

## **1. Grundvoraussetzungen**

- 1.1. Teilnehmer ab dem 18. Lebensjahr haben die unterzeichnete Verzichtserklärung zur Anmeldung vor Ort vorzulegen. Download unter [www.nukebase-airsoft.de](http://www.nukebase-airsoft.de).
- 1.2. Teilnehmer ab dem 14. Lebensjahr haben neben der Verzichtserklärung auch den Teil der Erlaubnis durch Erziehungsberechtigte unterzeichnet vorzulegen. Hier ist eine Kopie des Personalausweises des/der Erziehungsberechtigten beizulegen.
- 1.3. Die Einnahme von Medikamenten/Alkohol/Drogen, welche die Wahrnehmung, Bewusstsein oder Reaktion des Spielers beeinflussen können, ist strengstens Verboten 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.
- 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.

## **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 zielmarkierenden Systemen wie Laser-Licht-Module ist verboten.
- 2.3. Es gelten folgende Joule-Grenzen.

### 2.3.1. Kleines Spielfeld:

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

### 2.3.2. Großes Spielfeld:

\*Als DMR gilt jede S-AEG, welche folgende Merkmale aufweist. Zielfernrohr, Mindestlänge von 100cm inkl. Schalldämpfer und einem Vorbild im Kaliber 7,62mm 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 und die finale Entscheidung, ob eine S-AEG als DMR eingestuft wird unterliegt allein der Spielleitung.

Solltet Ihr nicht sicher sein, ob Eure S-AEG als DMR gilt oder nicht, nehmt im Vorfeld des Spiels mit uns Kontakt auf oder habet eine zweite sicher zugelassene Waffe dabei.

- 2.4. HPA-Waffen werden nach dem Chronen verblommt.
- 2.5. Beim Betreten der Safezones ist das Magazin die Primärwaffe zu entnehmen und es sind Leerschüsse abzugeben, so dass sichergestellt ist, dass die Primärwaffe entladen ist.
- 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. Bedeutet bei einer S-AEG mit 1,8J sind 18m Mindestabstand einzuhalten. 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 weisen jedoch ausdrücklich auf die Möglichkeit eines Gentlemen-Bangs hin.
- 2.9. Mit der Ausnahme von Rauchgranaten mit weißem oder schwarzem Rauch, ist deren Benutzung erlaubt. Im Falle einer erhöhten Waldbrandgefahrenstufe 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 verstreuen ist erlaubt. Die Benutzung von pyrotechnischen Granaten unterliegt der Entscheidung der Spielleitung.  
Die Trefferwirkung von Sprenggranaten wird vor Spielbeginn bekanntgegeben, da diese in verschiedenen Spielmodi anders ausfallen kann.

### **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 anzuziehen.

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 zurück zum Spawnpunkt 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 Spieler, welche auf dem Rückweg zum Spawn sind keinerlei Informationen teilen dürfen. Bedeutet, dass man sich nicht mit noch spielenden Teamkameraden über die Situation oder Position des Gegnerteams austauschen darf. „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 selbsttätig 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.
- 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.

#### **5. Verhalten auf dem Spielfeld**

- 5.1. Auf dem Spielfeld befinden sich diverse Spawnpunkte, welche durch abgehängte Planen gekennzeichnet sind. Diese sind als „Gebäude“ gedacht und dürfen daher nicht verändert werden. Das Entfernen von Planen oder Öffnen von Spalten an den Stellen wo diese aufeinandertreffen ist verboten. Ebenso das Schießen aus dem Spawn heraus oder in den Spawn hinein.
- 5.2. Zu Deckungszwecken auf dem Spielfeld positionierte Gegenstände oder Fahrzeuge verbleiben an ihrem Ort.- und dürfen nicht verändert werden.
- 5.3. 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.
- 5.4. Offene Türen/Tore von beispielbaren Gebäuden dürfen nur so weit geschlossen werden, dass eine Person noch ohne Beschränkungen in und aus dem Gebäude gelangen kann.
- 5.5. Das „Ausräuchern“ von Spielern in Gebäuden ist unzulässig, außer von der Spielleitung explizit erlaubt. Das bedeutet, es dürfen keine Rauchgranaten in Gebäude geworfen werden.
- 5.6. Die Spielleitung wird ggf. eigene Spielelemente 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 Dünsen / 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.

## **7. Ergänzende Regeln bezogen auf den Spielmodus**

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