

Grundregelwerk

Airsoftteam Tiger Genetics

05.06.2025

Geändert Vers. 1.10

Babeo Mike (Pumpkin), Teamleader

A.T.G





Inhaltsverzeichnis:

HAUSINTERNE EVENT UND SPIELREGELN:	Seite 2
Das wichtigste Vorab	Seite 2
ALTERSREGELUNG:	Seite 2
Alles rund um die Waffe	Seite 2
ZUGELASSENE WAFFEN:	Seite 2
2. WAFFEN JOULE STÄRKE TEAMGELÄNDE/ EIGENE EVENTS:	Seite 2
2.1: Semiautomatik (ab 18 Jahren)	Seite 2
2.2: Vollautomatik (ab 16 Jahren)	Seite 2
<hr/>	
3. GRANATEN	Seite 3
4. BB GESCHOSSE:	Seite 3
5. Transport von Waffen:	Seite 3
<hr/>	
6. ANBAUTEN:	Seite 4
7. MAGAZINE:	Seite 4
8. CHRONEN:	Seite 4
Begriffe und Ihre Regelung	Seite 4
1. RUF-SIGNALE:	Seite 4
2. RUF „HIT“	Seite 4
3. RUF „FREEZE“	Seite 4
4. RUF „GoGoGo“	Seite 4
5. BANG-REGEL:	Seite 4
6. HIGHLANDER:	Seite 4
7. BLINDFIRE:	Seite 4
8. HEADSHOT:	Seite 4
<hr/>	
9. HIT-REGEL	Seite 5
10. RESPAWN ZONE:	Seite 5
11. SKALP-MARKE:	Seite 5
12. MEDICAL-REGEL:	Seite 5
13. IN-GAME FAHRZEUGE	Seite 5
<hr/>	
14. ORGANE DES EVENTS:	Seite 6
14.1 Orga:	Seite 6
14.2: Feldmarschall:	Seite 6
14.3: Spione	Seite 6
Was man sonst noch beachten muss	Seite 6
1. GETROFFENE SPIELER:	Seite 6
2. SCHUTZBRILLE:	Seite 6
3. KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG:	Seite 6
4. ALKOHOL UND DROGEN:	Seite 6
5. ANREISE ZUM EVENT ODER TRAININGSGELÄNDE:	Seite 6
6. GRENZ- UND SPERRZONEN:	Seite 6
<hr/>	
7. SAFE-ZONE:	Seite 7
8. Zivilisten, Natur und Tiere	Seite 7
9. MÜLL	Seite 7
10. MOBILE OBJEKTE:	Seite 7
11. FUNKVERKEHR:	Seite 7
<hr/>	
INFOS ZUM RECHTLICHEN	Seite 8
1. Erlaubnisfreie Waffen / Anschein Waffen:	Seite 8
2. MUNITION → GESCHOSSE:	Seite 8
SPONSORING	Seite 8
<hr/>	
Schlusswort	Seite 9



HAUSINTERNE EVENT UND SPIELREGELN:

Das wichtigste Vorab

1. ALTERSREGELUNG:

Teilnahme an Events ab 18 Jahren besonders im Ausland

Ausnahme: Auf Teameigenes Gelände innerhalb Deutschlands darf ab 16 Jahren teilgenommen werden bei

- Training
- Teameigenen Spiele
- Spiele mit befreundete/ Verbündeten Teams

Hierbei gilt: max. 0,5 Joule

Alles rund um die Waffe

1. ZUGELASSENE WAFFEN:

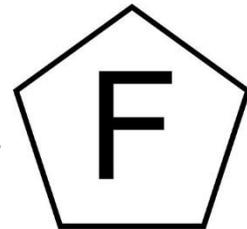
Zugelassen sind nur Waffen die mit einem F im 5-Eck gekennzeichnet sind und auch sonstigen Anforderungen entsprechen: Legalität ist Pflicht

Das F bedeutet übrigens, dass die Mündungsenergie der Waffe unter 7,5Joule liegt.

Lapp Waffen wie z.B. Gummi Messer oder ähnliches sind erlaubt.

Folgende Waffen sind absolut Verboten:

- Schreckschusswaffen
- Waffen über 7,5 Joule
- Kampfmesser aus Stahl, Keramik oder ähnliches.
- Etc.



2. WAFFEN JOULE STÄRKE TEAMGELÄNDE/ EIGENE EVENTS:

BEACHTE: DIE JOULE GRENZEN KÖNNEN JE NACH GELÄNDE ANGEPASST WERDEN. DIESE SIND UNSERE GRUNDWERTE.

2.1: Semiautomatik (ab 18 Jahren)

- Sturmgewehre bis max. 1,8 Joule (Toleranz +0,2J)
- Scharfschützengewehre bis 2,8 Joule (3J je nach Gelände)
- DMR Schützen bis 2,3 Joule (Toleranz +0,2J)
- Back-up (Sekundärwaffe) bis 1,3 Joule
- Granatwerfer bis 1 Joule

Sonderregelung :

Handfeuerwaffen die als Primärwaffe dienen dürfen max. 1,8 Joule (Toleranz +0,2J) haben, hierbei gilt ebenfalls die Back-up-pflicht die sich deutlich von der Primärwaffe abheben sollte. Hier wird besonders die Bangregel empfohlen.

2.2: Vollautomatik (ab 16 Jahren)

- Waffen bis 0,5 Joule

Beachten: in Gebäude darf mit max. 1,3 Joule, gefeuert werden, Bang Regel beachten! → empfohlen wird die Back-up/ Sekundärwaffe
Eigenbauten von Waffen/ Systeme sind nur in Absprache der ORGA zulässig.



3. GRANATEN

Granaten sind nur erlaubt, insofern diese BAM-zertifiziert, mit einem F-im-Fünfeck PTB-zertifiziert oder nach Prüfung vorab durch die Orga als ungefährlich einzustufen sind!

Zugelassen sind:

- Frag (BBs) wie z.B. Tornado → bis 1 Joule
- Smoke (Rauch) → kalt brennend (in Absprache mit der Orga, Geländeabhängig)

Nicht zugelassen sind:

- Sound (Knall)
- Flash (Lichtblitz)
- Selbstgebaute Granaten
- Böller jeglicher Art

4. BB GESCHOSSE:

Erlaubt sind nur 6mm Bio-BBs die sich eigenständig abbauen (DIN EN 13432 und EN 14045 beachten), der Umwelt zu Liebe.

Das bedeutet:

- Keine Glas-BB
- Keine Metall-BB
- Keine Keramik-BB
- Keine Farb-BB (Hier gibt es zwar Bio aber wir sind keine Paintballspieler)
- Keine Explosiv-BB
- Etc...

5. TRANSPORT VON WAFFEN:

- Das Führen von AirSoft-Waffen mit F-Zeichen unterliegt der Erlaubnispflicht nach §10 Abs. 4 WaffG welche grundsätzlich nicht erteilt wird, bzw. für Anscheinswaffen unter 0.5 Joule gilt das Führverbot nach § 42a WaffG.
- Transport ist: In einem verschlossenen Behältnis zulässig (z.B. Klebeband, Zahlenschloss, Kabelbinder, in einem Karton, Futteral, Waffenkoffer, zugeknotteter Müllsack oder ein ähnliches Behältnis genügt).
- Die Waffe muss so verstaut sein, dass zum in Anschlag bringen, mehr als 3 Handgriffe und mehr als 3 Sekunden benötigt werden: **Nr. 12.3.3.2 WaffVwV**.
- WICHTIG – sofern die vorliegende AirSoft-Waffe ein entnehmbares Magazin hat, darf dieses auch befüllt (mit Geschossen, sogenannte BB's) und im gleichen Behältnis wie die AirSoft-Waffe liegen, aber nicht in der Waffe eingeführt sein. Ist das Magazin leer, darf es in der Waffe stecken.

Tipp: Bei einer polizeilichen Kontrolle im öffentlichen Bereich bitte drauf Hinweisen das man Airsoft Waffen dabei hat (meistens wollen diese den Grund wissen warum man diese dabei hat), bei Aufforderung der Ansicht Schloss öffnen, Tasche/ Koffer öffnen und weg treten von der Waffe, nicht entnehmen, Beachte: Waffe darf im öffentlichen Bereich nicht herausgenommen werden, zudem eigentlich auch nicht geöffnet werden (Spart aber viel Arbeit, Nerven und Zeit). Wichtig ist freundlich sein und Kooperativ, wir wollen keine Probleme hervorrufen.

Zusätzlich können die vom VDB zur Verfügung gestellten Merkblätter verwendet werden



Infoblatt – Transport – Polizei



Infoblatt – Transport



6. ANBAUTEN:

Taschenlampen sollten immer mitgenommen werden dürfen aber innerhalb Deutschlands nicht an der Waffe angebracht sein. Genauso wie andere Gegenstände die der Anvisierung dient wie z.B. Laserpoint. Im Ausland je nach Land muss geschaut werden, ist meistens erlaubt (Beachte der Besitz von Haltevorrichtungen ist zum Teil Verboten in D)

7. MAGAZINE:

- Zugelassen sind Low und Midcaps
- Highcaps in Absprache und Waffenabhängig, da wir ein Faires Spiel und allen beteiligten den Spielspaß ermöglichen möchten → Gleiche Chancen

8. CHRONEN:

Vor Spielbeginn muss jede Waffe des Spielers gechronet werden, danach darf keine Leistungssteigernde Maßnahme an der Schussleistung vorgenommen werden. Bei Verdacht darf der Marshall/ ORGA eine erneute Chronung durchführen. Bei Missbrauch droht eine Zeitliche Spielsperre bis hin zum kpl. Ausschluss.

Begriffe und Ihre Regelung

1. RUF-SIGNALE:

1.1 RUF „HIT“ → Spieler wurde getroffen. Er muss sich sichtbar machen mit Deathrag oder Warnweste. Wird unten erläutert, Punkt 11 und 32.

1.2 RUF „FREEZE“ Spiel wird sofort angehalten, wird bei Verletzungen und anderen Situationen wie z.B. bei Sichtung unbeteiligter Lebensformen, gerufen. Kann nur über die Orga oder die Feldmarschalls aufgehoben werden.

1.3 RUF „GoGoGo“ wird gerufen um ein Spiel fortzuführen, dies geschieht durch einen Marshall/ ORGA.

2. BANG-REGEL: **DIESE GILT ALS EMPFEHLUNG (MIT HIRN SPIELEN)**

Wenn Gegner innerhalb von bestimmten Abständen vor einem Steht muss die Waffe deutlich sichtbar auf denjenigen gerichtet werden und anstelle dem Schuss wird Bang gesprochen.

ca. 5m	Bis 1,3 Joule
ca. 15m	Von 1,3 bis 1,8 Joule
Ca. 25m	Ab 1,8 Joule

3. HIGHLANDER:

Wird ein sogenannter unsterblicher gemeldet wird dieser Verwarnt, bei der zweiten Meldung wird dieser für die Runde ausgeschlossen. Diese sind Spaßkiller und werden sehr streng beobachtet, also denkt dran wer getroffen ist einfach anerkennen. Bei Unklarheit, einfach ebenfalls raus gehen, keine unnötigen Diskussionen.

4. BLINDFIRE:

Es darf nicht die Waffe über Kopf/Gegenstand gehalten und in die Gegend geschossen werden. Ein Schuss muss deutlich abgefeuert werden. Bei Meldung 1. Mal verwarnt, passiert es häufiger wird dieser Spieler vom Spiel ausgeschlossen und gesperrt.

5. HEADSHOT:

Absichtliche Kopfschüsse sind nicht gestattet und werden mit Sperrung bestraft. Tipp: Um dies zu verhindern, Oberkörper zeigen anstelle nur des Kopfes.



9. HIT-REGEL

- Getroffen ist man, sobald eine BB aus einer Airsoftwaffe einen auf direktem Wege trifft.
- Zu den Trefferzonen zählen Körper, und Ausrüstung,
- Die Airsoft- Waffe gilt nicht als Hit (Je nach Spielablauf).
- Querschläger die z.B. von einem Kameraden oder Baum abprallen, zählen nicht!
- Nach einem Treffer muss dieser laut mit dem Ruf "HIT" angezeigt werden.
- Getroffene Spieler haben sich mit einem "Dead Rag" zu markieren (Warnweste). Diese werden so gehalten das klar erkennbar ist, dass der Spieler nicht mehr am Spielgeschehen beteiligt ist. Getroffener geht runter (Knien/ Sitzen, so dass man das weitere Spiel geschehen nicht behindert)
- Absichtliches Feuern auf bereits getroffene Spieler ist nicht erlaubt!!!
- Friendly Fire zählt. Hier gelten dieselben Trefferzonen, Treffer ist Treffer
- Gummi oder Latexmesser und Co gelten bei Berührungen als regulärer Hit . Diese dürfen nicht geworfen werden. Ein solcher Hit wird als „**Silent kill** „ bezeichnet. Hierbei gilt: kein Hit Ruf, einfach Hand/Weste heben.
- Bei unklaren Hits wo ein Spieler nicht weiß ob getroffen oder nicht wird auf den Schützen vertraut, dieser muss aber eindeutig gesehen haben ob die Kugel wirklich getroffen hat oder man schießt einfach nochmal. Ausrüstung verhindert manchmal das bemerken der Treffer. Wichtig ist dennoch freundlicher Umgang.
- Gehitete Personen oder Orga's sind kein Schutzschild.

10. RESPAWN ZONE:

- sobald 3 sich darin befinden sind alle frei.
- Zu jeder 5.min unabhängig der Spieler und wann sie rein kommen, dürfen diese wieder ins Spiel.
- Einfach rein laufen und dann wieder ins Spiel

11. SKALP-MARKE:

Jeder Spieler hat ein Ring gut sichtbar an seiner Uniform, nach einem Hit muss der Spieler ca. 2min warten. In dieser Zeit hat der Gegner die Chance dem Spieler diese Marke abzunehmen. Wenn dies geschafft ist muss der gehitete zurück zur Respawn Zone und kann nicht mehr durch einen Medical gerettet werden.

12. MEDICAL-REGEL:

- Ausgewählte Person (Sichtbar markiert), die den Spieler zurück holt in dem er im einen Verband anlegt. Spieler darf max. 2-mal getroffen werden und pro Medical sind nur eine gewisse Anzahl an Binden vorhanden.
- 2 Beliebige Spieler müssen für 5sek den abgeschossenen berühren (3 Hände Prinzip)
- 1 Medical Spieler berührt seinen Kameraden für 5sek und holt in somit zurück ins Spiel.

13. IN-GAME FAHRZEUGE

- Fahrzeuge nach Absprache der ORGA
- Fahrzeuge müssen Sicher sein (Bremsen, Reifen (Profil egal), etc...
- Anbauten müssen fest verbaut sein
- Keine Undichten Stellen wo Öl/ Benzin/ Diesel und Co auslaufen könnte, Umweltaspekt und normaler Menschenverstand.
- Schrittgeschwindigkeit
- Gute Sicht auch nach hinten oder durch einen Sicherungsposten/ Safeguarde (zusätzlicher Spieler, kann auch der MG Schütze sein, der dem Fahrer unterstützt).
- Ausschalten des Fahrzeuges z.B. wenn Fahrer getroffen wurde ist das Fahrzeug ausgeschaltet, genauere Details werden mit der ORGA zusammen besprochen.



14. ORGANE DES EVENTS:

14.1 Orga:

Organisator, Sie planen alles und Organisieren die entsprechenden Termine, Materialien, etc... Sie erstellen ebenfalls die Spielabläufe, machen die Platzeinweisungen und auch Kassenwart sowie die Festlegung der Sicherheitsmaßnahmen etc....

14.2: Feldmarschall:

Diese Personen sind die Schiedsrichter auf dem Feld und Ihren Anweisungen ist Folge zu leisten. Sie sorgen während dem Spiel für die Regeleinhaltung, schauen das, dass Spiel am Laufen bleibt und ob die Ziele erreicht werden. Lösen Streitigkeiten, Beenden oder Starten das Spiel und alles was sonst noch während dem Spiel anliegt. Diese werden an bestimmten Punkten im Spielfeld aufgestellt und sind deutlich erkennbar. Haben Kontakt mit der ORGA.

14.3: Spione

Diese Personen sind getarnte Marschalls die ganz normal mitspielen und sich unter die Menge mischen. Sie schauen wegen Highlander und sonstigen Regelverstößen die den Spielspaß einschränken würden. Für Sie gelten die normalen Regeln der andren Spieler. Markiert sind diese durch eine Ausweiskarte die versteckt bleiben und nur im äußersten Notfall gezeigt werden.

Was man sonst noch beachten muss

15. GETROFFENE SPIELER:

Tote sprechen nicht, jemand der gehitet wurde und deutlich auch das Death rag trägt mit dem Ruf Hit, darf anderen Spieler weder Zeigen noch sagen über die Schussbahn und die Position der Gegner ,

“Fair Play, Dead Man can’t talk”

16. SCHUTZBRILLE:

Geeignete und geprüfte Schutzbrille ist Pflicht und darf während dem Spielbetrieb und auch nur in den davor genannten Zonen, ausgezogen werden (nicht zu empfehlen). Bei Missachtung dieser Vorschrift wird der Spieler zur eigenen Sicherheit verwarnet und gegebenenfalls vom Spiel ausgeschlossen. Augen sind wertvoll denkt dran!

Diese muss mindestens den Anforderungen der folgenden Zertifikate entsprechen:

- ANSI Z87.1
- MIL-PRF-31013/32432
- MIL-DTL-43511D
- STANAG 2920/4296 (V-50>10Joule)

17. KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG:

Bei Uniformen, Westen und Co gibt es keine Grenzen. Es dürfen lediglich keine Hoheitsabzeichen getragen werden. Vor allem sind politische oder Religiöse zusammenhänge besonders Rechts oder Links Orientierten Hinweise, verboten.

- Ein gutes Schuhwerk ist Pflicht, das gegen umknicken des Fußes schützt.
- Empfohlen wird zudem eine Gittermaske die, die Zähne und Nase schützt.

18. ALKOHOL UND DROGEN:

Der Konsum von hartem Alkohol ist vor und während dem Spielbetrieb untersagt, angetrunkene Spieler oder betrunkene werden vom Spielbetrieb ausgeschlossen ohne Ausnahme. Dasselbe gilt bei Einnahme von berauschende Mittel/ Drogen egal



ob legal oder illegal. Dies dient zur eigenen Sicherheit und vor allem zur Sicherheit anderer Spieler. Diese Dinge gehören nicht zu unserem Airsoft-Sport.

19. ANREISE ZUM EVENT ODER TRAININGSGELÄNDE:

Die Anreise auf das Event oder Trainingsgelände wird in Zivile Kleidung erfolgen. Die kpl. Uniform darf erst auf dem Platz angezogen werden (vor allem ist dies wichtig wenn man Deutschland verlässt).

Hose und Schuhe darf angezogen werden sollte aber evtl. vermieden werden, Empfohlen wird hier sowieso immer Ersatzkleidung und Schuhe mit sich zu führen. Wir brauchen und wollen keine Aufmerksamkeit der unbeteiligten Personen.

20. GRENZ- UND SPERRZONEN:

Die Spielfeld- und Safe Zone Begrenzungen sowie Absperrungen von einzelnen Objekten innerhalb der Spielzone, müssen beachtet und dürfen nicht überschritten werden.

21. SAFE-ZONE:

Bevor man die Safe-Zone betritt folgendes beachten:

- Magazin aus der Waffe entnehmen
- Lauf leeren, Schuss Richtung Boden oder Feld (Leerschuss)
- Waffe sichern und Laufsocken benutzen
- Es darf hier nicht geschossen werden, da hier auch ohne Schutzbrille (nicht zu empfehlen) sich aufgehalten wird.

22. ZIVILISTEN, NATUR UND TIERE (Hier werden harte Strafen vollzogen):

- Fauna: Es darf unter keinen Umständen auf Tiere oder dessen Behausung geschossen werden. Tiere sollten nicht berührt oder mitgenommen werden dies gilt besonders für Jungtiere.
→ Respektvolles Verhalten
- Flora: Die Natur in Form der Pflanzenwelt darf nicht mit Absicht zertreten oder beschädigt werden. → Respektvolles Verhalten
- Wenn Zivilisten gesichtet werden, umgehend das Feuer einstellen, laut rufen „Freeze“, Waffe sichern und ablegen vor einem auf den Boden sofern es möglich ist (evtl. Gesicht sichtbar machen bei Sturmhauben, Masken, etc. sofern es kein größerer Aufwand ist, Schutzbrille bleibt auf) und gegebenenfalls den Marshalls Bescheid geben, diese geben den Spielbetrieb auch wieder frei. Es darf unter keinen Umständen auf Zivilisten (meist ältere Wanderer oder Kinder) geschossen werden.

23. MÜLL:

Müll muss entweder in vorgesehene Behälter oder wieder mitgenommen werden. Grundsätzlich gilt, so wie man das Gelände betritt so verlässt man es auch.

24. MOBILE OBJEKTE/ SCHUTZSCHILDER:

- Bewegliche Schutzvorrichtungen die man auf dem Gelände Vorfindet dürfen nicht als tragbare Schutzschilde dienen darunter zählen auch Türen und andere Gebäudeteile.
- Ausgenommen sind Taktische Schilder z.B. SWAT oder ähnliche die auch als solches dienen.
- Bei Granaten/ Minen hilft das Schild nicht also Fairplay.

25. FUNKVERKEHR: (SCHULUNG ERFORDERLICH VOR BENUTZUNG)

- Funk Disziplin einhalten (kurze deutliche Sätze, etc...)
- Denken, Drücken, Sprechen



- Codenamen verwenden wegen besserer Zuordnung
- Es dürfen nur Funkgeräte benutzt werden die den gesetzlichen Bestimmungen der Bundesnetzagentur BNetzA entsprechen und keine Lizenz erfordern, darunter zählen z.B. PMR, CB-Funk oder Freenet Frequenzen.
- Ohne entsprechenden Amateurfunk Zeugnis ist auch eine max. Funkleistung von 1W nur erlaubt.
- Zudem dürfen keine programmierbaren Geräte benutzt werden.
- Bestimmungen im Ausland für Funken bei entsprechenden Events müssen davor abgeklärt und eingehalten werden.
- Am besten vor den Spielen, die zu benutzen Funken mit unserer Orga abklären!

Nehmt dieses Thema sehr ernst, wir wollen schließlich weder die Einsatzkräfte noch das Militär oder den Flugverkehr gefährden/ stören. Bei Verstößen kann es unter anderen sehr teuer werden wenn man erwischt wird. Hier gilt ebenfalls mit Hirn das ganze angehen.

Infos zum Rechtlichen

1. Erlaubnisfreie Waffen / Anschein Waffen:

Zur sicheren Aufbewahrung von freien Waffen ist kein Waffenschrank mit einer Sicherheitsstufe erforderlich. Allerdings ist zu beachten, dass die Waffen so aufbewahrt werden, dass sie kein Unbefugter an sich nehmen kann.

→ Bundesverwaltungsamt, Merkblatt Waffenaufbewahrung

2. MUNITION → GESCHOSSE:

BB's sind keine Munition sondern Geschosse und müssen somit nicht wie Munition separat verschlossen werden sondern können auch so verstaut werden.

Begriffserklärung:

§1 Abs.4 WaffG, Anlage 1, Ziff.3 Geschosse

Ein Tipp und Vorschlag:

Um dem ganzen auf Nummer sicher zu gehen sollte man Airsoftwaffen und dessen „Munition“ / Geschosse zusammen in einem separaten Schrank verschließen.

Das kann ein Teil vom Kleiderschrank sein oder irgendein anderem Schrank.

Magazine müssen von der

Waffe getrennt sein aber können im selben Schrank liegen.

Achtung:

- Das Aufbewahren im Auto ist allerdings nicht erlaubt, das Mitführen in einer abgeschlossenen Transportmöglichkeit ist nur gestattet wenn ein Anliegen vorliegt wie z.B. Event, Reparatur oder ähnliches.
- Das Mitführen ohne Transportbox/ Tasche ist nicht gestattet, hier wird ein WS benötigt.

Angaben ohne Gewähr, Änderungen vorbehalten

SPONSORING

1. Das Team hat sich an die Voraussetzung des Sponsors zu halten!
Die genauen Leitfäden und Voraussetzungen können beim Teamleader erfragt werden.
2. Sponsor Patches, wenn vorhanden, werden getragen bei Spielen!



3. Werbefahnen/ Banner oder ähnliches. Werden hin und wieder auf den Teamfotos bei Events gezeigt und veröffentlicht auf Homepage/ Facebook
4. Sponsor Rabatte gelten für das gesamte Team, nach Freigabe durch den Teamleader nach einem persönlichen Gespräch. Wir wollen natürlich dass du so schnell wie möglich aufs Feld kannst.
5. Events und Spiele müssen legal ablaufen, aber dies ist sowieso Teamvoraussetzung.
6. Beim Austritt aus dem Team verfallen automatisch alle Rechte und dessen Vorteile bei unseren Sponsoren. Hier muss der Spieler sich selbstständig austragen lassen. Wir werden hier hin und wieder (Zeitlich unabhängig) schauen und kontrollieren.
7. Nutzt jemand dennoch unsere Vorteile der nicht zu unserem Team gehört wird das in Absprache mit dem Sponsor entsprechend Rechtlich verfolgt (Betrugsfall). Dies kann unter Umständen zur Anzeige oder zur Rückzahlung führen.

8. Im Allgemeinen gilt das man nichts tut das dem Sponsor schädigt, dies ist besonders wichtig bei einer guten Zusammenarbeit. Bei Unzufriedenheit wird dies in kleiner Runde und persönlich erläutert und gegebenenfalls mit dem Sponsor ausgearbeitet.



Beachte: Es können je nach Event und Spielmodus weitere Regeln genannt oder angepasst werden dies kommt immer auf den Ort und auf das Event an!

Dieses Regelwerk sieht zwar sehr kompliziert aus, ist es aber nicht bei genauem Hinsehen. Es soll dazu beitragen den Optimalen Spielspaß und die Sicherheit von dir und den anderen Spielern zu gewährleisten. Dies sind alle Regeln die du mit der Zeit kennen lernst und aus dem gesunden Menschenverstand automatisch einhältst. Dabei hilft dir dein Team.
Und nun leg los und hab dein Spaß.

Version 1.0	Erstellt am 02.06.2017, durch M. Babeo	Änderungen Vorbehalten
Version 1.2	Erstellt am 25.07.2017, durch M. Babeo	Anpassung
Version 1.3	Erstellt am 08.02.2018, durch M. Babeo	Anpassung, Teamänderung
Version 1.4	Erstellt am 24.05.2018, durch M. Babeo	Allgemeine Änderungen
Version 1.5	Erstellt am 21.09.2018, durch M. Babeo	Erweiterung und Ergänzung
Version 1.6	Erstellt am 26.02.2019, durch M. Babeo	Anpassung und Ergänzung
Version 1.7	Erstellt am 19.03.2019, durch M. Babeo	Abänderung
Version 1.8	Erstellt am 24.09.2019, durch M. Babeo	Abänderung/ Anpassung
Version 1.9	Erstellt am 17.06.2021, durch M. Babeo	Abänderung/ Anpassung
Version 1.10	Erstellt am 05.06.2025, durch M. Babeo	Abänderung/ Anpassung