



Airsoft Verband Deutschschweiz

Regelwerk

Inhalt

Inhalt	1
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	4
9.) Spielfeld.....	4
10.) Pyrotechnik	4
11.) Alkohol und Drogen	4
12.) Entladen des Sportgerätes.....	4
13.) "Gotcha".....	5
14.) Sniperregelung	5



Airsoft Verband 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-) Kunststoffkugeln 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 (Ausnahme ist das Barret M82 und Folgeversionen welche eine Gesamtlänge der Airsoft-Waffe von mindestens 1,20 Meter aufweisen muss).
- 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.



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 getestete 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 usw.).
- Waffentreffer, sowie Querschläger gelten nicht.
- 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]



Regelwerk

8.) Safe-Zone

- In diesem Gebiet werden während den Spielen die Taschen und Rucksäcke deponiert.
- Wer getroffen ist, kommt hierher zurück. Hier darf die Schutzbrille ausgezogen werden.
- In der Safe-Zone darf weder rein noch raus geschossen werden. Waffenmanipulationen sollten hier auch unterlassen werden.

9.) 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.

10.) 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 „Rauchgranaten“ welche aus legal gekauftem Rauchpulver hergestellt werden oder gekaufte Rauchkörper (Rauchtöpfe etc.). 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.

11.) Alkohol und Drogen

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

12.) 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.



Airsoft Verband Deutschschweiz

Regelwerk

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. Blick in die Magazinzuführung ob ein BB sichtbar ist. Falls ja rauszuschütteln.
3. Das Sportgerät im Spielfeld auf einen sicheren Punkt richten, entsichern und gezielt abdrücken, Ladebewegung und nochmals gezielt abdrücken.
4. Sportgerät falls möglich sichern.
5. Das Magazin wird nicht wieder eingesetzt!

- Springer: Analog zur Handhabung der GBB.

13.) "Gotcha"

- 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!". Diese Person muss dann unverzüglich wie bei einem Treffer das Spielfeld räumen! Ein "GOTCHA" muss aber zu 100% sicher sein, vor allem wenn ihr mehrere Personen überrascht. Wenn ihr also zufällig an eine Deckung kommt wo jetzt fünf Personen sich verstecken, so ist klar das ihr das entsprechende Gerät dabei haben müsst um einen "Gotcha" rechtfertigen zu können, also mindestens halbautomatisch sollte das Gerät sein. Für den Fall, dass ihr eben KEIN solches Gerät verwendet, dann zielt ihr richtig damit ihr so viele wie möglich am Bein erwischt oder an einer Stelle wo es sicher nicht weh tut und die Personen welche nicht erwischt werden dürfen dann aber zurückschiessen. Ein "Gotcha" kann auch nicht aus 30m Entfernung ausgerufen werden, man sollte da schon mindestens 15 bis 10m rangekommen sein und eine frei Schussbahn haben. Hier gilt vor allem der gesunde Menschenverstand.

14.) Sniperregelung (fakultativ -> freiwillig)

- Als Sniperwaffen gelten die bekannten Modelle wie M24, M700, L96, APS, etc. etc. Das sind alles Sniperwaffen, welche sofort als solche erkannt werden können und mit Gas oder Federdruck funktionieren. Einige wenige AEG-Modelle gelten auch als Sniperwaffen. So z.B. das M82, SVD, SPR oder PSG 1. Mit diesen halbautomatischen Sniperwaffen darf aber nur mit GEZIELTEM Einzelfeuer geschossen werden. Will heissen, die einzelnen Schüsse sollten KLAR voneinander als einzelner Schuss zu hören sein! Irgendeine AEG mit ZF gilt NICHT als Sniperwaffe. Ein Sniper sollte eine Zweitwaffe dabei haben, damit er auch bei geringen Distanzen mitspielen darf. Hat er keine Zweitwaffe dabei,



Airsoft Verband Deutschschweiz

Regelwerk

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!