

Regelwerk zum Airsoftsport der Fluffy Seal Operators e.V.

Jedes Mitglied des Vereins muss mit Beginn seiner Mitgliedschaft dem Regelwerk vertraut sein und diesem auf dem Mitgliedsantrag zum Eintritt in den Verein zustimmen. Ebenfalls haben Anwärter und Gastspieler welche den Verein zu Veranstaltungen begleiten oder Veranstaltungen des Vereins selbst besuchen dem Regelwerk Folge zu leisten. Das Regelwerk gilt für jede durch den Verein besuchte oder selbst organisierte Veranstaltung. Sollte ein Veranstalter strengere Regeln vorschreiben, sind diesen Folge zu leisten.

1. Schutzbrillenpflicht

- 1.1. Das Tragen einer für den Airsoftsport geeigneten Schutzbrille ist grundsätzlich Pflicht. Dies bedeutet, dass die Schutzbrille über den gesamten Zeitraum, ununterbrochen von Ankunft auf Veranstaltungen bis zur Abreise zu tragen ist, Pausen inbegriffen.
- 1.2. Unter einer für den Airsoftsport geeigneten Schutzbrille versteht sich, dass das Glas der Schutzbrille bei einem direkten Treffer selbst aus kurzer Distanz nicht reißen, brechen oder splintern darf.
- 1.3. Das Tragen von sogenannten Gitter-Schutzbrillen ist erlaubt, geschieht aber auf eigene Gefahr.
- 1.4. Anwärter und Gastspieler des Vereins, welche das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, sind dazu verpflichtet, während eines laufenden Spieles einen Mundschutz zu tragen.

2. Waffenumgang

- 2.1. Zum Transport von Airsoftwaffen gelten die Vorschriften des deutschen Waffengesetzes. Diese beinhalten, dass die Waffe entladen (Leerschuss vor Verstauen der Waffe, Magazin entnehmen) in einem verschlossenem, dafür vorgesehenem Behälter (Waffentasche o.-koffer), getrennt von Munition transportiert werden muss. Dies gilt für alle Airsoftwaffen welche ab einem Alter von 14. Jahren erworben werden können, unabhängig von der Antriebsart.
- 2.2. In Respawnbereichen ist die getragene Waffe zu sichern.
- 2.3. In Safezonebereichen sind aus allen getragenen Waffen die Magazine zu entfernen, einen Leerschuss zu tätigen und die Waffen zu sichern.
- 2.4. Kopftreffer sind zu vermeiden.
- 2.5. Es ist verboten Messer, welche nach dem deutschen Waffengesetz verboten sind zu Führen. Darunter fallen auch Bajonette, Butterflys oder Kampfmesser.
- 2.6. Es ist verboten sogenannte Schreckschusswaffen zu führen.
- 2.7. Es dürfen nur zum Gebrauch zugelassene Waffen genutzt werden. Bei allen Waffen mit einer Mündungsenergie von $>0,5$ Joule ist somit das „F“ im Fünfeck auf der Waffe erforderlich
- 2.8. Die Nutzung vom Full-Auto Feuermodus bei AEG's ist verboten. Es sollte in Feuerstößen geschossen werden. Diese Regelung gilt nicht für MG's und AEP's.

3. Verhalten bei Treffern und im Respawn

- 3.1. Jeder direkte Treffer an der Kleidung oder Ausrüstung zählt als 'Hit', es gehört zum Fair Play, jeden tatsächlichen Treffer zu melden.
- 3.2. Wird ein Spieler getroffen, ist dies durch ein laut ausgerufenes „Hit“ zu signalisieren. Zum deutlichen Kenntlichmachen eines 'Hits' ist das Anlegen eines Deathrags (Warnweste o.ä.) Pflicht.
- 3.3. Tote sprechen nicht. Das bedeutet, dass wenn ein Spieler getroffen ist, es ihm verboten ist, aktiven Spielern Informationen über das laufende Spiel (Positionen, Feindzahlen o.ä.) weder über Funk, noch persönlich mitzuteilen.

4. Kleidung und Ausrüstung

- 4.1. Auf Veranstaltungen welche durch den Verein besucht oder veranstaltet werden, tragen alle Mitglieder des Vereins einheitlich die Tarnung Pencott Greenzone oder ein andere Tarnung, wenn dies im Voraus festgelegt wurde.
- 4.2. Die getragene Ausrüstung eines Spielers (Plattenträger, Battlebelt u.a.) sollten in den Farben oliv oder olivähnlich (z.B. Ranger-Green), Tan oder Tanähnlich (z.B. Coyote, Dark Earth) oder in Pencott Greenzone gehalten sein.
- 4.3. Neue Mitglieder des Vereins, welche noch nicht in Besitz der unter Punkt 4.1. und 4.2. genannten Kleidung und Ausrüstung sind, sollten sich diese zeitnah zulegen bzw. diese anpassen.
- 4.4. Uniformen, Helme, Abzeichen und jegliche andere Ausrüstung der Wehrmacht des 2. Weltkriegs sind verboten.
- 4.5. Das Tragen von Uniformen und Abzeichen aktueller deutscher Polizeieinheiten ist nicht gestattet.

5. Mitglieder, Gastspieler und Anwärter

- 5.1. Zur Aufnahme in den Verein muss die jeweilige Person das 18. Lebensjahr vollendet haben.
- 5.2. Die Aufnahme in den Verein setzt eine aktive Teilnahme am Vereinsgeschehen voraus, welche auf dem Mitgliedsantrag festgehalten wird. Es müssen mindestens vier vom Verein veranstaltete oder besuchte Termine begleitet werden, bevor der Vereinsvorstand über die Aufnahme im Rahmen einer Abstimmung nach §3 Abs.1 Satzung des Anwärters entscheidet.
- 5.3. Gastspieler oder Anwärter des Vereins dürfen ab dem 14. vollendeten Lebensjahr an vom Verein veranstalteten oder besuchten Terminen teilnehmen (sofern dies nach dem Regelwerk der jeweiligen besuchten Veranstaltung erlaubt ist).
- 5.4. Alle Gastspieler und Anwärter welche das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben müssen an Spieltagen oder Trainings welche vom Verein veranstaltet oder besucht werden eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten vorlegen. Alternativ gelten auch Einverständniserklärungen, welche von Veranstaltern besuchter Spieltage gefordert werden.

6. Verhalten bei Fremdpersonen

- 6.1. Werden Fremdpersonen auf oder in unmittelbarer Nähe zum aktuell bespielten Spielfeld gesichtet, muss jeder Spieler unverzüglich all seine Waffen sichern und auf den Boden legen.
- 6.2. Jeder Spieler muss sich Fremdpersonen gegenüber zu erkennen geben, d.h. es sind alle getragenen Vermummungen wie z.B. Gesichtsmasken oder Sturmhauben abzulegen.
- 6.3. Es muss allen auf dem Spielfeld befindlichen Spielern mitgeteilt werden, dass das Spiel zu pausieren ist. Dies sollte über lautes Rufen und wenn möglich über den Emergency- u.o. Organisatorenkanal der Funkgeräte geschehen.
- 6.4. Fremdpersonen ist das aktuelle Geschehen des Airsoftspiels sachlich zu erklären.

7. Sonstiges

- 7.1. Es sind grundsätzlich biologisch abbaubare BB's zu nutzen. Das Verschießen von BB's aus Plastik, Metall, Glas, Keramik oder Explosions-BB's ist verboten.
- 7.2. Die maximale Mündungsenergie für verwendete Airsoftwaffen beträgt 3,5 Joule mit den tatsächlich gespielten BB's des jeweiligen Spielers. Zudem ist hier auf die jeweiligen Vorgaben der einzelnen Veranstalter zu achten.
- 7.3. Es darf nicht unter Alkohol- oder Drogeneinfluss gespielt werden.
- 7.4. Es darf nur in dafür vorgesehenen, vom Veranstalter ausgewiesenen Bereichen geraucht werden. Die Zigarettenreste sind angemessen zu entsorgen.
- 7.5. Jeder Spieler ist dafür zuständig, seinen Müll restlos zu entsorgen.
- 7.6. Um den Spielfluss nicht zu stören, sind Meinungsverschiedenheiten und Diskussionen außerhalb des Spieles sachlich zu klären.

- 7.7. Zu sämtlichen vom Verein veranstalteten oder besuchten Veranstaltungen wird Zivil angereist. Das bedeutet, dass es verboten ist, bei Anreise Ausrüstungsgegenstände wie Plattenträger, Battlebelts o.a. zu tragen. Ebenfalls ist es untersagt, ein Combatshirt, Feldblusen o.ä. bei der Anreise offen zu tragen. Dies wird erst bei Ankunft auf dem Spielgelände angezogen. Alternativ kann eine zivile Jacke, Pullover o.a. übergezogen werden und bei Ankunft auf dem Spielgelände abgelegt werden. Das Tragen von Tarnhosen bei der Anreise ist gestattet.
- 7.8. Den Anweisungen von Spielveranstaltern und dessen Organisatoren ist stets Folge zu leisten.
- 7.9. Es wird nicht auf unbeteiligte Personen und Tiere geschossen.

Brüche der Verhaltens- und Spielregeln der Fluffy Seal Operators e.V. durch dessen Mitglieder, Gastspieler oder Anwärter können mit Verwarnungen, Spiel.- oder Platzverweisen bzw. Platzverboten durch Mitglieder des Vereinsvorstands geahndet werden. Ebenso können bei schwerwiegenden Verstößen gegen die oben genannten Regeln oder bei anderwärtigem grobem Fehlverhalten Straf gelder erhoben werden. Über die Fälligkeit eines Straf geldes und dessen Höhe entscheidet der Vereinsvorstand.