

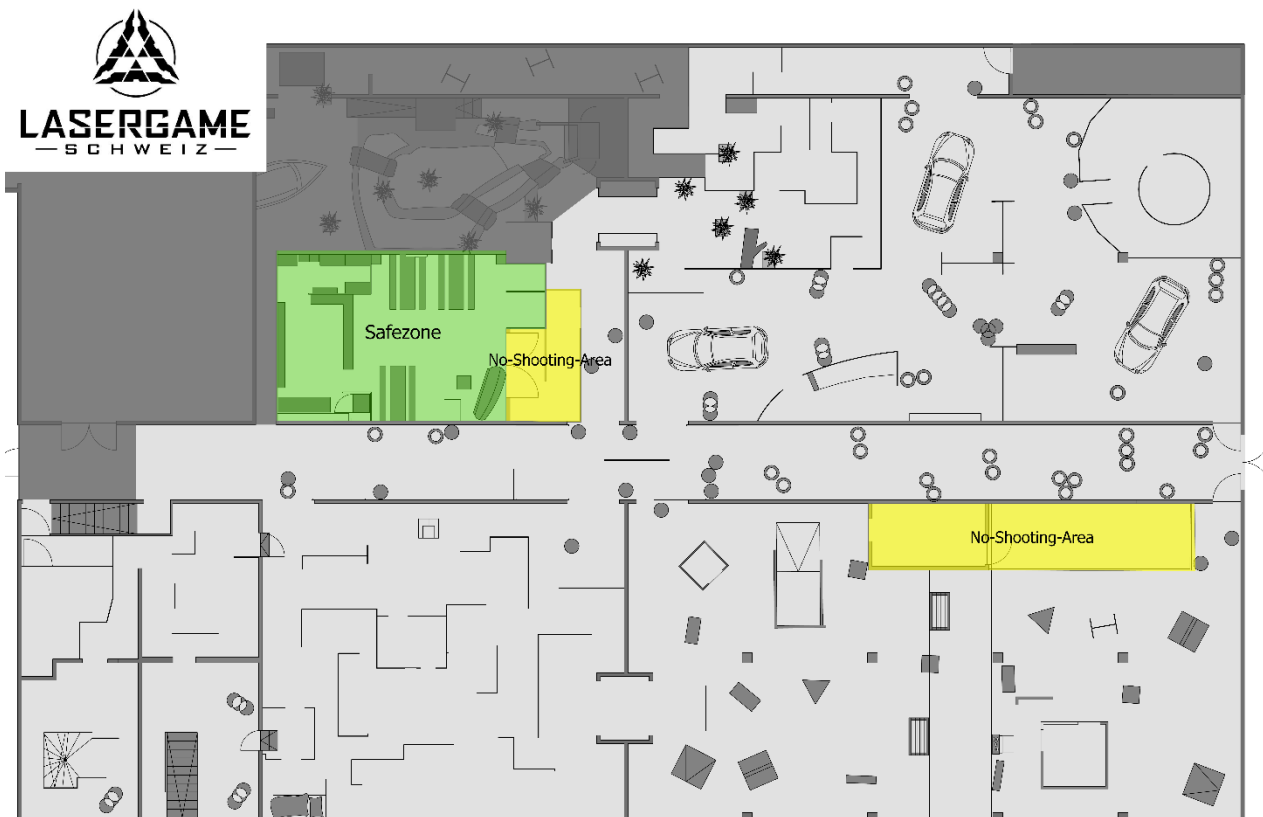
Hausregeln Airsoft – Lasergame Schweiz GmbH

Anreise:

- Anreise in ziviler Kleidung
- Sämtliche Airsoft-Geräte verpackt transportieren.
- Umkleiden in den Räumlichkeiten der Lasergame Schweiz GmbH.

Generelle Regeln vor Ort:

- Airsoft «einschiessen» nur in der angegebenen Halle (Schutzbrillentragspflicht).
- Ab dem ersten Spielstart gilt zu jeder Zeit Schutzbrillentragspflicht im gesamten Areal ausser der Safezone.
- Es dürfen auf keinen Fall Airsoft-Geräte in die Raucher- oder Toilettenpause mitgeführt werden (öffentlicher Bereich).
- No-Shooting-Area: Schutzbrillentragspflicht, Gerät immer gesichert!
- Safezone: Geräte nur in Ausnahmefälle gestattet und nur ohne Magazin, gesichert und mit Laufsocken.



Airsoftgerät

- Jedes Gerät wird durch einen Mitarbeiter von Lasergame Schweiz gemessen und für das Spiel freigegeben.
- Laser sind verboten.
- Maximalgewicht der BB's ist 0.3g (keine Bio-Pflicht da Indoor)
- Es ist nur Einzelschuss erlaubt. Fullauto ist verboten.
- Die Geräte dürfen maximal 335 FPS mit 0.25g BB's (ca. 305 FPS mit 0.3 g) aufweisen.
- Spieler welcher nach Messung die FPS-Werte ihrer Geräte erhöhen werden sofort des Events verwiesen und mit einem Hausverbot belegt. Der Veranstalter kann jederzeit während des Events Kontrollmessungen vornehmen.
- Airsoftgeräte welche nicht allen Anforderungen entsprechen werden nicht zugelassen.

Ausrüstung

- Schutzbrillen müssen Airsoft-tauglich sein.
- Gesichtsschutz, gutes Schuhwerk sowie Handschuhe und Knieschoner sind empfohlen.
- Das Tragen kompletter historischer Uniformen (Weltkriege, Vietnamkrieg usw.) sowie der offiziellen Uniform der Schweizer Armee ist verboten.

Berechtigung Veranstalter

- Der Veranstalter erlaubt sich, Spieler, welche sich nicht an das Regelwerk halten frühzeitig aus dem Event auszuschliessen und des Events zu verweisen.
- Bei Eventausschluss wird kein Spielbetrag zurückerstattet.
- Jeder Spieler muss sich in die Spielerliste eintragen und einen amtlichen Ausweis vorlegen.
- Der amtliche Ausweis wird während der Spieldauer als Depot einbehalten.
- Des Weiteren gelten der Haftungsausschluss und die AGB's der Lasergame Schweiz GmbH.

Regeln im Spiel

- Es dürfen auf keinen Fall Airsoft-Geräte in die Raucher- oder Toilettenpause mitgeführt werden (öffentlicher Bereich).
- Es ist nur Einzelschuss erlaubt. Fullauto ist verboten.
- Ab dem ersten Spielstart gilt zu jeder Zeit Schutzbrillentragpflicht im gesamten Areal ausser der Safezone.
- No-Shooting-Area: Schutzbrillentragpflicht, Gerät immer gesichert!
- Safezone: Geräte nur in Ausnahmefälle gestattet und nur ohne Magazin, gesichert und mit Laufsocken.
- Es gelten Ganzkörpertreffer inkl. Ausrüstung. Das Airsoftgerät gilt auch als Trefferfläche.
- Es gibt keine Safe-Kill Regelung.
- Nur Knall- sowie Rauchgranaten sind verboten.
- Jede Granate hat einen Streukreis (Radius) von 5 Meter und funktioniert NICHT durch Deckungen.
- Die Granate muss BB's verschiessen.
- Granaten treffen auch eigene Spieler (Friendly-Fire).
- Türen dürfen weder geöffnet, geschlossen noch blockiert werden.
- Geschlossen Türen, angebracht Ketten sowie schwere Sicherheitsvorhänge markieren die Spielfeldbegrenzung und dürfen nicht passiert werden. (Ausnahme leichte Vorhänge in Türöffnung und Liftschacht)
- Spielstart und Ende erfolgen über die Soundanlage per iCombat-Programm. Alternativ gilt mit der Trillerpfeife: 1x Pfeifen = Spielstart, 2x Pfeifen = Spielunterbruch, 3x Pfeifen = Spielende
- Der Fairplay-Gedanke soll immer an erster Stelle stehen!



9 Regeln für ein sicheres und faires Spiel!

Dies sind die **neun gültigen Regeln** für das Sportspiel Airsoft. Beachte: Die **Gesundheit** aller Beteiligten hat immer Vorrang vor den Spielzielen.

1. Immer den **gesunden Menschenverstand** gebrauchen.



Beim Airsoft wollen wir aufeinander schiessen, dabei aber niemanden verletzen. Lass also immer Deinen gesunden Menschenverstand eingeschaltet, wenn Du Airsoft spielst.

2. Eine **Schutzbrille** oder eine **Fullfacemaske** ist obligatorisch.



Die Schutzbrille und die Fullfacemaske schützen Augen und Gesicht bei Treffern in dieser Region.

3. **Pfeifregeln** beachten.



1 × pfeifen = Spielstart
2 × pfeifen = Spielunterbrechung
3 × pfeifen = Spielende

4. **Triggerfinger** bzw. Finger lang und nicht am Abzug halten.

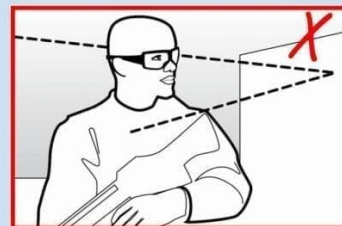


Erst wenn du schiessen willst, legst du den Finger an den Abzug. Der Triggerfinger hilft versehentliches Schiessen zu vermeiden.

5. **Treffer** gelten am Körper und an der Ausrüstung wie dem Rucksack.



Wenn Du getroffen wurdest, sagst Du laut «hit», hebst den Arm und gehst aus der Spielsituation.



Ein Spieler gilt nicht als getroffen, wenn es ein Abpraller/Querschläger war. Wenn es sich vermeiden lässt, **schiess Du nicht auf den Kopf**. Wenn es nicht anders geht, dann entschuldigst Du Dich. Ein «Entschuldigung» kostet nichts und ist eine freundliche Geste unter Sportkameraden.

6. Bei kurzen Distanzen den **«Safekill»** verwenden.



Statt auf sehr kurzer Entfernung auf jemanden zu schiessen und ihn eventuell zu verletzen, sagst Du: «Safekill».

7. Sogenanntes **Blindfire** ist untersagt.



Wenn man die ASG über den Kopf hält und dann schießt, ist es verbotenerweise Blindfire.

Du zielst nur auf einen Gegenspieler, wenn Du ihn siehst und die ASG auf ihn richten kannst.

8. **FPS-Limite** einhalten.



Vor dem Spiel werden die Airsoft-Waffen (ASGs) gechron.

Es gibt Geschwindigkeits-Limite, mit denen die Munition (sprich die BBs) verschossen werden darf: Mit einer ASG, die 0,2-g-BBs verwendet, darfst Du bis 350 fps Full-Auto-Feuer schießen. Wenn die ASG über 350 fps stark ist, dann musst Du Einzelfeuer verwenden und einen Sicherheitsabstand von 10 Metern einhalten.

In Outdoor-Arealen sind grundsätzlich nur noch Bio-BBs erlaubt.

9. Beim Verwenden von **Pyrotechnik** vorwarnen.

Wenn **Rauch- oder BB-Granaten** verwendet werden dürfen, dann kündigst Du sie vor dem Wurf klar und deutlich an: «Granatel»

Die eine oder andere Regel kann bei bestimmten Situationen oder in Missionen verändert werden. Zum Beispiel gibt es Areale, auf denen nicht gepiffen wird (Ruhestörung) oder der Spieler, der «hit» ist, liegen bleibt (Sani-Regeln). Die Eventorganisatoren informieren immer über die Regeln für das Areal. Die zum Spielen verwendeten Airsoft-Waffen (ASG) müssen dem **Schweizer Waffengesetz** entsprechen.