicht erlaubt und zu unterlassen. Falls Funkgeräte verwendet werden, gilt für diesen Spieler eine Funk Sperre.
13. Falls Funkgeräte verwendet werden, hat sich jedes Team vor Spielbeginn für einen eigenen Kanal zu entscheiden. Das Abhören der gegnerischen Frequenzen ist wegen Fairness ausdrücklich verboten.
14. Das Schießen durch sehr kleine Öffnungen (z.B. Astloch, etc.) und Schlitze (z.B. Spalt in Brettern) ist aus Gründen der Fairness und Sicherheit untersagt.
15. Auf ausgeschiedene Spieler darf nicht geschossen werden. Wenn ein ausgeschiedener Spieler keine Warnweste trägt, oder sich auf sonstige Weise nicht als ausgeschieden zu erkennen gibt, hat sich dieser nicht zu beschweren, wenn er weiterhin beschossen wird.

16. Die Spiele werden durch zwei lange Signaltöne gestartet und beendet. Spielunterbrechungen werden durch 5 kurze Signaltöne angekündigt und wieder aufgehoben. Während den Unterbrechungen sollen die Spieler ihre Stellungen nicht verlassen und auf die Fortsetzung des Spiels warten.
17. Um die Verzögerungen durch Aufsuchen der Safe-Zone zu reduzieren, sollten alle Spieler ausreichend Betriebsmittel mit ins Feld nehmen, um jeweils eine Hin- und Rückrunde zu überdauern. Das gilt für Kugeln, Gas, Wasser und ggf. auch Snacks.
18. Wir empfehlen diese Gegenstände bei den Spawn-Punkten zu lagern und während der Spawn-Zeiten zu nutzen. Es bietet sich an, mit Freunden oder seinem Team gemeinsame Taschen zu verwenden, die dann leicht und komfortabel von Spawn zu Spawn transportiert werden können.
19. Das Spawnen wird hauptsächlich nach festen Zeiten erfolgen. Entweder alle 5, alle 10 oder 15 Minuten kann gespawnt werden. Die Spawn-Abstände können im Spiel fließend angepasst werden, um den Spielfluss zu regulieren. Insbesondere bei kleineren Fun-Games kann jedoch das Spawnen nach Personenanzahl ebenfalls eingesetzt werden.
20. Friendly Fire ist aktiv, sodass wenn ihr eure eigenen Spieler beschießt, diese auch Hit gehen. Denkt genau darüber nach, ob ihr bei Unsicherheit der Teamzugehörigkeit schießt, da ihr sicher keinen Spieler aus dem eigenen Team holen und somit eurem eigenen Team schaden wollt.
21. Es darf nicht aus oder in die Spawn-Zone geschossen werden. Kein Spawn-Camping!
22. Die Spawn-Zone darf von Spielern aller Parteien im laufenden Spiel zügig durchquert werden.
23. Wenn ein Spieler seine Möglichkeit zum spawnen nicht nutzt, muss er bis zur nächsten Spawn-Möglichkeit warten.  
Spieler, die bereits gespawnt sind, haben sich nicht mehr in der Spawn-Zone aufzuhalten.
24. Es ist nicht erlaubt Stellungen eigenständig auszubauen oder Zugänge zu verbarrikadieren. Mobile Deckungen aus Brettern, Paletten, etc. sind nicht erlaubt und bieten keinen Schutz bei Benutzung.
25. Die Verwendung von Schutz-Schildern ist mit der Spielleitung im Vorfeld abzuklären.
26. Waffentreffer zählen nicht, jedoch sollen diese wie ein Hit durch „Waffentreffer“ angesagt werden.
27. Wer der Highlanderei überführt wird, bekommt im geringsten Falle eine Verwarnung. Bei wiederholten Verstößen folgt der Ausschluss von der Veranstaltung.
28. Personen die sich nicht im Spiel befinden und mit Warnwesten oder anderen Warnmarkierungen bestückt sind, dürfen nicht beschossen werden.

29. Funkkanäle (PMR):

1-3: Team Rot

4-6: Team Blau

7: Sonderfunktion

8: Orga

30. Grundsätzlich ist die Aufnahme von Bildern und Videos erlaubt, diese dürfen allerdings nicht ohne Absprache auf soziale Netzwerke (wie z.B. Facebook) oder andere Plattformen (wie z.B. Youtube) hochgeladen werden. Das Material ist nur sceneintern zu verwenden.

Spieler und Nichtspieler mit Kameras oder Videokameras (auch an der Ausrüstung) müssen sich vor dem Spiel bei der Spielleitung anmelden. Wenn Spieler nicht aufgenommen werden wollen, sollen sich diese vor dem Spiel ebenfalls bei der Spielleitung melden.

31. Bei Konflikten ist Ruhe zu bewahren und ein angemessener Umgangston einzuhalten. Missachtung kann zur Verwarnung und Ausschluss führen.

32. Fehlverhalten von Spielern ist der Spielleitung direkt mitzuteilen, damit diese mit den entsprechenden Spielern in Kontakt treten kann.

33. Auch dient die Spielleitung als Streitschlichter und Vermittler. Wenn etwas nicht korrekt läuft, so soll es direkt vor Ort angesprochen werden, damit entsprechende Maßnahmen zur Verbesserung getroffen werden können. Nach dem Spieltag ist Kritik am laufenden Spiel zu spät.

34. Konstruktive Kritik und Anregungen werden gerne gehört und nach bester Möglichkeit umgesetzt.

**Für Anwärter und Stammspieler gelten des Weiteren noch die Regeln und Anforderungen der Teamsatzung.**

Es können örtlich temporär Regeln von der L.A.W. Leitung geändert werden.

Der Veranstalter und die Orga sind berechtigt, stichprobenartig oder nach eigenem Ermessen Kontrollen aller aufgeführten Punkte durchzuführen.

Ein Verstoß der Regeln führt zu Ermahnungen und im wiederholten Fall zur Sanktionen durch die Teamleitung bis Hausverbot. Besonders grobe und Vorsätzliche Verstöße können sofort zum Hausverbot führen.

Änderungen des Regelwerkes werden von der L.A.W. Leitung vorbehalten.

**Die L.A.W. Leitung**



## Erklärung über Lesebestätigung und Akzeptierung der Regeln

Ich habe das gesamte Regelwerk (8 Seiten) „**Laufenburger Airsoft Wölfe – Gesamtregelwerk (Stand 20.01.2017)**“ aufmerksam gelesen und akzeptiere die Regeln und Haftungsausschlüsse.

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Vollständiger Name des Spielers

\_\_\_\_\_  
Team und Spitzname des Spielers

