



Hausregeln

Safezone & Gelände

1. Den Anweisungen des ORGA-Personals ist jederzeit Folge zu leisten.
2. Auf dem Gelände ist das Tragen einer nach EN166 oder ANSI Z87.1 zertifizierten Schutzbrille Pflicht, sobald die abgetrennte und gekennzeichnete Safezone verlassen wird. Schutzbrillen mit Mesh-Gitter sind aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt.
3. Schüsse in der Safezone – auch Leerschüsse – sind untersagt.
4. Vor dem Betreten der Safezone ist das Magazin aus dem Markierer zu entfernen und durch einen Leerschuss sicherzustellen, dass keine BBs mehr im Lauf sind. Backups sind davon ausgenommen, sofern sie im Holster bleiben.
5. Für die Erleichterung menschlicher Bedürfnisse sind Toiletten vorhanden.
6. Es besteht die Möglichkeit, auf dem Gelände zu übernachten. Bitte hierzu rechtzeitig den Vorstand kontaktieren.
7. Auf dem Spielfeld und im Haupthaus herrscht Rauchverbot. In der Safezone sind gekennzeichnete Raucherbereiche vorhanden. Offenes Feuer ist auf dem gesamten Gelände untersagt.
8. Hunde sind in der Safezone erlaubt, müssen dort aber angeleint bleiben. Auf dem Spielfeld sind Hunde während des Spielbetriebs nicht gestattet. Bitte Rücksicht auf andere Gäste nehmen!
9. Das Gelände darf – auch vorübergehend – nur nach vorheriger Abmeldung bei der ORGA verlassen werden.
10. Erste-Hilfe-Material befindet sich am Haupthaus.

Markierer

1. Energiegrenzen:
 - a. Main: max. $\leq 1,6$ J
 - b. Backup: max. $\leq 1,0$ J
 - c. Markierer über 1,0 J erfordern eine Backup-Waffe.
 - d. BB-Gewicht maximal 0,32g*
 - e. Chronen erfolgt vor dem Spielbeginn. Es wird mit dem BB-Gewicht gechronet, mit dem auch gespielt wird.
2. Die Markierer müssen dem Gesetz entsprechen.
3. HPA-Markierer werden nach dem Chronen durch die ORGA verplombt. Materialien zur Verplombung sind vom Besitzer mitzubringen.
4. Granaten
 - a. Erlaubt: BB-Granaten ohne pyrotechnische Ladung (z. B. Gas, Federdruck)
 - b. Verboten: Soundgranaten, Blendgranaten, 40 Mike
5. Rauchkörper jeglicher Art (z. B. Enola Gaye) sind verboten.



Spielregeln

1. Den Anweisungen des ORGA-Personals ist jederzeit Folge zu leisten.
2. Treffer werden durch ein lautes 'Hit' angezeigt. Zusätzlich ist ein Arm oder beide Arme als Signal zu heben.
3. Jeder Treffer am Spieler zählt – unabhängig davon, wo er einschlägt. Auch Treffer auf Ausrüstung oder Waffen (Waffentreffer) führen zum Ausscheiden.
4. Silentkills / Knifekills
 - a. sind nur mit klar erkennbaren, ungefährlichen Nahkampfattrappen (z. B. Gummimesser) erlaubt.
 - b. Der Einsatz der Hand oder anderer Gegenstände zählt nicht als gültiger Silentkill.
 - c. Getroffene Spieler zeigen den Treffer lautlos durch das Handheben an und verlassen still das Spielfeld.
5. Im Zweifelsfall gilt der Treffer. Diskussionen im Spielfeld sind untersagt. (Schütze hat Recht)
6. Gebäude gelten als überdacht – es darf daher nicht oben rein/rausgeschossen oder Granaten oben hinein/hinausgeworfen werden.
7. Innerhalb der Gebäude sind nur Markierer mit maximal $\leq 1J$ erlaubt.
 - a. Im Zweifelsfall gewinnt die Backup
8. Es gilt ein Sicherheitsabstand von 5m für Markierer über 1J.
9. Es gibt keine Bang-Regel
10. Grobe Regelverstöße, unsportliches oder gefährliches Verhalten können zum sofortigen Spelausschluss führen - auch ohne Rückerstattung.
11. Blindfire ist untersagt. Es darf nur gezielt über das Visier geschossen werden.
12. Es darf nur durch Öffnungen geschossen werden, die mindestens zwei Fäuste hoch und zwei Fäuste breit sind. Treffer durch kleinere Öffnungen (z. B. aus der Distanz) zählen trotzdem.
13. Körperkontakt ist verboten, außer bei klar definierten Spielmechaniken wie z. B. Medic-Regeln.
14. Minderjährige benötigen eine schriftliche Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten.
15. Das Betreten des Geländes und die Teilnahme am Spiel erfolgen auf eigene Gefahr. Es gilt ein Haftungsausschluss.

*Das Kugelgewicht ist entscheidend, da schwere Kugeln zwar etwas langsamer fliegen, aber deutlich mehr Schmerzen verursachen (hat was mit Energieerhaltung zu tun). Ziel ist es, gemeinsam Spaß zu haben, nicht die Schmerzgrenzen der anderen zu strapazieren.