

# REGELWERK VON TeamSAT e.V.

## 1. Voraussetzungen für einen Spieltag

- Mindestalter beträgt 16 Jahre ( Mit Elternzettel)
- Nur Personen die auf der Teilnehmerliste stehen dürfen teilnehmen (ASVZ Liste)
- Angemeldet über Asvz
- Weder links- noch rechtsradikale Interessen
- Festes Schuhwerk keine Sportschuhe (bei Missachtung darf der - oder diejenige an dem Tag nicht Spielen)
- Bio BBs sind Pflicht

Diese Voraussetzungen gelten über den ganzen Spieltag.

## 2. Fps Limit (S-AEG/GBB/HPA/Spring)

Typ	Joule (0,20 g)	Fps (0,20 g)	Im Gebäude erlaubt	Im Treppenhaus erlaubt
Pistolen	max. 1 Joule	max. 328 Fps	ja	ja
Langwaffen	max. 1,5 Joule	max. 401.72 Fps	ja	nein
Repetierer	max. 2,32 Joule	max. 500 Fps	nein	nein

Wir bitten die Spieler auf kurze Distanzen die Backups zu benutzen. Es empfiehlt sich einen Vollgesichtsschutz zu tragen, da Kopftreffer nicht zu vermeiden sind.

### 3a. Backup Regel

Wir haben bei uns auf dem Gelände eine Backup (Pistolen) Pflicht, wer keine dabei hat, hat die Möglichkeit sich bei uns eine zu leihen ( Voranmeldung nötig). Wer keine dabei hat, wird von dem Spieltag ausgeschlossen.

### **3b. Treppenhaus**

In den Treppenhäusern herrscht Backup (1 Joule) Pflicht (Erläuterung zu Regel 3 a). Granaten und 40 mm Werfer dürfen eingesetzt werden. Es darf von dem Treppenhaus in den Gang mit der Langwaffe geschossen werden, wiederum auch von dem Gang in Treppenhaus.

- AEP Pistolen dürfen Semi only im Treppenhaus schießen. (Fairness halber andere Spieler)

### **4. Funk**

Wird beim Briefing eingeteilt.

ORGA-Kanal: Kanal 7 - 8

Diese Kanäle dürfen nicht genutzt werden, weder zum funken noch zum mithören.

Im Notfall kann ein Notruf über Kanal 8 abgesetzt werden

- Beispiel: Team x/y für Orga verletzte person auf Etage x/y.
- Auf Rückmeldung warten, danach den Orga-kanal wieder verlassen

### **5. Fenster/Türen Regel**

1. Aus den Fenstern wird weder rein noch raus geschossen
  - a. Bei manchen Spielmodis wird die Regel außer kraft gesetzt.
2. Fenster werden nicht zerstört.
3. Türen und Fenster bleibe so wie sie vorgefunden werden.
  - a. z.B. eine Tür die offen ist bleibt offen und eine Tür die geschlossen ist bleibt geschlossen. Dieses gilt auch bei Fenstern !.
4. Streckt eure Köpfe nicht aus den Fenstern , dieses beäugt das Verletzungs risiko vor.

Bei Missachtung dieser Regel wird ein sofortiger Platzverweis ausgesprochen. ( Das Ganze Team).

### **6. Deckungen**

Deckungen die sich auf dem Gelände befinden werden weder bewegt noch zerstört.

Wer dieses missachtet muss mit Konsequenzen rechnen.

## 7. Treffer Deadrag Regelung

1. Wer von einer BB getroffen wird, sagt **LAUT** ( HIT ) und zieht sein Deadrag ( Pflicht) und begibt sich umgehend in den Respawn zurück
2. Waffentreffer zählen ! , darunter zählen auch Taschenlampe und andere Gegenstände. (Betrachtet es als Körpverlängerung.)
3. Abpraller von Wänden oder Spieler zählen nicht, außer von 40 MM ( Siehe Regel 8 c.)
4. Deadrag (Warnweste) ist **STETIG** mit sich zu führen.

## 8. Granaten Regelung

### 8a. Soundgranaten

- 1. Sind erlaubt aber nur **Kimera & Airsoft Innovations XL Burst**

### 8b. Rauchgranaten

1. Erlaubt sind Enola gaye Granaten mit Bannsiegel
2. Verboten sind Farben wie Schwarz, Weiß und Grau

### 8c. Impact/Timer Granaten und 40 MM

1. Impact/Timer/40MM Granaten müssen mit BBs und Gas befüllt sein. Löst eine Granate nicht aus, so ist es ein Blindgänger und wird nicht gewertet
2. Wird eine Impact/Timer/40MM Granate in einen Raum geschmissen oder gefeuert, ist der ganze Raum sofort Hit. ( ausreden wie da war eine Deckung im Raum gibt es nicht ! )
3. Wird eine Impact/Timer in einen Flur geschmissen, sind alle Hit die sich im Detonationsradius von 5 Metern aufgehalten haben. Auch hinter Deckungen ( Schilden , Verschlagen , Türen ) ist man im 5 Meter Radius HIT !
4. Wird eine 40 MM in eine Flur geschossen so zählt nur der direkte Treffer. Abpraller zählen in diesem Fall ( Ergänzung zu Regel 7)
  - a. Wird die 40 MM Granate vor eine Deckung geschossen, ist alles was sich hinter der Deckung befindet HIT ! . Dieses zählt auch für Schilder.

## 9. BANG Regel

Eine "BANG" Regel an sich gibt es nicht. Diese wird dann angewendet, wenn man sich z.B. an einen Spieler angeschlichen hat, ohne dass er es bemerkt hat, dann kann man das "BANG" einsetzen.

Der "Bang" ist auf sehr kurze Distanz einzusetzen. Sonst gilt „Treffer vor/über BANG“ ! Ein "BANG" ist nur gültig, wenn der Spieler mit seiner Primär- oder Sekundärwaffe im anschlag dem Gegenüber unmissverständlich im Visier/Ziel hat, und ihn auch durch einen Schuss sicher treffen würde. Das "BANG" geht nicht um Ecken ! , durch Wände oder Fenster und nicht zeitversetzt. Es ist keine Pflicht zu „BANGEN“, zeugt aber von Verantwortung und einer fairen Spielweise ! . Wer 3 Leute hintereinander Bängt, ist automatisch auch selber HIT und begibt sich in den Respawn zurück. Dummy Messer und andere Handwaffen zählen nicht als Bang sondern als Hit.

## 10. Schlitz schießen

1. Durch Schlitze zu schießen ist VERBOTEN , sofern man nicht seinen halben Torso zeigt.
2. Sieht man jemand in einer Deckung, hat aber nur einen Schlitz zum treffen, kann man durch diesen Schlitz schießen und der Treffer wird anerkannt.

## 11. Blind Fire

Die Waffe um Ecken zu halten oder über Deckungen zu halten und zu schießen, zählt als Blind Fire, und ist auf dem Gelände STRENGSTENS verboten !.

## 12. Schild Regelung

1. Schilder sind auf dem Gelände erlaubt sofern sie nicht Überdimensioniert sind.
2. Der Schildträger darf nur eine Backup ( Pistole) benutzen.
3. Bei dem laufen muss er seine Füße zeigen, so dass der Gegner die chance hat das Schild auszuschalten.
4. Schilder werden mit Granaten und 40 MM Granaten bekämpft. ( Siehe Regel 8 c)
5. Der Schildträger muss seinen halben Torso zeigen wenn er schießt. Wird dieses missachtet gilt es als Blind Fire und Regel 11 tritt in Kraft.

## 13. InGame Orga

Eingesetzte InGame Orgas unterstützen die Orga im aktiven Spielgeschehen und sind durch

ein orangenes Namensband mit der Aufschrift InGameOrga gekennzeichnet.  
Sie beobachten die Fairness der Spieler und stehen für Fragen bereit und dürfen auch regulierend eingreifen.  
Den Anweisungen in Bezug auf die Einhaltung des Regelwerks durch die InGame Orga ist Folge zu leisten.

#### **14. Magazin Regelung**

Für alle Spieler gilt: **Low-Cap / Mid-Cap** Magazine bis max. **120 (+/- 30) BBs** sind erlaubt. Spieler, welche **HIGH-CAP Magazine** benutzen werden NUR einmal drauf hingewiesen, diese nicht mehr zu benutzen. Beim zweiten Mal werden die nach Hause geschickt. Einzige Ausnahme bilden MG's mit realen Vorbildern wie M249, M60, RPK etc. Diese dürfen mit Box-Magazinen bestückt werden.

#### **15. Abfall**

Leere Flaschen und Dosen sowie jeglicher Abfall, auch Kippen, werden von jedem Einzelnen wieder mitgenommen.  
Wer seinen Müll liegen lässt oder nicht in die dafür vorgesehenen Behältnisse entsorgt muss mit einem Platzverweis rechnen.

#### **15. Hausrecht**

Das Hausrecht nur obliegt dem TeamSat e.V.

**Nicht mehr, nicht weniger. Kein aber, kein vielleicht, kein eigentlich!**

**Du kannst oder willst diese Regeln nicht einhalten/verstehen?**

**Bleib gleich weg!**