



Airsoftverband Deutschschweiz Regelwerk

Inhalt

1.) Allgemein	2
2.) Anreise	2
3.) Sportgerät	2
4.) BBs	2
5.) FPS-Limits	3
6.) Schutzmassnahmen	3
7.) Trefferregelung	3
8.) Safe-Zone	3
9.) Safe-Zone	4
10.) Spielfeld	4
11.) Pyrotechnik	4
12.) Alkohol und Drogen	4
13.) Entladen des Sportgerätes	5
14.) "Gotcha" / "Save-Kill"	5
15.) Sniperregelung (fakultativ -> freiwillig)	5



Airsoftverband Deutschschweiz

Regelwerk

1.) Allgemein

- Alle Aktivitäten sind der örtlichen Polizei vor Spielbeginn zu melden.
- Alle Aktivitäten sind ausschliesslich auf genehmigten Geländen durchzuführen.
- Es ist untersagt auf Tiere und Passanten zu schiessen.
- Fairplay ist selbstverständlich, der Spielleiter kann Personen welche sich nicht daran halten vom Spielfeld verweisen.

2.) Anreise

- Das Anreisen im Kampfanzug und das sichtbare Mitführen des Sportgerätes sind verboten!
- Das Sportgerät ist gesichert und mit entfernten Akkus und Magazinen zu transportieren.

3.) Sportgerät

- Gespielt werden darf ausschliesslich mit Airsoftguns.
- Als Airsoftgun gelten Sportgeräte, welche mittels Feder- oder Gasdruck BBs [siehe: 4. BBs] verschiessen können und die FPS-Limits nicht überschreiten. - Nicht erlaubt sind Sportgeräte grösseren Kalibers sowie Farbmarkierer, Luftgewehre und Schreckschusswaffen.

4.) BBs

- Als BBs gelten (biologisch abbaubare-) Kugeln mit einem Durchmesser von 6 Millimeter.
- Für Airsoftwaffen bis und mit 2 Joule gilt ein Maximalgewicht von 0.30 Gramm.
- Ab 2 Joule sind nur Airsoftwaffen mit einer Bolt-action Mechanik erlaubt, ebenfalls ist ein Sicherheitsabstand von mindestens 20 Metern einzuhalten.
- Für Airsoftwaffen ab 2 Joule gilt ein Maximalgewicht von 0,45 Gramm
- Metallkugeln und Glaskugeln sind ausdrücklich verboten.
- In nicht abgeschlossenen Aussenbereichen sind biologisch abbaubare BBs Pflicht.



Airsoftverband Deutschschweiz

Regelwerk

5.) FPS-Limits

Die BB-Geschwindigkeit wird in feets per second (FPS), Meter pro Sekunde (m/s) oder Joule gemessen. Die Messung erfolgt direkt an der Laufmündung. Gemessen wird immer mit dem zugelassenen Maximalgewicht.

Airsoftmarkierer bis und mit 2 Joule werden mit 0.30 Gramm BBs gemessen.

Gewicht	Limit Vollautomatik	Limit Semiautomatik
0.30g	1,25J / 300fps / 91.2m/s	2J / 380fps / 115.5

Airsoftmarkierer ab 2 Joule werden mit 0.45 Gramm BBs gemessen.

Gewicht	Limit bolt-action
0.45g	3J / 380fps / 115.5m/s

Mit der Angabe der Maximalwerte entfällt die Toleranz nach oben.

6.) Schutzmassnahmen

- Jede Person, die sich auf dem Spielfeld oder in der Lade / Entladezone befindet ist verpflichtet, eine für Airsoft geeignete Schutzbrille zu tragen.
- Wird ein Spieler oder Passant in gefährdetem Gebiet ohne diesen Schutz gesehen, wird das Spiel sofort angehalten und die Sportgeräte werden gesichert.

7.) Trefferregelung

- Als Trefferbereich gilt alles, was der Silhouette des Spielers entspricht (inkl. Weste / Schuhe / Hut / Sportgerät / usw.).
- Waffentreffer, sowie Querschläger gelten auch.
- Wenn man getroffen ist, gibt man dies laut zu erkennen und begibt sich mit erhobenen Händen und gesichertem Sportgerät zur Safe-Zone. [siehe: 8. Safe-Zone]

8.) Safe-Zone

- In der Safe-Zone werden während den Spielen die Taschen und Rucksäcke deponiert.
- In der Safe-Zone darf nicht geschossen werden. Waffenmanipulationen sollten hier auch unterlassen werden.
- Beim Ende einer Spielrunde kehren die Spieler zu Safe-Zone zurück.



Airsoftverband Deutschschweiz

Regelwerk

- Vor dem Betreten der Safe-Zone sollte das Magazin entfernt werden und ein Schuss in eine sichere Richtung gemacht werden, um sicher zu stellen, dass kein BB mehr im Lauf ist.

9.) Respawn Zone

- Die Respawn-Zone ist ein markierter Bereich auf dem Spielgelände. Getroffene Spieler begeben sich zu dem Respawn, welcher für ihr Team bestimmt wurde.
- In der Respawn-Zone wartet man, bis man wieder am Spiel teilnehmen kann.
- Die Zeit, bis man wieder am Spiel teilnehmen kann ist je nach Spielmodus unterschiedlich und wird von der Spielleitung beim Briefing mitgeteilt.

10.) Spielfeld

- In diesem Gebiet findet das eigentliche Spiel statt. Es wird vor Spielbeginn vom Organisator bekannt gegeben und allenfalls markiert. Wer das Spielfeld zu irgendeinem Zeitpunkt verlässt, scheidet aus.

11.) Pyrotechnik

- Jegliche Pyrotechnischen Granatennachbildungen und der gleichen sind verboten. (Sprengstoffverordnung Art. 31 Abs.2a)
Davon ausgenommen sind BB-Granaten welche mit nicht-pyrotechnischen Ladungen funktionieren (Gas, Federdruck, o.ä.).

Ausnahmen bilden gekaufte „Rauchgranaten“ welche aus legal verfügbarem Rauchpulver hergestellt wurden. Da die Verwendung jedoch Kantonal geregelt ist, sind die jeweiligen Rechte zu befolgen. Bei der Verwendung von Rauchgranaten ist zu beachten, dass trockener Waldboden o.ä. das Risiko von Bränden deutlich erhöht.

Bei der Verwendung von Knallgranaten wie z.b. „Thunder-B Sound Grenade“ oder „Madbull Stun Noise Shot“ wird aufgrund des hohen Schallpegels ein Gehörschutz empfohlen.

Veranstalter werden angehalten vor Spielbeginn die Verwendung solcher Granaten bekannt zu machen.

12.) Alkohol und Drogen

- Vor und während eines Spiels sind Alkohol und Drogen jeglicher Art strengstens verboten.



Airsoftverband Deutschschweiz

Regelwerk

13.) Entladen des Sportgerätes

- AEG

1. Das Magazin aus dem gesicherten Sportgerät entfernen.
2. Blick in die Magazinzuführung ob ein BB sichtbar ist. Falls ja rauszuschütteln.
3. Das Sportgerät im Spielfeld auf einen sicheren Punkt richten, entsichern und mehrmals gezielt abdrücken, bis man sicher ist, dass kein BB mehr im Sportgerät ist.
4. Sportgerät sichern, ist dies nicht oder nur unzureichend möglich, muss der Akku vom Sportgerät getrennt werden.
5. Das Magazin wird nicht wieder eingesetzt!

- GBB

1. Das Magazin aus dem gesicherten Sportgerät entfernen.
2. Da man BB's im Lauf ohne Magazin (Gas) leer schießen kann ist es nicht zwingend notwendig, das BB zu entfernen. Ist aber empfehlenswert auch hier das BB aus dem Lauf zu entfernen.
3. Sportgerät falls möglich sichern.
4. Das Magazin wird nicht wieder eingesetzt!

- Springer: Analog zur Handhabung der GBB.

14.) "Gotcha" / "Save-Kill"

- Ein "Gotcha" ist, wenn sich eine Person so nahe an den Gegner schleichen kann ohne gesehen zu werden, so dass er ihn zu 100% erwischen könnte. In diesem Fall ist eine Schussabgabe UNNÖTIG. In so einer Situation ruft ihr die entsprechende Person an mit "GOTCHA!" oder "Save-Kill". Diese Person muss dann unverzüglich wie bei einem Treffer das Spielfeld räumen! Ein "GOTCHA" muss aber zu 100% sicher sein. Bei einem Gotcha müsst ihr bereit sein den gegnerischen Spieler zu treffen. Das Sportgerät muss also einsatzbereit sein und auf den gegnerischen Spieler zeigen. Ein "Gotcha" kann auch nicht aus 30m Entfernung ausgerufen werden. Grundsätzlich wenn ihr den Gegner berühren könnt, seid ihr nahe genug.

15.) Sniperregelung (fakultativ -> freiwillig)

- Als Sniperwaffen gelten nur Modelle, welche jedes BB einzeln nachladen müssen (Bolt-Action)! Irgendeine AEG mit ZF gilt NICHT als Sniperwaffe. Ein Sniper muss eine Zweitwaffe dabei haben, damit er auch bei geringen Distanzen mitspielen darf. Hat er keine Zweitwaffe dabei, muss er in Kauf nehmen, dass er nicht schießen darf, z.B. dann wenn ein Gegner auf ihn zu rennt und dabei den verlangten Sicherheitsabstand von 20m unterschreitet. Wenn ein Sniper den Mindestabstand nicht einhält, so kann er vom Platz verwiesen werden!