



**REGELWERK des**  
**Blackfield-Airsoft e.V.**

## **Inhaltsverzeichnis:**

1. Geländeregeln
2. Spielregeln
3. Joulegrenzen
4. Waffennutzung in Gebäuden
5. Waffen und Begrenzung
- 5.1 HPA
- 5.2 DMR
- 5.3 Granaten, Deko, Pryo & Sound
- 5.4 Verbotene Systeme
6. Sicherheitsabstände
7. Pyrotechnik
8. Fahrzeuge und Fortbewegungsmittel
9. Müllentsorgung
10. Stand

## **1. GELÄNDEREGELN**

Das Aufhalten auf dem Spielfeld ist nur über Unterschrift auf der Verzichtserklärung erlaubt! Andernfalls ist das Betreten strafrechtlich als Hausfriedensbruch einzuordnen. Die Angaben auf der Verzichtserklärung sind wahrheitsgemäß anzugeben.

Das Betreten des 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. Dies wird am Eingang mit der Unterschrift bestätigt.

Die gesetzlichen Vorgaben für Anscheinswaffen (Airsoftwaffen) sind einzuhalten, Verstöße jeglicher Art in diesem Bezug sind strengstens untersagt und werden mit sofortigem unbefristetem Geländeverweis geahndet. Jeder Spieler ist für seine Ausrüstung und Airsoftwaffe selber verantwortlich.

Das Tragen einer Schutzbrille im Spielfeld und in der Beschusszone ist obligatorisch. Jeder Spieler sorgt eigenständig für eine angemessene Schutzkleidung/-ausrüstung.

Das Anbringen von Lasern/Licht an Waffen ist, gemäß dem deutschem Gesetz untersagt!

Jeder Spieler hat für einen ausreichenden Versicherungsschutz (Haftpflicht, Unfallversicherung) zu sorgen.

Das Mitbringen von scharfen Schusswaffen, Signalwaffen, einschl. Armbrüste, Bogen und Luftgewehre (alles ab 7,5Joule) ist strengstens untersagt und wird mit sofortigem unbefristetem Geländeverweis geahndet.

Offenes Feuer ist nur an den dafür ausgewiesenen Feuerstellen möglich. Das Feuer hat ständig beaufsichtigt zu werden. Hierbei gilt es die aktuelle Waldbrandstufe zu berücksichtigen (kann bei der ORGA erfragt werden)!

Geraucht werden kann im Spielfeld nur auf Betonflächen. Rauchen im Wald wird mit Spielausschluss geahndet!

Müll ist umgehend in die dafür vorgesehenen Behälter zu entsorgen.

Glasflaschen müssen gesondert an dafür ausgewiesene Plätze abgelegt werden. Extra Müllbeutel sind bei der ORGA erhältlich.

In der Safezone sind alle Markierer ausnahmslos zu entladen sowie auf ein Mündungsbewusstsein bei sich und bei anderen Mitspielern zu achten!

Das Magazin wird umgehend aus der Waffe entfernt, bei Verlassen des Spielfeldes!

Wenn das Spiel beendet oder abgebrochen wird, haben alle Spieler Ihre Waffen sofort zu entladen und zu sichern!

Den Anweisungen der jeweiligen Spielleitung, sowie des Geländeeigentümers und dem Heimteam (T.R.U.S.T.) sind unbedingt und unverzüglich Folge zu leisten.

Es ist strengstens untersagt Einrichtungsgegenstände, Darstellungsmittel oder ähnliches mutwillig durch Beschuss oder anderweitig zu beschädigen!

Zu widerhandlungen werden unter dem Tatbestand der Sachbeschädigung ausnahmslos zur Anzeige gebracht! Die Erstattung ist Schadens ist vom Verursacher noch vor Ort zu leisten.

Es ist strengstens verboten Statisten, Protagonisten, Fahrzeuge, Tiere, ORGA, Fotografen und weitere zu beschießen.

Zu widerhandlungen werden unter dem Tatbestand der vorsätzlichen Körperverletzung zur Anzeige gebracht!

Alkohol- und Drogenkonsum jeglicher Art ist vor und während des Spiels ist untersagt! Gleiches gilt in Pausenzeiten, wie z.B. der Mittagspause.

Zu widerhandlungen werden mit Geländeverweis geahndet!

Abgesperrte Bereich durch Hinweisschilder, Absperrungsmaterial etc. sind nicht zu betreten! Sie gehören nicht zum Spielfeld.

Nach dem Spiel haben die Spieler Ihre Waffen entladen und vom Akku getrennt wieder in die dafür geeigneten Transportbehältnisse zu packen und diese abzuschließen.

Im Falle einer ordnungsbehördlichen Kontrolle, wird das Spiel sofort abgebrochen. Alle Spieler haben Ihre Waffen zu entladen, zu sichern und diese auf den Boden zu legen.

## **2.SPIELREGELN**

Ein Spieler gilt als getroffen, wenn er auf seinem Körper mit einer Kugel getroffen wird oder „Gebangt“ wird!

Auf entsprechend der Waffenleistung kurze Distanz darf ein Spieler einen Schuss auf einen Gegner nur noch mündlich mit dem Ausruf „BANG“ anzeigen.

Schießen auf kurzer Distanz kann gefährlich werden und zu Verletzungen führen und ist somit untersagt. (Nähere Infos unter JOULEGRENZEN)

Das absichtliche Anvisieren des Kopfes ist verboten!

Es ist nur auf Sicht zu schießen! Das Exponieren der bloßen Markierer zum Schießen aus Deckungen ist untersagt und kann mit einer einstündigen Spielsperre geahndet werden. (Wiederholungstätern droht der unbefristete Spielausschluss).

Der Spieler der getroffen wird, hat das durch das LAUTE ausrufen „HIT“ und das Heben des Armes den anderen Spielern zu signalisieren. Es ist angeraten eine Warnweste oder Ähnliches bei sich zu führen und im Falle eines HITS, diese zur Anzeige, auch während des Verlassens aus dem Spielfeld, zu nutzen.

Jeder Spieler hat sich unbedingt fair zu verhalten und seine Treffer zuzugeben. Bei vermehrten unfairen Spiel, erfolgt nach Verwarnungen der Spielausschluss.

Beleidigungen gegen andere Spieler, sowie lautes Umherbrüllen sind ebenfalls zu unterlassen. Nach einmaliger Verwarnung erfolgt andernfalls der Spielausschluss.

Getroffene Spieler haben die Waffe zu sichern und mit einem erhobenen Arm das Spielfeld zu verlassen. Wenn möglich, sollte die Warnweste hier genutzt werden.

Er ist somit ausgeschieden und begibt sich auf direktem Weg in den Respawn. Auf ausgeschiedene Spieler darf nicht mehr geschossen werden!

(Die Weitergabe von Informationen des laufenden Spieles, z.B. die Position anderer Spieler und Gegner von Spielern die gerade ausgeschieden sind, ist nicht erlaubt und zu unterlassen. Falls Funkgeräte verwendet werden, gilt für diesen Spieler eine Funk Sperre.)

Kugeln die an einem Hindernis abprallen und anschließend einen Spieler treffen, gelten nicht als Treffer, der Spieler ist dann nicht ausgeschieden. Gleiches gilt für Waffentreffer.

Rucksäcke, Helme oder Ähnliches gehören zur Ausrüstung des Spielers. Werden Sie getroffen, ist der Spieler aus dem Spielgeschehen ausgeschieden.

Anfängern sind keine Markierer mit erhöhter Leistung auszuhändigen!

Ausnahme: Sie werden von einem erfahrenen Spieler begleitet oder sie machen sich an Ihrem Anzug erkennbar (z.B. weißes Tuch am Oberarm) damit hier Mitspieler auf etwaige Anfängerfehler gefasst sind. Berührt ein Spieler mit seiner Waffe oder einem Trainingsmesser einen Gegner, so kommt es einem Treffer gleich. Der gegnerische Spieler ist dann ebenfalls ausgeschieden.

Funkkanäle werden vor dem Spiel von der ORGA bekannt gegeben.

Kanal 8 ist hier für die ORGA vorgesehen, welche ihr jederzeit darüber erreichen könnt. Demzufolge ist Kanal 8 ständig freizuhalten.

Es ist ausschließlich die Nutzung von PMR-Funk erlaubt! Werden andere Geräte genutzt, steht der Nutzer in der jeweiligen Verantwortung und hat die Erlaubnis vorzulegen bzw. mitzuführen!

In diesem Fall haftet der Nutzer bei nicht ordnungsgemäßer Nutzung selber!

Das Abhören der gegnerischen Frequenzen gilt als unfair und sollte damit unterlassen werden. Die

ORGA behält sich das Recht vor, alle Airsoftwaffen zu chronen, auch während des Spiels!

Das Mitführen einer BACKUP-Waffe (Pistole) ist beim Betreten von Gebäuden, Bunker und Hallen Pflicht (enger CQB-Bereich)

Die ORGA und der Eigentümer behalten sich das Recht vor, Spielverläufe kurzfristig zu ändern, sowie das Regelwerk mündlich bei einer Versammlung der Spieler zu ergänzen sowie das Spiel unter bestimmten Umständen abbrechen. (Witterung, Verletzung, Benehmen von Spielern, besondere Vorkommnisse).

Eine Erstattung des Eintrittspreises steht den teilnehmenden Spielern nicht zu!

### **3. JOULEGRENZEN**

Die ORGA wird vor jedem Spiel, aber auch stichprobenartig die Spieler, mittels eines Chronometers, auf die Einhaltung folgender Joulegrenzen kontrollieren:

|                   |   |                |
|-------------------|---|----------------|
| AEG               | = | max. 0,5 Joule |
| Backup (Pistole)  | = | max. 1,2 Joule |
| S-AEG, GBB & HPA  | = | max. 2,0 Joule |
| DMR               | = | max. 2,5 Joule |
| Sniper Singlebolt | = | max. 3,0 Joule |

Zu widerhandlungen oder durch Nichteinhaltung der Mindestabstände verursachte Verletzungen, haben den sofortigen Spielausschluss zur Folge!

### **4. WAFFENNUTZUNG in GEBÄUDEN**

Nutzung von Langwaffen/Primärwaffen im Gebäude ist gestattet, dabei sind die geltenden Sicherheitsabstände einzuhalten (siehe Punkt 6).

Raumsicherung ist nur mit Backup-Waffen gestattet.

Ohne Backup-Waffe ist das Betreten von Gebäuden nicht zulässig.

### **5. WAFFEN und BEGRENZUNG**

Blindfire ist untersagt und wird nicht gewertet, falls dieser einen Hit erzeugt.

Bei den Spielen des BLACKFIELD AIRSOFT e.V. wird die „BANG-Regel“ genutzt, d.h. Wenn ein Spieler die 5m Sicherheitsabstand unterschreitet, kann dieser seine BACKUP nutzen zum bängen, dazu wird die Backup in die Richtung des Zieles gehalten, aber es wird nicht ab gekrümmt, sondern laut „BANG“ gerufen, dieses ist als Hit zu werten.

Das Feuern mit Fullauto ist auf dem Blackfield nur AEP-Pistolen, LMG und MMG gestattet.

AEP-Pistolen Beispiele: GLOCK 18C , M93r ... LMG

Beispiel: M249, MG4, RPK ...

MMG Beispiele: MG3, M60, PKM ...

#### **5.1 HPA**

HPA-Systeme müssen dem Deutschen Recht entsprechen, d.h. dass die Waffe, wenn sie auf HPA umgebaut wurde, auch demzufolge abgenommen wurde und gekennzeichnet ist.

Bei Nutzung von HPA Systemen ist drauf zu achten, dass diese über einen Tournament-Look verfügen, ohne diesen ist die Nutzung untersagt.

HPA Systeme müssen vor dem Spiel, auf dem Blackfield, gechron und anschließend verplombt werden.

## **5.2 DMR Regel/Vorraussetzung**

Eine Waffe zählt als DMR, wenn sie folgende Punkte erfüllt

- . ein reales Vorbild was ein Kaliber von Min. 7.62 mm nutzt
- . ein Zielfernrohr muss montiert sein
- . eine Lauflänge von Min. 400 mm
- . keine Highcap Nutzung

## **5.3 DEKO, PYRO, AIRSOFT und SOUND-GRANATEN**

Dekogranaten, sind zulässig, sie sollten aber auch aussehen wie Granaten.

Wird eine Dekogranate genutzt, kann sie einen kleinen Raum säubern, kein ganzes Gebäude, wird sie außerhalb genutzt zählt der Ort des ersten aufschlagpunkt, von diesem Punkt ist alles in einem Radius von 5 Meter HIT.

Pyro und Sound Granaten, müssen vor dem Spiel bei der ORGA angemeldet werden und dann im Rahmen der Sicherheitsbelehrung allen Spielern erklärt werden, ist ein Spieler dagegen sind diese nicht zu nutzen.

Soundgranaten die über 9mm PAK Munition nutzen müssen der ORGA vorher demonstriert werden.

Zur Darstellung von Minen und Sprengstoffen, sind nur Objekte erlaubt die akustisch, optisch oder mittels BB,s einen Hit anzeigen.

## **5.4 VERBOTENE SYSTEME**

40 Mike von Airsoft Inovations

Feuerwerks Körper (China Böller, etc)

NICHT kalt verbrennende Rauchgranaten

## **6. SICHERHEITSABSTÄNDE**

Jeder einzelne Spieler hat selbständig dafür zu sorgen, dass der Sicherheitsabstand eingehalten wird, zur Senkung des Verletzungsrisikos!

Der Abstand errechnet sich wie folgt,

Energie in Joule x Faktor 10 = Abstand in Meter

Beispiel:

Energie **1,8** Joule x Faktor **10** = Abstand **18** Meter

Das absichtliche Nichteinhalten des Sicherheitsabstands, kann einen Spelausschluss zu Folge haben!

## **7. PYROTECHNIK**

Das Benutzen von Pyrotechnik ist erlaubt, wenn die ORGA es am Tag des Spiels zulässt. Dabei sind Faktoren wie Waldbrandstufe, Wind etc. zu berücksichtigen. In der Regel sollte die ORGA dies in der Sicherheitseinweisung bekanntgeben.

Im Zweifelsfall MUSS durch die Spieler die Einsatzmöglichkeiten von Pyrotechnik erfragt werden. Es darf nur Kaltrauch benutzt werden, d.h. Rauch der kalt verbrennt.

Pyrotechnik ist bei der Orga vor Beginn des Spiels anzumelden!

## **8. FAHRZEUGE und FORTBEWEGUNGSMITTEL**

Wenn sich Fahrzeuge im Spiel befinden, werden diese mit maximaler Schritt-Geschwindigkeit im Gelände bewegt.

Ihr könnt auch eigene Fahrzeuge mitbringen, dieses ist vorher aber bei der/dem Orga/Veranstalter anzumelden. Eine Genehmigung durch den Veranstalter ist obligatorisch.

Fahrzeuge können auch aus dem Spiel genommen werden und zählen dann als fahruntüchtig. Trefft ihr einen, der sich im Fahrzeug befindenden Spieler, zählt dieses als Hit.

## **9. MÜLLREINIGUNG**

Der Müll ist in die dafür vorgesehenen Behälter/Mülleimer zu entsorgen. Prinzipiell gilt eine MÜLLTRENNUNGSPFLICHT. Glasflaschen, Pfandflaschen und Pfand Dosen sind NEBEN die Müllbehälter oder Mülltüten zu stellen.

Mülltüten sind jederzeit bei ORGA erhältlich und können am Ende des Events oder am Ende des Spieltages bei der ORGA abgegeben werden.

Zur Entsorgung von Müllrückständen, insbesondere auf dem Campingplatz und in der Savezone können die Verursacher kostenpflichtig herangezogen werden. Die Entsorgung wird dann in Rechnung gestellt. Prinzipiell wird derzeit kein Müllpfand erhoben, da an den vernünftigen Umgang der Spieler mit Müll appelliert wird.

**STAND**

**Oktober 2023**