



Regelwerk BeO Airsoft

Eventorganisation

Stand: 14.04.2025

Gültig für alle Events an allen Events organisiert durch BeO Airsoft.
Gilt in Kombination mit dem ASVD-Regelwerk.

Allgemein

- Hierarchie der Regeln:
 1. **Das Wort der Spielleitung** hat oberste Priorität. Regeln können von ihr angepasst werden und Teilnehmer, die gegen das Wort der Spielleitung verstossen, werden vom Event ausgeschlossen.
 2. **Das Regelwerk des Vereines BeO Airsoft** gilt als Grundlage für alle Events des Vereines.
 3. **Das Regelwerk vom Airsoft Verband Deutschschweiz** gilt für alle Punkte, die im Regelwerk vom Verein BeO Airsoft nicht genannt sind und die grundlegenden Airsoft Spielregeln.
 4. **Das Gesetzbuch** ist zu berücksichtigen in allen Punkten, welche in den Regelwerken nicht behandelt werden.
 5. **Gesunder Menschenverstand** ist für alle übrigbleibenden Unklarheiten anzuwenden.
- Jeder Teilnehmer muss mindestens 18 Jahre alt sein (ausnahmen können nach Absprache mit dem Vorstand genehmigt werden).
- Bei Teilnahme unter 18 Jahren müssen die Eltern des Teilnehmers mit seiner Teilnahme einverstanden sein, ebenfalls hat ein korrekt ausgefüllter Leihvertrag vorzuliegen.
- Jeder Teilnehmer hat beim Spielbeginn die Spielregeln gelesen und verstanden.
- Versicherung ist Sache des Teilnehmers.
- Jeder Teilnehmer hat die Verzichtserklärung zu lesen und zu unterzeichnen.

Verhalten

- Wir verstehen Airsoft als Sport. Fairplay ist selbstverständlich und oberstes Gebot.
- Miteinander und nicht gegeneinander – Mobbing, Beleidigungen usw. werden nicht toleriert.
- Der Konsum von Alkohol und Drogen ist verboten und jeder Teilnehmer hat bei Eventstart vollständig nüchtern zu sein.
- Auf dem gesamten Spielfeld herrscht grundsätzlich immer Schutzbrillenpflicht. Diese darf nur auf Anordnung der Spielleitung ausgezogen werden.

An- und Abreise

- Anreise in Zivil – es werden keine Tarnkleider getragen.
- Die Sportgeräte sind vorschriftsgemäss zu transportieren (Sichtgeschützt in Tasche, getrennt von Akku und Magazinen).

Sportgeräte (Markierer)

- Alle Markierer müssen vor Ort durch die Eventleitung gemessen und freigegeben werden.
- Es ist nur Einzelfeuer erlaubt. Burst oder Fullauto sind verboten (ausser es wird entsprechend kommuniziert).
- Das maximale Gewicht der BBs beträgt **Indoor 0.25g / Outdoor 0.30g**.
- Die maximale Leistung der Markierer beträgt **Indoor 1.2J / Outdoor 1.8J**.
- Zugelassen sind Spring, Gas, Co2, HPA und AEG Markierer.
- Laser sind verboten.

Ausrüstung

- Jeder Teilnehmer hat als minimal Schutz eine Schutzbrille zu tragen.
- Die verwendeten Schutzbrillen müssen für Airsoft geeignet sein.
- Zahn- und Gesichtsschutz werden empfohlen.
- Hohes Schuhwerk wird empfohlen.
- Jeder Teilnehmer hat eine Leuchtweste oder ähnliche mitzuführen, um Treffer anzeigen zu können.
- Pyrotechnik ist verboten.
- Offizielle Kampfausrüstung sowie Uniformbestandteile der Schweizer Armee sind verboten (Schuhe, Brille, Gnäggi, Shirts usw. erlaubt).
- Funkgeräte ohne gültige Zertifizierung des BAKOM sind verboten.

Safezone

- In der Safezone darf nicht geschossen werden. Auch nicht leer.
- Markierer in der Safezone müssen gesichert und die Magazine entfernt sein.
- Vor dem Betreten der Safezone ist der Lauf des Markierers zu leeren.
- Anfallender Abfall ist in den entsprechenden Behältern zu entsorgen. Sondermüll (Batterien, Gasflaschen, Co2 Kapseln usw.) hat jeder Teilnehmer wieder mitzunehmen und selbst zu entsorgen.

Spielbetrieb

- Das Schiessen auf dem Spielfeld ist nur während des laufenden Spieles erlaubt oder wenn von der Spielleitung kommuniziert.
- Es wird ausschliesslich auf Teilnehmer geschossen. Sämtliche Schäden an Gebäuden, Einrichtung, Deckungen usw. sind zu vermeiden.
- Pfeifregeln: 1x – Spielstart / 2x – Unterbruch - Markierer sichern und warten. / 3x Spiel beendet - In Safezone gehen.
- Treffer sind durch das Heben der Hand und lautem «HIT!» rufen anzuzeigen. Danach hat sich der Teilnehmer sofort mit der Leuchtweste zu markieren und abhängig vom Spielmodus in die Safezone zu begeben.
- Als HIT gelten sämtliche Treffer am Körper, der Ausrüstung sowie dem Markierer.
- Abpraller bzw. Querschläger gelten nicht als Treffer.
- Falls jemand seine HITs nicht markiert, redet sachlich miteinander – Fairplay.
- Im Zweifelsfall gilt der Teilnehmer immer als HIT.
- Friendly Fire gilt als HIT. Jedoch kann der Teilnehmer der Friendly Fire begangen hat den HIT auf sich nehmen und das Spiel verlassen. Der eigentlich als HIT markierte Teilnehmer kann dann weiterspielen.
- Getroffene Spieler geben keine Infos weiter, bis sie wieder neu gespawnt sind.
- Die Safe-Kill Regelung ist anzuwenden, wenn die Distanz zu gering ist um ohne potenzielle Verletzung zu markieren. Der getroffene hat sie anzunehmen und den HIT zu akzeptieren.
- Blindfire ist verboten – das Ziel, welches getroffen werden soll, muss immer in der Visierung sichtbar sein.

Deckungen

- Auf Deckungen darf nicht geklettert werden.
- Umgefallene Deckungen sofort wieder aufstellen.
- Deckungen dürfen von den Teilnehmern nur nach Absprache mit der Eventleitung verschoben werden.
- Es darf nicht durch Spalten geschossen werden. Besonders Lücken zwischen Planen dürfen nicht ausgenutzt werden.

Granaten

- Knall- und Rauchgranaten sind verboten sowie alle Arten von Pyrotechnik.
- BB-, Licht- und Soundgranaten sind erlaubt. Sie müssen losgehen und alle Teilnehmer im Umreis von 4m um den Detonationsort gelten als Hit unabhängig davon, ob sie getroffen wurden oder nicht.
- Granaten HITs zählen nicht durch Deckungen ausser sie detonieren in engen Räumen.
- Friendly Fire gilt auch für Granaten.