

## **Classic Airsoft-Regeln des A.M.T.A.C, V1.0 vom 14.09.2018**

- 1.) Es besteht am Spielfeld Schutzbrillenpflicht. Die Schutzbrille darf im laufenden Spiel nicht abgenommen werden, und muß nachweislich einem Treffer aus 1 Meter Distanz mit einer BB mit mindestens 0,2g bei über 650fps schadenlos standhalten, bzw. entsprechende Normen erfüllen. Jeder Spieler ist für seine Schutzausrüstung und deren Effektivität selbst verantwortlich.
- 2.) Das Tragen von Uniformen und taktischer Ausrüstung ist ausdrücklich erlaubt, sofern es sich nicht um gesetzlich untersagte Uniformen und Abzeichen, oder Teile davon, handelt. Das Tragen derartiger Uniformen und Abzeichen, oder Teile davon, führen zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung und es wird ggf. Anzeige, gem. geltenden Gesetzen, erstattet.
- 3.) In der Savezone muß jeder Markierer gesichert, und das Magazin abgezogen, sein. Bei Markierern wo sich das Magazin nicht oder bzw. nur mit erheblichen Aufwand abstecken lässt (z.B. MGs), muss der Markierer gesichert sein und die Mündung stets nach oben zeigen, und nach Möglichkeit mit einer Socke gesichert werden. Backups sind zu holstern, und zu sichern wenn sie durchgeladen sind.
- 4.) Treffer sind in jedem Fall anzuerkennen und sofort anzuzeigen. Auch wenn sie Ausrüstung treffen, sofern sich diese am Körper befindet. Ebenso gelten „Abpraller“, eigene BBs und BBs mit geringer Geschwindigkeit als Treffer. Treffer auf Kopf, Hals und Gesicht sind möglichst zu vermeiden, aber nicht verboten. Um einen Treffer anzuzeigen ist möglichst laut das Wort „Hit!“ zu rufen und mindestens eine Hand über Kopfhöhe zu halten. Die Hand muß solange über Kopfhöhe gehalten werden, bis der getroffene Spieler entweder das Spielfeld verlassen hat, oder sich im vorher vereinbarten Respawn-Bereich befindet. Es ist untersagt, Spieler im Respawn-Bereich oder Personen abseits des Spielfeldes, zu beschießen. Es ist auch darauf zu achten, daß keine BB das Spielgelände verlässt. Schüsse auf Unbeteiligte, Tiere oder in verletzender Absicht oder mit untersagten BBs haben den sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung zur Folge.
- 5.) Es sind ausschließlich Airsoft Markierer mit den Antriebsarten Elektro, Gas, Co2 und Manuell gestattet. Jegliche Feuergeschwindigkeit, die mit diesen Antriebssystemen erreichbar ist, ist gestattet. Die Verwendung von HPA-Systemen und externen Gas-, Co2- oder Druckluft-Tanks ist untersagt. Ebenso dürfen Markierer, die Gas- oder Co2 betreiben, und vollautomatik-tauglich sind nur eine Stärke von maximal 400 FPS bei 0% Toleranz haben. Halbautomatische Markierer, welche keine Backups (Pistolen u. Revolver) sind, dürfen maximal 450 FPS bei 0% Toleranz haben.
- 6.) Die Stärke eines Markierers wird mit Hilfe eines Airsoft-Chronos und 0,2 Gramm-BBs, und in FPS, ermittelt. BBs aus Metall oder Glas sind absolut verboten. Bei Spielgeländen im Freien sind nur „Bio“-BBs zu verwenden.
- 7.) Den Anweisungen des Veranstalters/Spiel-Verantwortlichen ist immer und stets Folge zu leisten.
- 8.) Der Konsum von Alkohol, Drogen und die Einnahme von bewusstseinstrübenden Medikamenten oder Medikamenten welche die Reaktionsfähigkeit gefährlich herabsetzen sind beim laufenden Spieltag striktest untersagt, und haben, auch in minimalsten Dosen, den sofortigen Ausschluss vom restlichen Spieltag, und ggf. eine Anzeige, zur Folge. Ausgenommen sind lediglich legale und absolut notwendige und nicht das Bewusstsein, sowie die Reaktions- und Urteilsfähigkeit beeinträchtigende Substanzen. (Nikotinhaltige Produkte, Kohletabletten, Anti-Baby-Pille ec.)

9.) FPS-Grenzen, Toleranzen und Mindestabstände:

- A.) Backup.....350 FPS.....0% Toleranz.....5m Mindestabstand
- B.) Backup.....390 FPS.....0% Toleranz.....10m Mindestabstand
- C.) Vollautomaten...400 FPS.....5% Toleranz.....10m Mindestabstand
- D.) Halbautomaten..450 FPS.....5% Toleranz.....15m Mindestabstand
- E.) Manuell.....550 FPS.....1% Toleranz.....25m Mindestabstand

10.) Definitionen:

Backup: Markierer in Form von Pistole, Revolver, Taschenpistole oder Taschenrevolver. Ist nicht vollauto-tauglich

Vollautomat: Jeglicher Markierer der über die Funktion für vollautomatische Schussabgabe oder Reihenfeuer (Burst) verfügt.

Halbautomat: Jeder Markierer der kein Backup ist und sich nicht im laufenden Spiel auf vollautomatische Schussabgabe oder Reihenfeuer (Burst) umschalten lässt.

Manuell: Jeder Markierer bei dem die für einen Schuss notwendige(n) BB(s) manuell geladen werden. Hierunter fallen insbesondere Bolt-Action-Scharfschützengewehre und Schrotflinten.

11.) Die Klasse A aus Pkt. 8 ist als optional und für Hallen gedacht anzusehen.

12.) Bei Klasse D und E herrscht Backup-Pflicht. Es muß immer eine Backup mitgeführt werden.

13.) Manuelle Markierer mit entsprechend niedrigeren FPS-Wert dürfen auch die entsprechend niedrigeren Mindest-Abstände verwenden.

14.) Backups gem. Klasse A oder B dürfen nicht für eine vollautomatische Schussabgabe fähig sein. Markierer in Pistolenform, welche hierzu in der Lage sind, fallen unter Klasse C und dürfen bei „Pistol-Only-Matches“ nicht verwendet werden, und gelten auch nicht als „Backup“

15.) Wird die in Pkt. 8 angegebene Stärke plus der Toleranz auch nur geringfügig überschritten, darf der entsprechende Markierer nicht verwendet werden. Diese Grenzen sind als absolut anzusehen.

16.) Unterhalb der Mindest-Distanz ist die „Shot-Regel“ anzuwenden. Das bedeutet, daß mit dem Markierer auf einen Gegner gedeutet wird, ohne einen Schuss auszulösen, und das Wort „Shot!“ laut gerufen wird. Ein so angerufener Spieler gilt als getroffen und hat sich gem. Pkt. 4 zu verhalten. Die „Shot-Regel“ ist immer nur auf einen einzelnen Gegner anwendbar und muß ggf. (bei einer Gruppe von mehreren Gegnern) mehrmals angewendet werden.

17.) Wird beim Anwenden der „Shot-Regel“ nicht, mit einem Markierer, auf den entsprechenden Gegner gedeutet und gleichzeitig das Wort „Shot!“ ausgerufen, so gilt die „Shot-Regel“ als unvollständig und der Gegner als nicht getroffen.

18.) Erfolgt eine, nicht versehentliche, Schuss-Auslösung unterhalb der Mindestdistanz, wird der entsprechende Spieler verwarnt. Bei vorsätzlicher Missachtung der Mindest-Distanz oder nach dreimaliger Verwarnung erfolgt der Ausschluss von der Veranstaltung. Eine offensichtlich versehentlicher Missachtung der Mindest-Distanz, durch leicht fehlerhafte Schätzung (ca. 2m Schätz-Fehler) der Mindest-Distanz oder Erschrecken ist Pkt. 17 nicht anwendbar.

- 19.) Sonderregel Waffentreffer. Wird der Markierer eines Spielers getroffen, dann ist nicht der Spieler hit, sondern sein Markierer. Der Spieler kann das Spiel mit einem anderen Markierer, den er mitführt, fortsetzen, bis er selbst getroffen wird. Der getroffene Markierer gilt solange als funktionsuntüchtig, und darf nicht eingesetzt werden, bis der Spieler respawned oder ein neues Spiel beginnt. Wird der letzte Markierer eines Spielers getroffen und er verfügt nicht über eine Messer-Attrappe zum „messern“, dann ist der Spieler ebenfalls hit.
- 20.) Sonderregel „Messern“. Jede Berührung mit einer Messer-Attrappe aus Soft-Gummi oder Soft-Plastik gilt als Treffer. Jeder direkte physische Kontakt, wie z.B. schlagen, treten, festhalten ec., ist striktest untersagt, und wird mit sofortigem Ausschluss vom kompletten Spiel und Meldung an den Geländebesitzer geahndet.