

# Regelwerk Tagesspiel



## 1. Grundvoraussetzungen

- 1.1. Mit Kauf eines Eventticket wird eine zur Teilnahme erforderliche Verzichtserklärung vollständig akzeptiert. Die Verzichtserklärung in seiner jeweiligen Fassung kann unter [www.nukebase-airsoft.de](http://www.nukebase-airsoft.de) eingesehen werden. Sie wird bei Buchung zusätzlich automatisch per Mail zugeschickt.
- 1.2. Teilnehmende ab dem 14. Lebensjahr dürfen nur in Begleitung einer namentlich benannten Aufsichtsperson am Spiel teilnehmen. Es gelten besondere Schutzmaßnahmen für Minderjährige.
- 1.3. Die Einnahme von Medikamenten/Alkohol/Drogen, welche die Wahrnehmung, Bewusstsein oder Reaktion des Spielers beeinflussen können, ist strengstens Verboden und führen bei Verstoß zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.
- 1.4. Das Tragen einer geeigneten Schutzbrille und bei Spielern unter 18 Jahren auch einer Gesichtsmaske ist zwingend vorgeschrieben. Eine „Gitterbrille“ ist nicht zulässig.
- 1.5. Zum Spiel wird nur zugelassen, wer mindestens knöchelhohe Schuhe/Stiefel trägt.
- 1.6. Airsoft lebt von der Fairness der Spieler. Mutwilliges „Highlandern“, also das Betrügen dadurch, dass Treffer nicht angezeigt werden, führt zum Ausschluss von der Veranstaltung. Im Wiederholungsfall kann die Spielleitung von Ihrem Hausrecht Gebrauch machen und Spieler dauerhaft von der Teilnahme an Spielen ausschließen. Die Bewertung was Betrug ist oder ein nicht angezeigter Treffer dem Stress der Situation geschuldet ist, entscheidet ausschließlich die Spielleitung.
- 1.7. Voraussetzung zur Spielteilnahme ist eine Backup-Pistole mit einer Mündungsenergie, maximal 1,1 Joule. Dies gilt unabhängig vom Spielmodus.
  - Die Pflicht zur Backup kann durch den Einsatz einer Primärwaffe mit einer maximalen Mündungsenergie von 0,5 Joule aufgehoben werden. Beispiele sind hier MG oder MP.
- 1.8. Das tragen von Gehörschutz wird dringend empfohlen, da es zu pyrotechnischen Knalleffekten kommen kann.

## 2. Joulegrenzen, Waffenhandhabung und Sicherheit

- 2.1. Zulässig zum Spiel sind ausschließlich Airsoft-Markierer, welche dem deutschen Waffengesetz entsprechen und über die amtlich vorgeschriebenen Zulassungszeichen verfügen. Ausnahme sind hier nur die nicht kennzeichnungspflichtigen Markierer unter 0,5 Joule.
- 2.2. Der Anbau von nicht erlaubten Gegenständen (funktionstüchtige Lampen (sogenannte Tac-Lights) oder zielfindenden Systemen wie Laser-Licht-Module ist verboten.

# Regelwerk Tagesspiel



- 2.3. Es gelten folgende Joule-Grenzen.

Sturmgewehr/MP	1,8 Joule
DMR*	2,0 Joule
Sniper/Repetierer	2,5 Joule
Backup/Kurzwaffe	1,1 Joule
AEG/AEP	0,5 Joule

\*Als DMR gilt jeder Airsoft-Markierer, welcher folgende Merkmale aufweist:

Zielfernrohr, Zweibein, Mindestlänge von 100cm inkl. Schalldämpfer und einem Vorbild im Kaliber 7,62mm x 51mm / .308 nachempfunden ist.

Typische Vertreter dieser Waffenart sind: G3 DMR, SR25 bzw. M110, Dragunov SVD oder eine SCAR-H mit langen Lauf. Diese Aufstellung ist keineswegs vollständig. Die finale Entscheidung, ob der Markierer als DMR eingestuft wird, unterliegt allein der Spielleitung.

Solltet Ihr nicht sicher sein, ob die Airsoft als DMR gilt oder nicht, nehmt im Vorfeld des Spiels mit uns Kontakt auf oder habt eine zweite sicher zugelassene Waffe dabei.

- 2.4. HPA-Waffen werden nach dem Chronen markiert/verplombt. Eine Manipulation der Energie ist strengstens verboten!

- 2.5. Beim Betreten der Safezones ist das Magazin der Primärwaffe zu entnehmen und es sind Leerschüsse abzugeben, so dass sichergestellt ist, dass die Primärwaffe entladen ist. Von HPA Waffensystemen ist zusätzlich der Schlauch zu entfernen.

- 2.6. Leerschüsse innerhalb der Safezone sind verboten. Dies gilt auch im Rahmen der Funktionsüberprüfung.

- 2.7. Beim Betreten des Spielfeldes bzw. Verlassen der Safezone muss eine geeignete Schutzbrille getragen werden. Bei Spielern unter 18 Jahren ist zudem das Tragen eines Gesichtsschutzes bzw. Maske vorgeschrieben. Wir empfehlen jedoch dringend eine Schutzbrille zu jeder Zeit auf dem Gelände zu tragen.

- 2.8. Als Sicherheitsabstände gilt das zehnfache der Energie in Metern. Beispiel: 1,8J sind 18m Mindestabstand. Unterhalb dieser Entfernung muss die Backup-Waffe verwendet werden. Einen Mindestabstand für Backup-Waffen bis 1,1J und AEG/AEP Waffen bis 0,5J gibt es nicht. Eine sogenannte Bang-Regel liegt ebenfalls nicht vor. Wir weißen jedoch ausdrücklich auf die Möglichkeit eines Gentlemen-Bangs hin.

- 2.9. Der Einsatz von Rauch-Granaten ist erlaubt. Es dürfen alle Farben außer weiß, grau oder schwarz verwendet werden. Im Falle einer erhöhten Waldbrandgefarenstufe kann die Benutzung durch die Spielleitung eingeschränkt oder vollkommen untersagt werden. Die Benutzung von Sprenggranaten und Minen welche mittels Gas, CO2 oder Federdruck BB's verstreuhen ist erlaubt. Die Benutzung von pyrotechnischen Granaten unterliegt der Entscheidung der Spielleitung.

# Regelwerk Tagesspiel



- Die Trefferwirkung von Sprenggranaten entspricht immer einem Radius von 5 Metern, unabhängig davon, ob eine BB die Teilnehmenden trifft.
- In einem geschlossenen Raum ohne Wände, wirkt eine Granate auf alle Teilnehmenden in diesem Raum.

Änderungen dieser Grundregeln werden ggf. vor Spielbeginn kommuniziert.

## 3. Hit-Regeln

- 3.1. Jeder Spieler hat ein sogenanntes Death-Rag mitzuführen. Im Idealfall ist dies eine Warnweste, wie sie in Fahrzeugen Pflicht ist.
- 3.2. Nach einem Hit, hat der getroffene Spieler sofort einen Arm zu heben und laut „HIT“ zu rufen. Anschließend ist umgehend die Warnweste / das Death-Rag anzulegen.  
Ausnahme ist hier nur ein sogenannter Messer-Hit mit einer LARP-Waffe. Der betroffene Spieler hat sofort die Warnweste anzuziehen und das Ort möglichst lautlos zu verlassen. Dies soll ermöglichen, dass die Bemühungen des Gegners sich geräuschlos angeschlichen zu haben, nicht umsonst waren.
- 3.3. Ein Treffer der Waffe deaktiviert diese Waffe und ist dem Gegner laut als „Waffentreffer“ kenntlich zu machen. Es kann bei einem Treffer der Primärwaffe weiterhin unter Nutzung der Backupwaffe gespielt werden und umgekehrt.
- 3.4. Diskussionen darüber, ob ein Schuss ein Treffer waren oder nicht sind auf dem Spielfeld zu unterlassen. Bei Unstimmigkeiten ist ein Vertreter der Spielleitung/Orga zu informieren.
- 3.5. Es sollte sich von selbst verstehen, dass getroffene Teilnehmende nicht mehr mit spielenden sprechen dürfen. Weder direkt, noch per Funk oder durch Zeichensprache. „Dead men don't talk!“

## 4. Verhalten bei Unfällen/Verletzung

- 4.1. sollte es im Laufe des Spielgeschehens zu Verletzungen kommen welche es dem Betroffenen unmöglich machen sich selbst zu versorgen und selbstständig in die Safezone zu gelangen, ist so laut wie möglich das Wort „Blaulicht“ zu rufen. Sofern vorhanden ebenfalls über Funk.
- 4.2. Falls notwendig, ist dem Betroffenen umgehend zu helfen.
- 4.3. Die Spielleitung ist sofort zu informieren. Direkt über die Orga oder PMR-Funk Kanal 8.
- 4.4. Sofern notwendig, wird die Spielleitung alle weiteren Schritte (Krankenwagen, Notarzt etc.) einleiten.
- 4.5. Auch leichte Verletzungen sind der Spielleitung zu melden, damit diese über mögliche Gefahrenquellen informiert ist und diese abstellen kann.

# Regelwerk Tagesspiel



## 5. Verhalten auf dem Spielfeld

- 5.1. Auf dem Spielfeld befinden sich Abschnitte, welche durch abgehängte Planen gekennzeichnet sind. Diese Planen sind als Wände anzusehen und dürfen daher nicht verändert werden. Das Entfernen von Planen oder Öffnen von Spalten ist verboten.
- 5.2. Das Schießen aus dem Spawn heraus oder in den Spawn hinein ist verboten und wird ggf. durch die Spielleitung zusätzlich reguliert.
- 5.3. Zu Deckungszwecken auf dem Spielfeld positionierte Gegenstände oder Fahrzeuge verbleiben an ihrem Ort.- und dürfen nicht verändert werden.
- 5.4. An Fahrzeugen dürfen die Türen zu Deckungszwecken geöffnet oder geschlossen werden, jedoch darf sich kein aktiver Spieler in ein Fahrzeug setzen/legen und herausfeuern. Durch ein Fahrzeug hindurchschießen ist gestattet.
- 5.5. Offene Türen/Tore von bespielbaren Gebäuden dürfen nur so weit geschlossen werden, dass eine Person noch ohne Beschränkungen in und aus dem Gebäude gelangen kann.
- 5.6. Das „Ausräuchern“ von Spielern in Gebäuden ist unzulässig, außer von der Spielleitung explizit erlaubt. Das bedeutet, es dürfen keine Rauchgranaten in Gebäude geworfen werden.
- 5.7. Die Spielleitung wird ggf. eigene Spielemente in den laufenden Spielbetrieb einbringen. Dies können Störtruppen sein, welche eine nicht zugehörige Teamfarbe haben, Minen und Sprengfallen (akustisch) oder ähnliches.

## 6. Kleidung / Abzeichen

- 6.1. Die Anreise zu einem Spieltag auf der Muna Dünen / Nuke-Base erfolgt in ziviler Kleidung. Maximal das Tragen einer Tarnhose ist zulässig. Es geht hierbei um die Außenwirkung der Besucher und des Airsoftsports allgemein auf die umliegenden Nachbarn des Geländes.
- 6.2. Das Tragen von offiziellen Hoheitszeichen, Abzeichen real existierender Einheiten oder Rangabzeichen sind verboten.
- 6.3. Verboten sind sämtliche Kleidung, Abzeichen und/oder Ausrüstung aus dem 2. Weltkrieg oder grundsätzlich rechtlich/gesetzlich verbotener Abzeichen oder Symbole.

## 7. Ergänzende Regeln bezogen auf den Spielmodus

- 7.1. Ergänzende Regeln zu den verschiedenen Spielmodi, wie der Einsatz von Granaten, Saniregeln, Spawnregeln etc. werden in den Erklärungen durch die Spielleitung vor dem Spiel erläutert.