

## Unsere Spielphilosophie:

Wir, die Airsoftspielgemeinschaft-Rietberg, haben Spaß an **ungefährlichen** und **spannenden** Spielen und wollen diesen gerne mit willkommenen Gastspielern teilen.

### Stichwort **ungefährlich**:

Damit wir alle am Ende des Tages das Spielfeld ohne ernsthafte Verletzungen verlassen können, müssen wir einige Regeln aufstellen, die dieses Risiko minimieren. Eine völlige Verletzungsfreiheit kann aber auch durch die Regeln nicht mit absoluter Sicherheit garantiert werden.

### Stichwort **spannend**:

Die Spiele auf diesem Spielfeld sollen möglichst so ablaufen, dass jedes Team gewinnen kann. Das bedeutet, dass versucht wird die Teams möglichst fair anzulegen. Darüber hinaus soll es möglich sein, sich durch taktisch gutes Verhalten auf dem gesamten Spielfeld vorarbeiten zu können. Ein langer Stellungskrieg mit ist nicht erwünscht. Um dies zu ermöglichen, müssen alle Waffentypen und Stellungen zwingend sowohl Vor- als auch Nachteile besitzen. Daher sind für einen spaßbringenden Spielfluss gewisse Regeln unerlässlich.



## Spielfeldregeln:

- 1) Es gelten die folgenden Energiegrenzen und Mindestabstände für Airsoftwaffen:  
(*Gechront wird mit 0,2g BBs und rausgedrehtem Hop-up!*)

Waffenart:	Energiegrenze:	Mindestabstand:
<b>Pistolen</b> <i>Anmerkung: CO2-Kurzwaffen sind verboten</i>	< 1 J (330 fps)	5 m
<b>Halbautomatische Maschinenpistolen oder -gewehre</b>	< 1,9 J (450 fps)	10 m
<b>Scharfschützengewehre</b> <i>Anmerkung: Nur Einzelschussrepetierer gelten als Scharfschützengewehre</i>	< 3,4 J (600 fps)	20 m
<b>Maschinengewehre</b> <i>Anmerkung: Als Maschinengewehre gelten nur solche Waffen, die im Original standardmäßig über eine Gurtzuführung für Patronen verfügen.</i>	< 0,5 J (233 fps)	5 m

- 2) Das Mitführen von Messern mit feststehender Klinge auf das Spielfeldgelände ist untersagt.
- 3) Explodierende Granaten und Sprengfallen sind verboten. Ungefährliche Granaten oder Sprengfallen (z.B. Tornado-Granaten oder Claymores mit Federdruck) sind erlaubt. Die Erlaubnis für die Nutzung solcher Spielelemente ist zu Beginn des Spieltages bei dem Hausteams einzuholen!
- 4) **Backup-Pflicht:**  
Wer mit einer Waffe (> 0,5 J) am Spiel teilnimmt, muss zusätzlich eine funktionsfähige Backup (<1 J) mit sich führen.

Personen, die mit einer "Waffe" < 0,5 J am Spiel teilnehmen, benötigen keine Backup.

Anmerkung: Wir weisen darauf hin, dass in den seitlichen Büschen sowie in Häuserkampsituationen die Backup benutzt werden soll. Wir behalten uns vor, die Backuppflichtregeln zu verändern, wenn sie sich als nicht wirksam herausstellen.

## ASG-Rietberg

- 5) Waffen mit einer Energie  $< 0,5$  J dürfen im vollautomatischen Modus feuern. Allerdings sind Highcaps nur bei MGs oder Repetierwaffen erlaubt. An allen anderen Waffen sind Highcap-Magazine verboten.
- 6) Deckungen dürfen in einem laufendem Spiel nicht verändert werden. Ausnahmen stellen natürlich bewegliche Elemente wie z. B. Türen dar. Vor oder nach einzelnen Spielrunden dürfen Deckungen nur in Absprache mit dem Hausteam verändert werden. Des Weiteren dürfen keine Gegenstände benutzt werden, die vor Treffern schützen. Somit sind Schilde oder ähnliche Konstruktionen verboten.
- 7) **Handhabung der BANG-Regel:**  
Die BANG-Regel dient dem verletzungsfreien „Hiten“ eines Gegners in Situationen, die entweder ein bestimmter Spieler eindeutig gewonnen hätte (z. B. wenn man als Schütze auf kurze Entfernung unbemerkt bleibt), oder bei Unterschreitung des 5-Meter-Mindestabstandes. Der Schütze hat dann die Waffe auf den Gegner zu richten und darf **NUR** im fertigen Anschlag auf den Gegner durch lautes Sagen „BANG“ den Gegner „hiten“. Dies schließt das blinde Halten einer Waffe um eine Häuserecke oder in ein Gebäude aus.
- 8) Schussabgaben sind nur erlaubt, wenn eine Unterschreitung des jeweiligen Mindestabstandes ausgeschlossen werden kann. Das bedeutet z. B., dass keine Waffen blind um Häuserecken oder in Gebäude abgefeuert werden. Befinden sich Spieler in dem „roten Pilz mit dem weißem Dach“, so dürfen diese „gehitet“ werden, indem man den Klotz, der sich auf dem Dach befindet, in den Bunker wirft. Dadurch werden alle Spieler „gehitet“ die sich im Pilz oder dem schmalen Graben daneben befinden!
- 9) „Gehitete“ Spieler haben sich unverzüglich durch Heben des Arms und lautes „Hit“ rufen kenntlich zu machen und unverzüglich die Safe-Zone aufzusuchen. Zusätzlich muss durch eine Warnweste kenntlich gemacht werden, dass man getroffen wurde.
- 10) **Trefferregelung:**  
Jeder Treffer gegen den eigenen Körper oder die Ausrüstung führt dazu, dass man „hit“ ist. Helme oder Westen schützen nicht. Waffentreffer zählen allerdings nicht. Leider kann es passieren, dass man Treffer nicht bemerkt, wenn Kugeln harte Ausrüstungsgegenstände (z. B. Magazine) treffen. Daher gilt die **Schütze-hat-Recht-Regel**. Wenn ihr seht, dass eine Kugel den Gegner direkt trifft, dürft ihr ihn darauf hinweisen, dass er getroffen wurde. Dies muss der Spieler akzeptieren.
- 11) Das Tragen von Uniformen und Abzeichen, welche zwischen 1933 und 1945 von der Deutschen Reichswehr bzw. Wehrmacht oder ihrer Hilfstruppen genutzt wurden, ist untersagt. Diese Regelung gilt analog für paramilitärische Organisationen sowie Parteiorganisationen der NSDAP bzw. ihr angeschlossener Verbände.
- 12) Das Tragen von Uniformen und Abzeichen, welche zwischen 1949 und 1990 von der NVA oder ihrer Hilfstruppen genutzt wurden, ist untersagt. Diese Regelung gilt analog für paramilitärische Organisationen (z. B. des MfS) sowie Parteiorganisationen der SED bzw. ihr angeschlossener Verbände.
- 13) Das Tragen von Rang- und Dienstgradabzeichen sowie von Orden- und Ehrenzeichen ist untersagt.

Bei einem Verstoß gegen unsere Regeln entscheidet das Hausteam nach eigenem Ermessen über entsprechende Maßnahmen (z. B. Verwarnung, Ausschluss von dem Spieltag, Hausverbot, etc.).

Über die gerade aufgeführten Regeln hinaus ist selbstverständlich deutsches Recht (insbesondere das Waffenrecht) einzuhalten.