

Liebe Airsoft-Freunde,

nachfolgend findet ihr unser Regelwerk, das wir euch bitten, vor jedem Event kurz durchzulesen. Dies dient nicht nur eurer eigenen Sicherheit, sondern auch der Sicherheit eurer Mitspieler und gewährleistet einen reibungslosen Ablauf während des Events.

Die Regeln und Anforderungen mögen auf den ersten Blick „streng“ oder „überzogen“ erscheinen. Sie basieren jedoch auf den Erfahrungen aus bisherigen Veranstaltungen und wurden in enger Zusammenarbeit mit Spielern, dem Veranstalter und dem Geländeeigentümer entwickelt. Unser Ziel ist es, ein sicheres, faires und spaßiges Spielerlebnis für alle zu schaffen.

Das Regelwerk ist in folgende Bereiche untergliedert und berücksichtigt die gesetzlichen Vorgaben Ungarns. Bitte beachtet, dass die Einhaltung der Regeln für alle Teilnehmer verpflichtend ist. Verstöße können zum Ausschluss vom Event führen.

Inhaltsverzeichnis Regelwerk Bataillon Fox (Lenti)

Grundregelwerk

- 1.1. Eventgelände
- 1.2. Eventarmband
- 1.3. Campingbereich
- 1.4. Parkplätze
- 1.5. Sicherheit/Ungarisches Gesetz (verbotene Gegenstände)
- 1.6. Transport von Airsoftwaffen und Ausrüstung zum Eventgelände

Joule Grenzen

- 2.1. Chronen
- 2.2. Kategorien
- 2.3. Sicherheitsabstand

Spielregeln – Ghost Town (Lenti)

- 3.1. Schussregeln
- 3.2. HIT-Regel
- 3.3. Plünder-Regel
- 3.4. Medic Regel
- 3.5. „Bang-Regel“
- 3.6. Taktische Schilder / Einsatzschilder
- 3.7. Spawn (Einstieg ins Spiel)
- 3.8. Safe Zones
- 3.9. Out Time Bereiche (private Quartiere)
- 3.10. Besonderes/Vandalismus

3.11. In-Game Fahrzeuge

Spielfeld Regeln

- 4.1. Airsoftwaffen
- 4.2. Munitionsvorschriften
- 4.3. Dresscode / Teammarkierungen
- 4.4. Sicherheits- und Spielregeln
- 4.5. Notfallverhalten
- 4.6. „Freeze“ Regel
- 4.7. Spielbeginn
- 4.8. Spielfeld
- 4.9. Gebäude / Gebäudeteile
- 4.10. Airsoft Granaten und Szenario Effekte
- 4.11. Kommandos
- 4.12. Orga

1. Grundregelwerk

- 1.1. Eventgelände
- 1.2. Eventarmband
- 1.3. Campingbereich
- 1.4. Parkplätze
- 1.5. Sicherheit/Ungarisches Gesetz (verbotene Gegenstände)
- 1.6. Transport von Airsoftwaffen und Ausrüstung zum Eventgelände

2. Joule Grenzen

- 2.1. Chronen
- 2.2. Kategorien
- 2.3. Sicherheitsabstand

3. Spielregeln – Ghost Town (Lenti)

- 3.1. Schussregeln
- 3.2. HIT-Regel
- 3.3. Plünder-Regel
- 3.4. Medic Regel
- 3.5. „Bang-Regel“
- 3.6. Taktische Schilder / Einsatzschilder
- 3.7. Spawn (Einstieg ins Spiel)
- 3.8. Safe Zones
- 3.9. Out Time Bereiche (private Quartiere)
- 3.10. Besonderes/Vandalismus
- 3.11. In-Game Fahrzeuge

4. Spielfeld Regeln

- 4.1. Airsoftwaffen



- 4.2. Munitionsvorschriften
- 4.3. Dresscode / Teammarkierungen
- 4.4. Sicherheits- und Spielregeln
- 4.5. Notfallverhalten
- 4.6. „Freeze“ Regel
- 4.7. Spielbeginn
- 4.8. Spielfeld
- 4.9. Gebäude / Gebäudeteile
- 4.10. Airsoft Granaten und Szenario Effekte
- 4.11. Kommandos
- 4.12. Orga

Regelwerk Bataillon Fox (Lenti)

1. Grundregelwerk

1.1. Eventgelände

- **Altersbeschränkung:** Jeder Teilnehmer muss mindestens 18 Jahre alt sein und seinen gültigen Personalausweis bei sich führen, d.h. er muss jederzeit greifbar sein.
- Das gesamte Eventgelände stellt umfriedetes Privatgelände da.
- Der Veranstalter (Verein Bataillon Fox) besitzt während des Events das Hausrecht.
- Alle Airsoftwaffen, die auf dem Eventgelände transportiert werden, dürfen ausnahmslos nur am Chrono Stand, auf der Shooting-Range, sowie auf dem Spielfeld (mit Ausnahme der Safe-Zone) benutzt werden.
- **Drohnen:** Die Nutzung von Drohnen ist nur nach vorheriger Anmeldung und Genehmigung durch die Orga erlaubt. Drohnenpiloten müssen die geltenden Luftfahrtvorschriften einhalten.
- Auf dem gesamten Eventgelände besteht Glasflaschenverbot.

1.2. Eventarmband

- Das Eventarmband ist beim Kauf eines Tickets inklusive und wird bei Anmeldung am Eventgelände ausgehändigt.
- Das Eventarmband ist sichtbar am Handgelenk zu tragen. Es ist nicht übertragbar.
- **Verlust des Armbands:** Bei Verlust des Armbands muss umgehend die Orga informiert werden, um ein neues Armband auszustellen. Ein Ersatz kann mit einer Gebühr verbunden sein.

- Ohne Besitz eines gültigen Eventarmbandes ist das Betreten und der Aufenthalt auf dem Eventgelände verboten. Im Rahmen des Hausrechts ist der Verein Bataillon Fox berechtigt, entsprechende Personen des Geländes zu verweisen.

1.3. Campingbereich

- Schießen mit fertig geladenen Airsoftwaffen ist nur auf dem Spielfeld und dem Chrono Stand erlaubt! Zusätzlich haben wir eine Shooting-Range aufgebaut, die es ermöglicht, die Waffen einzuschießen. Der Veranstalter ist berechtigt, je nach Schwere des Vergehens, einen Ausschluss vom Event auszusprechen.
- Offenes Feuer ist verboten (ausgenommen die vom Veranstalter gestatteten Plätze). Handelsübliche Gasgrills oder Kohlengrills sind zulässig.
- Die Zeltplätze auf dem Campingbereich werden durch Ordner vergeben. Ihren An- und Einweisungen ist Folge zu leisten.
- Aus Sicherheitsgründen ist das Parken auf dem Campingplatz untersagt. Dieser darf nur zum Be- und Entladen befahren werden. Ausnahmen gelten nur für Rettungs- und Löschfahrzeuge.
- Das Parken ist nur auf gekennzeichneten Parkflächen (Zonen) erlaubt.
- **Lärmbelästigung:** Nach 22:00 Uhr herrscht Nachtruhe. Laute Aktivitäten (z. B. laute Musik) sind zu unterlassen.
- **Mülltrennung:** Müll soll getrennt (z. B. Plastik, Papier, Restmüll) entsorgt werden, um Umweltschutz zu fördern.
- Müll! Bei der Anmeldung vor Ort bekommt jeder Spieler, der am Campingplatz camppt, einen Müllsack zur Verfügung gestellt. Es werden 5 Euro pro Sack Kautions einbehalten. Beim Verlassen des Events unter Vorzeigen, dass der Müllsack mitgenommen wird, bekommt man die Kautions retour.

1.4. Parkplätze

- Die Nutzung der Parkplätze geschieht auf eigene Gefahr.
- Der Verein Bataillon Fox haftet nicht für die durch Dritte verursachten Schäden an abgestellten Fahrzeugen, Anhängern, Wohnwagen, etc.
- Der Benutzer hat das Fahrzeug auf dem Parkplatz so abzustellen, dass jederzeit das ungehinderte Ein- und Aussteigen auf den benachbarten Abstellplätzen und die Zu- und Abfahrt möglich ist.
- Die Parkplätze dürfen nur im Schrittempo befahren werden. Den Anordnungen des Personals ist Folge zu leisten.
- **Parkgebühren:** Falls zutreffend, klarstellen, ob Parkgebühren anfallen und wie diese zu entrichten sind.

1.5. Sicherheit/Ungarisches Gesetz (verbotene Gegenstände)

Zu den verbotenen Gegenständen auf unseren Events zählen unter anderem:

- Reale/Gas- und Schreckschusswaffen.

- Schlag- und Stichwaffen jeglicher Art, insbesondere Messer, darunter fallen auch Bajonette, Butterflys oder Kampfmesser. **Auch Nachbauten von verbotenen Gegenständen (z. B. Replika von Schlag- und Stichwaffen) sind nicht erlaubt.**
- Drogen oder ähnliche illegalen Substanzen.
- Die Benutzung und/oder das Mitbringen von Leitern, Wurfhaken und dergleichen Ausrüstung.
- Musik, Flaggen oder Symbole, die der Rechten, Linken oder anderweitigen extremistischen Szene/Politik zuzuordnen sind.
- Feuerwerkskörper, Sprengkörper oder bengalisches Feuer sowie jede weitere Art von pyrotechnischen Produkten! Insbesondere Sprengstoffe oder artverwandte Produkte.
- Haustiere jeglicher Art.
- Abzeichen und andere Ausrüstungen jeglicher Armeen des 1. & 2. Weltkriegs in Original, Reproduktionen oder Replika.
- Der Veranstalter behält sich vor, Verstöße mit Ausschluss von der Veranstaltung zu ahnden!
- Ordner sind weisungsbefugt. Den Anweisungen ist stets Folge zu leisten.
- Jeder Teilnehmer nimmt zur Kenntnis, dass er das volle Risiko der Veranstaltung kennt und selbst trägt! Weder der Verein noch andere Mitspieler können für Verletzungen oder Beschädigungen belangt werden, außer diese entstanden durch Vorsatz. Der Teilnehmer nimmt außerdem zur Kenntnis, dass er für Beschädigungen am Gelände oder der auf dem Gelände deponierten Materialien haftbar gemacht werden kann. (Laut unserem Regelwerk und Haftungsausschlusses)
- **Haftung:** Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Nutzung von verbotenen Gegenständen entstehen.

1.6. Transport von Airsoftwaffen und Ausrüstung zum Eventgelände

- Bei der Anfahrt dürfen weder Airsofts noch Ausrüstungsgegenstände getragen werden. Die Ausrüstung sowie die Schutzbekleidung darf erst auf dem Eventgelände angelegt werden.
- Weiterhin sind Airsofts, Munition, Magazine und Akkus getrennt voneinander zu transportieren. Das heißt nicht griffbereit!
- **Transportbehälter:** Es wird empfohlen, Airsoftwaffen in verschlossenen Taschen oder Koffern zu transportieren, um Konflikte mit Behörden zu vermeiden.

2. Joule Grenzen

2.1. Chronen

- Jede Airsoftwaffe ist vor dem Spiel am Chrono Stand zu chronen und entsprechend der Kategorie zu kennzeichnen. Die Airsoftwaffe ist gesichert, ohne Magazin, zum Chrono Stand zu transportieren.
- Bitte bringt eine Schutzbrille zum Chronen mit. Die Joule Grenzen werden am Chrono Stand gemessen.
- **Chronen mit eigenen BBs:** Spieler müssen ihre eigenen BBs zum Chronen verwenden, um Manipulationen zu vermeiden.
- **Wiederholtes Chronen:** Die Orga behält sich das Recht vor, Airsoftwaffen stichprobenartig erneut zu chronen.
- Wird die Leistung der Airsoftwaffe nachträglich verändert, ist ein erneutes Chronen und Kennzeichnung erforderlich und könnte zum Ausschluss des Events beitragen.

2.2. Kategorien

- **Sturmgewehre S-AEG/GBB:** Alle bekannten Kurz- und Langwaffen.
- **Sniper:** Darunter fallen alle Repetierer Airsoftwaffen, die eine Mindestgesamtlänge von über 1 Meter haben und optisch klar als Scharfschützen-Waffe erkennbar sind (z.B. Bolt-Action Waffen mit realem Vorbild).
- **DMR:** Reales Vorbild Magazingröße 7/62 oder größer (AK47, Scar-H ausgenommen) keine schnelle Schussfolge möglich oder erlaubt. Achtung! Das Montieren eines Zielfernrohrs und eines langen Silencers an eine M4 etc. reicht nicht aus! (Kann vor Ort, wenn möglich, besprochen und eventuell genehmigt werden).
- **MG:** Alle Maschinengewehre, die auch in realen Einheiten zum Einsatz kommen (z.B.: M249, M60, MK43, RPD, M240 etc.).
- **Sekundärwaffe/BackUp:** Pistolen als GBB's und NBB's, sowie S-AEG's.
- **HPA-Systeme:** Alle einstellbaren Druckluftsysteme mit externem Druckbehälter sind zulässig, wenn die Orga das System vor einer Leistungsveränderung sichern kann. Dazu zählen sog. „Tournament Locks“ am Regulator, die mittels eines Kabelbinders fixiert werden können. HPA-Systeme ohne eine entsprechende Vorrichtung dürfen nicht verwendet werden. **Manipulationen während des Events führen zum sofortigen Ausschluss.**
- **Semi only (Back-Up).**

2.3. Sicherheitsabstand

- **5 Meter Sturmgewehre/LMG, MG.**
- **20 Meter DMR (Back-Up Pflicht).**
- **Sniper 25 Meter (Back-Up Pflicht).**

- **Sniper/DMR in Gebäuden:** Der Sicherheitsabstand gilt auch in Gebäuden. Scharfschützen müssen in geschlossenen Räumen ihre Backup-Waffe verwenden.
-

3. Spielregeln – Ghost Town (Lenti)

3.1. Schussregeln

- Während des gesamten Spieltages gilt SEMI-ONLY.
- **Semi-Only für (Sturmgewehre/MP/PDW/Pistolen):** Diese dürfen ebenfalls nicht aus Gebäudefenstern rauswirken.
- Nur Sniper und LMGs/MGs dürfen aus den Gebäudefenstern hinauswirken. Im Gebäude gilt Back-Up Pflicht. LMGs und MGs nur mit Feuerstößen.
- **Verstöße gegen Semi-Only:** Versehentliches Vollautomatik-Feuer muss sofort gemeldet werden und kann zu einer Verwarnung führen.

3.2. HIT-Regel

- Airsoft ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Die Spieler sind jederzeit selbst für die Einhaltung der Hit-Regel verantwortlich. Getroffen ist man, sobald man von einer BB aus einer Airsoft auf direktem Wege getroffen wird. Zu den Trefferzonen zählen alle Körperteile. **Querschläger, die von Wänden oder anderen Hindernissen abprallen, zählen nicht!**
- Feuern auf bereits getroffene Spieler ist nicht erlaubt!
- Friendly Fire zählt als Hit. Hier gelten dieselben Trefferzonen.
- Eliminierte Spieler reden nicht.
- Gummi- oder Latexmesser sowie LARP Waffen sind erlaubt. Berührungen hiervon gelten als regulärer Hit.
- Der Schütze hat stets darauf zu achten, dass er freie Sicht auf sein Ziel hat. Sogenanntes „Blind Fire“ ist nicht erlaubt.
- Wer schießt, muss selbst eine Trefferfläche anbieten. Schießen durch Schlitzlöcher oder Löcher (auch bei Einsatzschildern) ist nicht gestattet. Als Richtwert sollte der Spalt mindestens kopfgroß sein.
- Ein Treffer ist mit einem deutlichen „HIT“ anzuzeigen und führt zur „Handlungsunfähigkeit“. Während dieser Dauer darf er sich nicht verteidigen, Hinweise auf die Position von anderen Spielern geben oder in einer anderen Weise in das Spiel eingreifen.
- In diesem Zeitraum kann ein Spieler von einem anderen Spieler „verbunden“ (Medic Regel) werden. Läuft die Zeit ab, ohne dass der Spieler verbunden wurde, ist dieser „Out“ und muss zum Spawn Punkt (RE) zurückkehren.
- Getroffene Spieler haben sich mit einem „Dead Rag“ zu markieren (Warnweste). Diese werden so gehalten, dass klar erkennbar ist, dass der Spieler nicht mehr am Spielgeschehen beteiligt ist. **Das „Dead Rag“ muss deutlich sichtbar getragen werden, um Verwechslungen zu vermeiden.**

3.3. Plünder-Regel

- Kein Plündern erlaubt!

3.4. Medic Regel

- Ein getroffener Spieler kann wieder in das Spiel zurückgeholt werden, wenn er innerhalb von geschätzten 10 Minuten nach einem Hit von einem Medic verbunden wird. Hierfür nähert sich ein Teamspieler dem Spieler und legt ihm den eigenen Verband an. Wenn der Verband angelegt wurde, können beide Spieler weiterspielen.
- **Verbandsmaterial:** Nur vom Veranstalter bereitgestelltes Verbandsmaterial darf verwendet werden. Eigenes Material ist nicht erlaubt.
- Wird der Medic (Teamspieler) während des Verbindens getroffen, ist der Heilvorgang fehlgeschlagen.
- Jeder Teamspieler kann als „Medic“ agieren.
- Wurde man innerhalb dieser geschätzten 10 Minuten von einem Medic geheilt, ist man wieder Teil des Spiels.
- Wird ein bereits verbundener Spieler erneut getroffen, kann er nicht noch einmal ins Spiel geholt werden und geht zurück zum RE.
- Ein verbundener Spieler kann seinen Verband im HQ ablegen und gilt als vollständig geheilt und nimmt am Spiel wieder teil.

3.5. „Bang-Regel“

- Die Bang-Regel wurde innerhalb der Spielleitung kontrovers diskutiert. Uns ist durchaus bekannt, dass es Spieler gibt, denen Treffer aus kurzen Distanzen nichts ausmachen. Allerdings kann dies nicht allgemeingültig auf alle Spieler übertragen werden, weshalb wir uns, auch aus Sicherheitsgründen, für eine „Bang-Regel“ entschieden haben. Im Einzelnen wird diese wie folgt angewendet:
- Befindet sich ein Spieler innerhalb des Sicherheitsabstandes der Airsoft, ist zunächst die Sekundärwaffe / Backup zu verwenden.
- Wird auch der Sicherheitsabstand der Sekundärwaffe / Backup unterschritten (5 Meter), gilt die „Bang-Regel“. (In Div. Situationen kann es trotzdem mal zum Abschuss kommen).
- Der Spieler visiert den Gegner mit seiner Airsoft an und ruft laut „Bang“.
- Ein „Bang“ führt zu einem regulären „Hit“ des Spielers.
- **Bang-Regel bei Gruppen:** Das „Bangen“ von mehr als 3 Spielern innerhalb einer Situation ist nicht möglich. Der Schütze muss sich in diesem Fall zunächst wieder zurückziehen.

3.6. Taktische Schilder / Einsatzschilder

- Die Verwendung von Taktischen Schildern, die in der Realität genutzten Einsatzschildern nachempfunden sind, ist gestattet. Bretter, Feldbetten, Türen oder weitere improvisierte Gegenstände erfüllen nicht die Voraussetzungen für ein Einsatzschild.
- Für die Nutzung von Einsatzschildern gelten folgende Regeln:
 - Ein Treffer des Einsatzschildes durch eine BB erzielt keine Wirkung. Dies ist unabhängig davon, ob der Treffer durch eine Pistole, Langwaffe, verursacht wurde. Treffer durch Granaten oder Granatwerfer zählen als HIT.
 - Der Träger des Einsatzschildes darf lediglich seine Backupwaffe verwenden.
 - Verwendet der Träger seine Backupwaffe, ist darauf zu achten, dass er trotz Schild freie Sicht auf sein Ziel hat (Blind-Fire Regel).
 - **Sichtbarkeit:** Der Träger des Einsatzschildes ist verpflichtet, mindestens 20 % seiner Körperfläche freizugeben, um eine faire Trefferfläche zu bieten.
 - Wird der Träger eines Einsatzschildes getroffen, ist der Besitzer selbst dafür verantwortlich, ob er das Schild mitnimmt oder einem anderen Spieler zur weiteren Verwendung zur Verfügung stellt. Es wird nicht empfohlen, das Einsatzschild unbeaufsichtigt auf dem Spielfeld zu hinterlassen.

3.7. Spawn (Einstieg ins Spiel)

- Es darf ausschließlich am Hauptquartier (RE) gespawnt werden. Weitere Spawn Punkte auf dem Spielfeld oder mobile Spawn Punkte gibt es nicht!

3.8. Safe Zones

- Alle RE sind Safezones und dürfen/können nicht erobert werden. Vor Betreten einer Safezone, ist jede Airsoft zu sichern und das Magazin zu entfernen (Leerschuss in eine sichere Richtung). Innerhalb der Safezone kann kein Spieler „gehittet“ werden.
- **Hinweis:** Da es sich bei den HQ's um Safezone handelt, ist ein Angriff des HQ's und des umliegenden Gebietes für die Spielwertung nicht relevant und vorgesehen. Missionen werden von der Spielleitung erst freigegeben, wenn beide Parteien freien Zugang haben und daran teilhaben können. Daher ist es sinnvoll, das Gebiet um die jeweiligen RE zu umgehen.

3.9. Out Time Bereiche (private Quartiere)

- Die Übernachtungsbereiche, in denen private Gegenstände aufbewahrt werden, sind "Out-Time" und werden nicht gespielt. Die Bereiche sind ebenfalls Safezone, ein unbefugtes Betreten ist nicht gestattet.

- **Hinweis:** Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für persönliche Gegenstände. Es wird empfohlen, keine Wertsachen mit aufs Spielfeld zu nehmen, bzw. diese sicher zu verwahren.

3.10. Besonderes/Vandalismus

- Achtung, es dürfen keine Fensterscheiben, Türen, Gebäude oder am Spielfeld befindliche Gegenstände zerstört werden. (Es haftet der Verursacher).

3.11. In-Game Fahrzeuge

- Fahrzeuge müssen, bevor sie auf dem Spielfeld eingesetzt werden dürfen, im Vorfeld des Events bei der Spielleitung angemeldet und zugelassen werden. In die Bewerbung des In-Game Fahrzeugs gehören Bilder sowie Infos über die zugehörige Besatzung.
- Während der Spielzeiten werden In-Game Fahrzeuge von der Spielleitung freigegeben.
 - Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für eventuelle Schäden an den Fahrzeugen.
 - Für die Besatzung gelten zu jeder Zeit die Hit-Regeln.
 - Die Höchstgeschwindigkeit von 7-10 km/h (Schrittgeschwindigkeit) darf nicht überschritten werden! Mehr hierzu ist in einem eigenen Regelwerk verfasst.

4. Spielfeld Regeln

4.1. Airsoftwaffen

- Erlaubt sind nur Airsoftwaffen, die sich in einem einwandfreien, gesetzeskonformen Zustand befinden. Ebenso sind AEG's zugelassen. Dabei wird nicht zwischen Gewehren (AEG) oder Pistolen (AEP) unterschieden. Die Nutzung des Voll-Auto Modus ist nicht erlaubt. Ausgenommen hiervon sind MG's nur Stoßfeuer.
- **Eigenbauten:** Eigenbauten von Airsoftwaffen sind grundsätzlich verboten. Nur zugelassene, kommerziell erhältliche Modelle dürfen verwendet werden.
- Der Spieler verpflichtet sich, Airsoftwaffen, die er von Dritten erhalten hat, unverzüglich darauf zu prüfen, ob sie den genannten gesetzlichen Anforderungen entsprechen. Im Zweifelsfall sind diese Waffen der Eventleitung zur Prüfung vorzulegen.
- Alle Airsoftwaffen müssen das Kaliber 6mm haben. Es sind High/ Low- oder Mid-Caps zum Spiel zugelassen.

4.2. Munitionsvorschriften

- Es dürfen OHNE AUSNAHME nur Bio BB's verwendet werden. **Nur zertifizierte Bio-BBs sind erlaubt.** Bei einem nachweislichen Verstoß dieser Regel werden wir den Spieler oder sein gesamtes Team von der Veranstaltung verweisen.

4.3. Dresscode / Teammarkierungen

- **Fraktion 1: PMD (Private Military Division)**
 - Ein Elite-Söldnertrupp, der im Auftrag eines unbekanntem Auftraggebers handelt. Kleidungsplicht!
 - Hose und Oberteil (Singlecolor/Zivil): Schwarz, Coyote, Tan, Grüntöne (kein Tarnmuster) (Achtung: Plattenträger und Ausrüstung zählt nicht zum Kleidungsstil).
 - **Teamidentifikation:** Spieler, die nicht den Dresscode einhalten, können von der Orga aufgefordert werden, ihre Kleidung anzupassen, um Verwechslungen zu vermeiden.
- **Fraktion 2: Taskforce**
 - Eine militärische Spezialeinheit, die von der Regierung entsandt wurde. Kleidungsplicht! Multicam, Camouflage, BW-Flecktarn usw. (alle Tarnmuster).

4.4. Sicherheits- und Spielregeln

- Seitens des Veranstalters (Verein Bataillon Fox) werden hierfür verschiedene Möglichkeiten gegeben, sich zu informieren (z.B. über unsere Homepage www.airsoftspielen.at oder vor Ort). Bei Rückfragen steht die Orga gerne zur Verfügung.
- Eine Spielfeldkarte wird vor dem Event ausgeteilt, welche die Spielfeldgrenzen und taktische Positionen beinhaltet. Es handelt sich um ein ehemaliges militärisches Gelände. Daher ist das unerlaubte, unautorisierte Passieren oder Überklettern der Sicherheitszäune und/oder Spielfeldgrenzen strikt untersagt. Insbesondere ist ein Betreten des Spielfeldes außerhalb der Spielzeiten untersagt!
- Verstöße gegen die geltenden Sicherheitsbestimmungen und Anweisungen der Spielleitung, Orga des Gelände-Besitzers und des Veranstalters (Bataillon Fox Teams) können zum sofortigen Ausschluss vom Spielbetrieb, zu Hausverbot und rechtlicher Konsequenzen führen.
- Verkehrssicherungspflichten sind ausgeschlossen.
- Grundsätzlich ist jeder Spieler selbst dafür verantwortlich, die Sicherheits- und Spielregeln zu kennen.
 - Den Anweisungen der Orga / Veranstalter ist stets Folge zu leisten!
 - Spielfeld- und Safezone Begrenzungen sind jederzeit zu beachten und einzuhalten. Das Verlassen des Spielfeldes ist lediglich über die gekennzeichneten Wege gestattet. Verlässt ein Spieler das Spielfeld, ist ein Wiedereinstieg ins Spiel ausschließlich im Spawn-Bereich gestattet.

- Jede verwendete Waffe muss vor Spielbeginn gechront werden. Anschließend dürfen keine Leistungsveränderungen vorgenommen werden. Wird ein Spieler mit einer ungechronten Airsoftwaffe oder mit einer leistungsveränderten Airsoftwaffe angetroffen, droht der Spielverweis der jeweiligen Person.
- In der Safe Zone (Parkplatz und Campingplatz, Szenario bezogene Plätze) ist die Airsoftwaffe ohne Magazin, gesichert zu transportieren.
- Auf dem Spielfeld darf nur in ausgewiesenen Bereichen geraucht werden. Der Genuss von Drogen & alkoholischer Getränke ist auf dem Spielgelände während des gesamten Spielbetriebes untersagt. Das Mitbringen von Bier, Likör, Schnaps oder weiteren Alkoholika ist nicht erwünscht.
- **Schutzbrille:** Das Tragen einer zum AIRSOFT Spielen geeigneten Schutzbrille (CE-geprüft) auf dem Spielfeld ist Pflicht! **Schutzbrillen mit beschädigten oder verkratzten Linsen dürfen nicht verwendet werden. Ersatzbrillen sollten mitgeführt werden.**
- Der Spieler ist selbst dafür verantwortlich, geeignete Bekleidung und Ausrüstung zu verwenden.
- Jegliche Form von verbaler oder körperlicher Gewalt ist verboten. Es ist darauf zu achten, dass weder Menschen, Tiere, Gebäude, die Natur oder vorhandenes Gerät zu Schaden kommen. Rauchen ist nur in der Safe Zone oder auf ausgewiesenen Bereichen erlaubt.

4.5. Notfallverhalten

- Bei Eintreten eines Unfalls oder eines Brandes ist umgehend die Orga, bzw. der Veranstalter zu verständigen, sofern erforderlich erste Hilfe zu leisten, bzw. ein Löschversuch zu unternehmen. Je nach Schwere des Unfalls wird das Spiel sofort durch die leitenden Veranstalter unterbrochen. Der Veranstalter entscheidet, abhängig von der Situation, welche geeigneten Maßnahmen (z.B. Information an den Orga, Unterstützung rufen, leisten von erster Hilfe, etc.) ergriffen werden, um der verunglückten Person zu helfen. Der Gefahrenbereich ist zu sichern. Bei Abbruch der gesamten Spieltätigkeit ist das Spielfeld umgehend von den Spielern zu verlassen. Alle Spieler/Orga haben für die reibungslose Evakuierung des Feldes zu sorgen. Rettungsfahrzeugen ist Platz zu schaffen und den Anweisungen der Orga, Rettungskräfte, oder Feuerwehr Folge zu leisten.
- **Erste-Hilfe-Kenntnisse:** Es wird empfohlen, dass mindestens ein Spieler pro Team über grundlegende Erste-Hilfe-Kenntnisse verfügt.

4.6. „Freeze“ Regel

- Im Notfall tritt die „Freeze“ Regel in Kraft. Ruft einer das Kommando „Freeze“, sind augenblicklich alle Spieltätigkeiten einzustellen. Die Airsoftwaffe ist zu

sichern und das Magazin herauszunehmen. Der Lauf der Airsoftwaffe ist auf den Boden zu richten. Jeder Spieler hat dieser Regelung augenblicklich Folge zu leisten, da in dessen unmittelbarer Nähe ein Notfall eingetreten ist.

- Ein „Freeze“ wird grundsätzlich vom Veranstalter/Orga wieder aufgehoben, wenn die Situation ein gefahrloses Weiterspielen ermöglicht. Um eine reibungslose Wiederaufnahme des Spiels sicherzustellen, werden die Spieler aufgefordert, unverzüglich die Ausgangssituation vor dem Freeze wiederherzustellen.
- **Wiederaufnahme des Spiels:** Nach einem „Freeze“ müssen die Spieler ihre Positionen beibehalten, bis die Orga das Spiel freigibt.
- Der Veranstalter/Orga ist zudem berechtigt, die Spielsituation anzupassen, z.B. können Spieler aufgefordert werden, sich bis zu einem bestimmten Bereich zurückzuziehen. Weiterhin ist der Veranstalter berechtigt, Verstöße gegen die Freeze Regel in geeigneter Weise zu ahnden. Diesen Anweisungen ist stets Folge zu leisten.

4.7. Spielbeginn

- Anreise einem Tag vor Eventbeginn ab 16:00 Uhr möglich. Anmeldung einen Tag vor Eventbeginn ab 18:00 Uhr.
- Anmeldung Event-Tag von 6:30 bis 8:45 Uhr (Verspätungen können nicht mehr am Event-Tag teilnehmen).
- Chronen einen Tag vor Eventbeginn von 18.00 bis 23.00 Uhr.
- Chronen am Event-Tag von 6:30 bis 8:45 Uhr (Verspätungen können nicht mehr am Event-Tag teilnehmen).
- Briefing 9:00 Uhr.
- Danach geht jede Fraktion mit Ihren Commander zu ihren RE/Hauptquartier und bekommt dort die jeweiligen Aufträge und Einweisungen. Achtung gegnerische Commander können in ihrer Base nicht angegriffen werden. Erst wenn er seine Base verlässt um Aufträge zu erledigen ist er verwundbar.
- Spieltag von 10:00 bis ca. 17:00 Uhr.

Ein Spiel beginnt erst dann, wenn der Spielleiter das entsprechende Kommando erteilt (Pfeifensignal, per Funk etc.). Mit dem Spielbeginn wird Feuererlaubnis innerhalb des Spielgeländes erteilt. Diese endet automatisch mit Ende der Spielzeit ca. 17.00 Uhr. Ein Spiel endet dann, wenn das entsprechende Zeitfenster abgelaufen ist (siehe Zeitplan), oder der Spielleiter ein entsprechendes Signal gegeben hat. Ausnahmen sind z.B. Unfälle, oder das Betreten des Spielfeldes von unbeteiligten Personen („Freeze Regel“). Zu Spielbeginn hat sich jeder Spieler an den dafür vorgesehenen Startpunkt zu begeben.

4.8. Spielfeld

- Jegliche beweglichen Objekte auf dem Szenario Feld dürfen nicht versetzt werden. Dies gilt insbesondere für Türen oder ähnliche Bauteile der Gebäude.

Eine Ausnahme hierbei bilden Objekte, welche im Rahmen des Szenarios benutzt werden dürfen (Missionsobjekte). Diese sind klar als solche zu erkennen.

- Auf dem Spielfeld befindliche Deckungen, (stationäre und tragbare) dürfen weder verändert noch bewegt werden. Polster, Matratzen, Decken oder ähnlich bewegliche Schutzvorrichtungen, insbesondere Türen oder ähnliche Möbelteile, dürfen nicht als tragbare Deckung verwendet werden.
 - Gefahrenquellen, welche den Spielern auffallen, sind umgehend dem nächsten Orga zu melden, damit diese abgesichert oder beseitigt werden können.
 - Das Betreten des Spielfeldes außerhalb der geregelten Spielzeiten ist verboten.
 - Spiele unter „eigener“ Organisation (Nachtspiele usw.) sind verboten.
 - Nach Beendigung des offiziellen Spieltages ist das Spielfeld unverzüglich zu verlassen.

4.9. Gebäude / Gebäudeteile

- Das Betreten sowie der Aufenthalt in gesperrten Gebäuden, Dachvorsprüngen, Dächern sowie Balkonen, Terrassen oder Ähnlichem ist verboten. Das Zerstören von Fensterscheiben oder dergleichen ist strengstens verboten.
- Gesperrte Gebäude werden mit rot/weißem Absperrband und/oder Gefahrenschildern und/oder auf der Taktikkarte als solche ausgewiesen oder speziell gekennzeichnet.
- Keller und unterirdische Gebäudeteile dürfen grundsätzlich bespielt werden. Allerdings könnte es in diesen Gebäudeteilen aufgrund eingeschränkter Sichtverhältnisse sowie übersehbarer Kabel, Rohre oder weiterer Gefahrenquellen zu einer erhöhten Verletzungsgefahr kommen. Um erhöhte Vorsicht wird daher gebeten.
 - Aufgrund der besonderen Lichtverhältnisse ist das Mitführen von Taschenlampen in diesen Bereichen notwendig.
 - Bei Unfällen, Zuwiderhandlungen oder Gefährdungen eines Spielers haftet der Verursacher für alle Schäden. Der Veranstalter Airsoft Sport Verein Bataillon Fox übernimmt keine Haftung.

4.10. Airsoft Granaten und Szenario Effekte

- Rauch- und Nebelkörper, insbesondere Eigenbau und Eigenumbau sind verboten. Als ausschließliche Ausnahme gelten die abgenommenen (geprüften) Rauch- und Sprenggranaten.
- Die Nutzung von schwarzem und weißem Rauch ist aufgrund der Verwechslungsgefahr mit einem echten Brand nicht gestattet. Selbstverständlich sind selbstgebaute Rauch- und Sprengkörper jeglicher Art und Weise streng verboten.

- In unklaren Fällen sind betroffene Gegenstände der Eventleitung zur Prüfung vorzulegen.
- Ausnahmen hierzu gelten ausschließlich für die Eventleitung! (Szenario Effekte).
- **Sprenggranaten und Pyrotechnik:**
 - **Genehmigungspflicht:** Alle pyrotechnischen Granaten oder Effekte (z. B. Flashbangs, Frag-Granaten) müssen vor dem Event bei der Orga angemeldet und genehmigt werden. **Eigenbau oder nicht zugelassene Pyrotechnik ist streng verboten.**
 - **Mindestabstand:** Pyrotechnische Effekte dürfen nur in einem sicheren Abstand zu Personen und Gebäuden eingesetzt werden. Der Werfer muss sicherstellen, dass keine Gefahr für Spieler oder die Umgebung besteht.
 - **Verantwortung:**
 - Eigenverantwortung: Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die Anweisungen der Orga bezüglich der Verwendung von Granaten und Pyrotechnik zu befolgen. Verstöße gegen die Regeln können zum sofortigen Ausschluss vom Event führen.
 - Schadensersatz: Der Spieler haftet für alle Schäden, die durch unsachgemäße Verwendung von Granaten oder Pyrotechnik entstehen.
 - **Ankündigung:** Vor dem Einsatz von pyrotechnischen Effekten (Granaten) muss der Werfer laut und deutlich „Granate“ oder „Pyro“ rufen, um andere Spieler zu warnen.
 - **Gehörschutz:** Bei der Verwendung von lauten pyrotechnischen Granaten/Effekten (z. B. Flashbangs) ist das Tragen von Gehörschutz für alle beteiligten Spieler verpflichtend. Der Veranstalter stellt Gehörschutz zur Verfügung.
- **Airsoft-Granaten:**
 - Zugelassene Modelle: Es dürfen nur geprüfte und zugelassene Airsoft-Granaten (z. B. Taginn, ThunderB, EnolaG) verwendet werden. Granaten müssen ein Siegel oder eine Kennzeichnung einer Prüforganisation (z. B. JPIA, CE-Kennzeichnung) aufweisen.(Max.120DB)
 - Handhabung: Airsoft-Granaten müssen hüfthoch gerollt und dürfen nicht geworfen werden. Der Werfer muss sicherstellen, dass die Granate niemanden direkt trifft..
 - **Hit-Regel Granaten:** Spieler in Räumen oder im Umkreis von 5 Metern sind getroffen. 10m im Freien bzw. in sehr großen Räumlichkeiten wie z.B. einem Gangbereich. Ausnahmen sind Deckungen durch harte Gebäudeteilen.

- **Verbote:**
- Granaten dürfen nicht durch Fenster oder über Deckungen geworfen werden.
- Tretminen und Sprengfallen: Der Einsatz von Tretminen, Sprengfallen, Türladungen oder ähnlichen Vorrichtungen ist streng verboten.
- Militärische Pyrotechnik: Die Verwendung von militärischen Rauchgranaten (z. B. BW, NVA) oder anderen militärischen Pyrotechnikprodukten ist verboten.
- **Granatenwerfer:** Granatenwerfer dürfen nur mit Genehmigung der Orga verwendet werden. Der Einsatzbereich (z. B. Mindestabstand) ist streng geregelt.

4.11. Kommandos

- „HIT“ Bei jeglichem regulären Treffer.
- „Freeze“ Bei gefährlichen Situationen LAUT zu rufen (Unfall, Unbeteiligte Personen etc.).
- „GO GO GO“ Wird von einem Verantwortlichen gerufen, um das Spiel fortzusetzen.

4.12. Orga

- Es befinden sich am Spielfeld Orga, Kameraleute, Drohnen, die nicht beschossen werden dürfen.
- Des Weiteren gibt es INGAME ORDER Spieler. Ingame Order Befugnisse:
 - Helfende Hand im Game.
 - Meldungen zu Streitigkeiten aufnehmen und behandeln.
 - Nicht gemeldete Hits aufnehmen und entsprechend behandeln und warnen.
 - Sicherstellung eines geregelten Spielablaufes.

Airsoft ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Grundsätzlich sind die Spieler selbst für die Einhaltung des Regelwerkes verantwortlich. Sollten sich dennoch Unklarheiten ergeben, sind die Orga auf dem Spielfeld für die Regeleinhaltung und der Sicherheit vertraut. Sie sind gegenüber allen Spielern weisungsbefugt. Orga sind befugt, Verwarnungen sowie Spielverweise zu verhängen. In unklaren Regelbelangen können Spieler sich bei allen Orgas informieren.

- Die Vertreter des Veranstalters auf dem Spielfeld sind die Orga.
- Die vom Event verwiesene / betroffene Person hat innerhalb von 2 Stunden das Eventgelände zu verlassen. Im Fall von Verletzung/Gefährdung der Eigenen und/oder anderer Personen und/oder Beschädigung/Zerstörung von Fensterscheiben, Material, Gebäuden, Fahrzeugen und/oder ähnlichen Dingen, haftet allein der Spieler bzw. Verursacher.

Das Eventarmband des Betroffenen ist einzuziehen und zu entwerfen. Der Spieltag erlischt somit augenblicklich ohne jegliche Retournierung des Startgeldes.

Im Fall eines Eventbannes behält sich der Veranstalter das Hausrecht vor, die betreffende Person auch für kommende Events des Bataillon Fox oder anderer Events des Veranstalters auszuschließen und/oder ihr die Teilnahme zu untersagen.

Ticket Stornierungen sind nicht möglich. Nur übertragbar an einen anderen Spieler für dieses Event. Jeglicher Anspruch verfällt nach diesem Event.

Es wird keine Haftung für Personen- Diebstahl oder Sachschäden übernommen!

Jegliche Teilnahme an Airsoft-Veranstaltungen des Airsoft Verein Bataillon Fox auf dem Spielgelände geschieht auf freiwilliger Basis!

Jede Person bestätigt, das Gelände vor Spielbeginn besichtigt zu haben, die möglichen Gefahren gesehen und verstanden zu haben. Die Verkehrssicherungspflichten sind ausgeschlossen.

Der teilnehmende Spieler muss sich dessen bewusst sein und dies akzeptieren!

