

Team - Regeln

Allgemein:

1. Schutzausrüstung:

- Jeder Spieler muss zwingend eine Schutzbrille tragen.
- Es sind auch die Ohren entsprechend gegen BBs zu schützen.

2. Waffen:

- Als Spielgerät werden Airsoftguns (AEGs, GBBs, AEPs sowie Springers) zugelassen, welche nur 6/8mm Plastikugeln verschießen können.
 - FPS Regelung: (bei 0.2 g)
 - bis 350 fps ist Seriefire erlaubt.
 - bis 450 fps ist nur noch Einzelfire erlaubt.
 - bis 550 fps ist nur Sniper mit mindestens 20m Abstand erlaubt.
 - Airsoftwaffen mit einer schnelleren Mündungsgeschwindigkeit als 550 fps sind zu stark und somit nicht mehr erlaubt.
- Nicht erlaubt ist alles andere (Paintballguns, Schreckschusswaffen etc.).
- Als Munition dürfen nur 6/8mm Plastikugeln oder Biologisch abbaubare BBs verwendet werden, welche ein gewicht von 0.5g nicht überschreiten.
- Die Airsoftgun ist ohne Magazin und mit entferntem Akku an den entsprechenden Event mitzubringen.
- Wenn vorhanden, soll eine rote Markierung oder Schutzkappe an der Airsoftgun für den Transport angebracht werden.

3. Safezone:

- Die Safezone ist der Platz in dem ausgeschiedene Spieler ihre Zeit verbringen, bis sie wieder ins Spiel einsteigen dürfen.
- Es darf in keinem Fall in der Safezone geschossen werden.
- Ebenso ist es verboten in die Safezone hinein zu schießen.
- Es sollte auch vermieden werden in der Nähe der Safezone zu schießen.
- Wenn ein Spieler in die Safezone eintritt:
 - ist Das Magazin zu entfernen, sowie alle BBs aus dem Zwischenmagazin hinauszuschütteln (Es ist sinnvoll, aus der entladenen Waffe noch ein paar Schüsse abzufeuern um sich zu vergewissern, dass alle BBs aus der Waffe entfernt worden sind.)
 - danach ist die Waffe zu sichern und die Safezone kann betreten werden.

4. Pyrotechnik:

- Das benutzen von Feuerwerkskörpern ist untersagt.
- Ausnahme sind: Rauchpulver, Rauchpatronen, Rauchbomben oder eben Rauchgranaten.
- Einzig an OPs können Sonderregelungen gelten.

5. Drogen und Alkohol:

- Das konsumieren von Drogen ist an Anlässen der 1st. SCOPE Div. untersagt.
- Alkoholkonsum ist vor und während des Anlasses ebenfalls verboten.
- Geraucht soll bitte nur vor resp. nach dem Spiel und andernfalls in den Pausen werden.

Spielregeln:

6. Spielgebiet:

- Grundsätzlich darf nur auf Geländen gespielt werden, für die man eine schriftliche Einverständniserklärung hat.
- Alle Spiele sind dem zuständigen Polizeiposten zu melden.
- Vor dem Spiel werden die Grenzen des Gebiets bekannt gegeben oder ev. Besichtigt.
- Wenn ein Spieler während der Spielzeit das Spielgebiet verlässt, gilt er als „im Out“ und muss sich unverzüglich mit der Waffe über dem Kopf zur Safezone begeben.

7. Magazine:

- Für die „normalen“ Sturmgewehr AEGs sollten nur Low-Caps (andernfalls Mid-Caps) verwendet werden.
- MGs dürfen mit Hi-Caps oder auch mit einer Magbox ausgestattet werden. Begründung: Mit dieser etwas gewöhnungsbedürftigen Regel soll öfteres Magazinwechseln gefördert werden. Ebenfalls werden Spieler mit einem MG, die durch das schwere Gewicht immer handicapiert sind ein bisschen subventioniert. Ausserdem will mit dieser Regelung einem hohen Schussverschleiss und dem „Bleifinger“ entgegengewirkt werden.

Sonstiges:

Diese Regelung soll keinem Gastspieler oder Gastclub aufgezwungen werden. Wenn die besagten Personen sich freiwillig an diese Regel halten wollen soll sie nichts daran hindern. Zudem rascheln Hi-Caps so verräterisch.

8. Trefferregelung:

- Ein Treffer bedeutet das aus (Out), egal wo man getroffen wird. Der Getroffene sagt „Out“ und begibt sich mit der Waffe über dem Kopf zur Safezone wo er eine Mindestzeit absitzen muss, bevor er dem Spiel wieder beiwohnen darf.
- Präzedenzfälle werden bei Auseinandersetzungen vom Spielleiter entschieden.
- Waffentreffer zählen nicht als Out. Ebenso werden Streifschüsse bei welchen eindeutig nur das Equipment getroffen worden ist nicht als Treffer gezählt.
- Änderungen, Erweiterungen oder ähnliches werden vor dem Spiel festgelegt.

Zusatzregeln:

Eine andere Variante der Trefferregelung ist, dass der getroffene Spieler als erstes „MEDIC“ schreit und sich dann hinlegt er darf dort für eine vorbestimmte Zeit liegen bleiben (z.B. 1Min). Dann ist er aber endgültig „Out“ und begibt sich zur Safezone. Ein anderer Mitspieler aber, welcher durch ein rotes Kreuz als Sanitäter gekennzeichnet ist, darf während dieser

vorbestimmten Zeit, in der ein getroffener Spieler am Boden liegt, zu diesem Spieler kommen und ihm ein Bonbon oder etwas Ähnliches geben (einen weissen Bändel um den Arm gebunden), wodurch der getroffene Spieler von seinem Treffer „geheilt“ ist und auch gleich wieder mitspielen darf.

9. Fairness:

Da es im Airsoftsport für die Leitung unmöglich ist, alles zu überblicken, geschweige denn zu kontrollieren, ist für ein anständiges und sportliches Airsoftspiel die Fairness und Ehrlichkeit der Spieler von Nöten.

10. Leitung:

- Die Leitung (der Spielleiter so wie die Organisatoren) tragen bestimmte Verantwortungen vor allem gegenüber dem Gelände. Deshalb sind ihren Anweisungen umgehend folge zu leisten.
- Wenn es aus organisatorischen oder anderen Gründen Personen benötigt, welche die Spieler vor, während oder nach dem Spiel einweisen, betreuen o.ä. dann ist auch ihnen folge zu leisten (z.B. Der Gebietsbesitzer oder Verwalter).

11. Sonstiges:

- Das vollständige Tragen der Tarnkleidung zur Anreise an das Spielgebiet, ist untersagt.
- Jeder ist für seinen Abfall selber verantwortlich.
- Die Spielregeln sind keinesfalls das Mass aller Dinge. Sie können vor dem Spiel ergänzt oder abgeändert werden. Anders als die allgemeinen Regeln, welche aus Sicherheitsgründen nicht verändert werden können.