



Alles im Rudel e.V.

**Gaming on the Mudtrack:
Spielregeln**

Liebe Airsoft-Kameradinnen und -Kameraden,

nachfolgend das Regelwerk, welches Ihr Euch bitte vor jedem Event kurz durchlest. Es dient in erster Linie nicht nur eurer eigenen, sondern auch der Sicherheit eurer Mitspieler und gewährleistet einen reibungslosen Ablauf auf unserem Spielfeld. Das Regelwerk beruht auf unseren Erfahrungen aus diversen Spieltagen auf anderen Feldern. Weiterhin sind diese Regeln mit dem MSC Nordmark abgestimmt.

Mit der Teilnahme am Event erklären sich alle Spieler mit diesen Regeln einverstanden.



Inhaltsverzeichnis

1	Teilnahmebedingungen	3
2	Gelände	3
2.1	Rahmenbedingungen	3
2.2	Parkplätze.....	4
2.3	Handhabung der Airsoftwaffen auf dem Eventgelände	4
3	Allgemeine Regeln	5
3.1	Grundlagen	5
3.2	Verbotene Uniformen oder Symbole	5
3.3	Cheating oder Highlander	5
4	Verhaltensregeln.....	5
5	Sicherheitsregeln.....	5
6	Waffen- und Joule-Limits.....	6
6.1	Chronen	6
6.2	Waffen-Kategorien.....	6
6.3	Sicherheitsabstände	7
6.4	Joule-Grenzen.....	7
6.5	Backup-Pflicht.....	7
6.6	Scharfschützen und DMR-Spieler.....	7
7	Spielregeln	8
8	Strike System	9
8.1	Drei-Strike-Prinzip	9
8.2	Gründe für eine Verwarnung (Strike)	9
8.3	Besondere Regelungen.....	9
9	Notfallmaßnahmen	9
10	Salvatorische Klausel.....	10
11	Änderungshistorie.....	11



1 Teilnahmebedingungen

- (1) Jeder Teilnehmer muss im Sinne des BGB §2 mindestens 18 Jahre alt sein und seinen gültigen Personalausweis bei sich führen. Dieser muss zumindest in der Safezone schnell griffbereit sein.
- (2) Wir, der eingetragene Verein "**Alles im Rudel e.V.**" sowie der Spielfeldeigentümer "**MSC Nordmark Kiel**" besitzen während des Events das Hausrecht. Das Eventgelände ist ein umfriedetes Privatgelände.
- (3) Alle Airsoftwaffen müssen dem deutschen Waffenrecht entsprechen. Dies betrifft die Airsoftwaffe selbst, sowie entsprechende Anbauten. Weiterhin müssen alle Airsoftwaffen innerhalb der Safezone gesichert und ohne Magazin transportiert werden. Das Magazin und der Sicherungszustand dürfen nur auf dem Spielfeld und am Chrono-Stand geladen resp. geändert werden.
- (4) Die Nutzung von funkferngesteuerten Geräten ist grundsätzlich verboten und bedürfen einer expliziten Erlaubnis des Veranstalters.

2 Gelände

2.1 Rahmenbedingungen

Das Gelände ist direkt zwischen einer Bahntrasse sowie einer Bundesstraße verortet. Was die Erreichbarkeit mit Autos einfach macht, aber auch dazu führt, dass wir Rücksicht auf die Verkehrsteilnehmer nehmen müssen. Deshalb gilt:

- (1) Kein Einsatz von Rauchgranaten oder Pyrotechnik jeglicher Art
- (2) Granaten die BBs freisetzen und nicht knallen oder Fake-Granaten sind in Ordnung. Siehe auch Waffen-Kategorien und dort Granaten.
- (3) Das Gelände hat innerhalb der Safezone einen Wall, welcher zum Beobachten des Spielverlaufes einlädt und auch gerne dazu genutzt werden darf. **Dort gilt Schutzbrillenpflicht!**
- (4) Die Safezone liegt direkt am Spielfeld und bietet Sanitäranlagen sowie div. Parkplätze, auf denen nach Voranmeldung auch campiert werden kann.
- (5) Der Chronostand ist seitlich vom Spielfeld. Gechronot wird mit den BBs des Spielers. Für das Chronen bringt der Spieler seine Airsoft-Waffe entladen und im gesicherten Zustand zum Chronostand. Erst dort wird das Magazin eingeführt und die Waffe auf Ansage des Chrono-Personals fertig geladen.
- (6) Das Spielfeld ist eine Motorcross-Strecke, welche wir bespielen können. Daraus folgen ein paar Abhängigkeiten:
- (7) Wir haben Toiletten vor Ort, welche wir nutzen können
- (8) Es gibt Parkplätze
- (9) Das Gelände ist befriedet und nach Spielbeginn der Zutritt nur noch nach Rückmeldung möglich.
- (10) Eine Karte des Geländes ist nachfolgend zu finden:



2.2 Parkplätze

Es sind einige Parkplätze vorhanden, dennoch bitten wir Euch, nach Möglichkeit Fahrgemeinschaften zu bilden. Damit können wir sicherstellen, dass alle Spieler eine Parkmöglichkeit vorfinden.

2.3 Handhabung der Airsoftwaffen auf dem Eventgelände

- (1) Bitte befolgt die Sicherheitsregeln und nutzt den gesunden Menschenverstand.
- (2) Es gelten die Regeln, Pflichten und Anforderungen des Waffenrechts der Bundesrepublik Deutschland.



3 Allgemeine Regeln

3.1 Grundlagen

- (1) Jeder Teilnehmer muss die Verzichtserklärung vor Spielbeginn unterzeichnen und zum Spielbeginn bei der Orga, bei Anmeldung abgeben. Weiter ist die Hausordnung ebenfalls zur Kenntnis zu nehmen und zu befolgen.
- (2) Den Anweisungen der Spielleitung und des Orga-Teams ist jederzeit Folge zu leisten.
- (3) Verstöße gegen die Regeln können zum Ausschluss vom Event führen.
- (4) Es werden grundsätzlich nur BBs verwendet, die biologisch abbaubar sind. Alle anderen BBs sind verboten!

3.2 Verbotene Uniformen oder Symbole

- (1) Es gilt ein absolutes Trageverbot von Uniformen vor 1953!
- (2) Weiter sind alle verbotenen Symbole oder Symbole politischer Natur ebenso untersagt.
Bitte haltet Politik und politische Meinungen aus dem Event.

3.3 Cheating oder Highlander

Cheater oder Highlander haben aufgrund der Schützenregel keine Chance. Denn sollte ein Spieler einen Treffer nicht anerkennen, so kann der Schütze von seinem "Recht des Schützen" gebrauch machen. Sollten sich zwei Spieler trotz der Schützenregel nicht einig werden, so müssen beide Spieler in den Respawn. Orga Entscheidung.

4 Verhaltensregeln

- (1) Airsoft ist ein Fairnesssport, weshalb wir Fair Play und sportliches Verhalten voraussetzen und von allen Teilnehmern erwarten. Sollte ein Spieler sich unsicher sein, ob er direkt oder durch einen Abpraller getroffen worden ist, so verlegt dieser in den Respawn. Querschläger zählen grundsätzlich nicht.
- (2) Kein Alkohol oder Drogenkonsum **vor** oder **während** des Spiels.
- (3) Beleidigungen, Diskriminierung oder aggressives Verhalten werden nicht toleriert und führen ggf. zu einer Verwarnung oder dem Spelausschluss (Siehe auch Strike System).
- (4) Umweltfreundliches Verhalten: Es wird kein Müll auf dem Spielfeld hinterlassen. Achtet bitte auch auf Ausrüstung oder ähnliches. Da das Spielfeld hauptsächlich als Motorcross-Strecke genutzt wird, dürfen metallische oder harte Gegenstände nicht auf dem Spielfeld verbleiben. Sollte etwas gefunden oder verloren werden, so ist dies der Orga oder Spielleitung zu melden oder direkt zu übergeben.

5 Sicherheitsregeln

- (1) Das Tragen einer zugelassenen Schutzbrille ist außerhalb der Safezone und auf dem Beobachtungswall **Pflicht**. Das Entfernen der Schutzbrille auf dem Spielfeld oder das Betreten des Beobachtungswalls ohne Schutzbrille ist verboten und führt zu einer Verwarnung (Siehe auch: Strike System).



- (2) Die Airsoftwaffen dürfen nur auf dem Spielfeld und in gekennzeichneten Bereichen mit Munition (Magazinen) geladen werden. Das Schießen mit Munition ist ebenfalls nur in diesen Bereichen gestattet. Leerschüsse sind innerhalb der Safezone **untersagt!**
- (3) Auch für unsere Airsoftwaffen gelten die regulären Sicherheitsbestimmungen im Umgang mit Waffen:
 - Kenne dein Ziel und was sich dahinter befindet
 - Die Waffe ist immer zu sichern (Innerhalb der Safezone)
 - Magazine gehören nur auf dem Spielfeld in die Waffe
 - Kein Schießen auf nicht spielende Personen,
 - Kein Schießen auf Tiere oder Gegenstände, die nicht zum Spiel gehören
- (4) Wir sind alle Erwachsene, dennoch sei erwähnt:
 - Benehmt Euch
 - Verbot von physischen Angriffen,
 - Verbot von Waffenmodifikationen oder unreguliertem Verhalten

6 Waffen- und Joule-Limits

6.1 Chronen

- (1) Jede Airsoftwaffe, die auf dem Spielfeld geführt/bespielt werden soll, muss vor dem Spiel gechroned werden. Dabei ist die Airsoftwaffe immer gesichert und ohne Magazin innerhalb der Safezone zu transportieren.
- (2) Die Airsoftwaffen werden mit den Bio BBs gemessen, die der Spieler am Spieltag verwendet und sind vom Spieler im Magazin zu laden.
- (3) Zum Chronen ist eine Schutzbrille zu tragen.
- (4) Eine nachträgliche Änderung der Leistung an der Airsoftwaffe erfordert ein erneutes Chronen. Nach Veränderung darf die Airsoftwaffe bis zum erneuten Chronen nicht bespielt werden.

6.2 Waffen-Kategorien

- (1) **S-AEG:** Alle bekannten Kurz- und Langwaffen, die in keine andere Kategorie passen.
- (2) **GBB:** Alle bekannten Kurz- und Langwaffen, die in keine andere Kategorie passen.
- (3) **Sniper (Federdruck):** Alle Einzelschuss-Repetierer (Federdruck oder auch Bolt Action), mit einer Mindestgesamtlänge von über einem Meter und optisch als Sniper erkennbar (#reale Vorbilder).
- (4) **Sniper / DMR (Einzelfeuer [Halbautomatik]):** Alle Einzelschuss-Repetierer (Federdruck oder auch Bolt Action), mit einer Mindestgesamtlänge von über einem Meter und optisch als Sniper erkennbar (#reale Vorbilder). Das einfache Anbringen von Anbauteilen wie lange Schalldämpfer und Zielfernrohr an einer Assault Rifle machen keine DMR oder Sniper.
- (5) **MG:** Alle Maschinengewehre die auch im realen Einsatz als Maschinengewehr eingesetzt werden (#reale Vorbilder).



- (6) **Sekundärwaffe / Backup:** Alle Pistolen als GBBs und NBBs, sowie S-AEGs mit weißer Kennzeichnung oder kurze Schrotflinten mit weißer Kennzeichnung.
- (7) **HPA-Systeme:** Alle einstellbaren Druckluftsysteme mit externem Druckbehälter sind zulässig, wenn die Orga das System gegen Verstellen sichern kann, z.B. mittels eines Kabelbinders.
- (8) **Voll-automatischer Modus:** Das voll-automatische Schießen ist nur mit Airsoftwaffen erlaubt, die weniger als 0,5 Joule Leistung haben.
- (9) **Granaten:** Rauchgranaten, Pyrotechnik, Knallgranaten sind auf dem Spielfeld verboten. Der Einsatz von Granaten, die keinen Knall erzeugen und BBs freisetzen, sowie Granatenattrappen dürfen eingesetzt werden. Dabei gilt:
 - Beim Werfen der Granate muss "Granate" gerufen werden.
 - Alle Spieler in einem 6 Meterradius des Aufschlagortes sind HIT, sofern diese sich nicht hinter einer Deckung befinden. Auch bei Granaten die BBs freisetzen gilt der 6 Meterradius, unabhängig davon, ob man von einer BB getroffen wird oder nicht.

6.3 Sicherheitsabstände

- (1) Die Mindestabstände richten sich nach der Leistung (Joule) der Airsoftwaffe. Es ist ein Mindestabstand von fünf Metern (5m) einzuhalten. Ab 1.0 Joule ergibt sich je 0.1 Joule ein Meter Mindestabstand.
- (2) Nähere Informationen zu den Sicherheitsabständen sind der Tabelle Joule-Grenzen zu entnehmen.

6.4 Joule-Grenzen

Nr.	Art	Joule	Backup-Pflicht	Sicherheitsabstand
1	S-AEG	0.0 - 1.0	Nein	5 m
2	S-AEG	1.0 - 1.8	Ja	10 m - 20 m
3	GBB / HPA	0.0 - 1.0	Nein	5 m
4	GBB / HPA	1.0 - 1.8	Ja	10 m - 20 m
5	Sniper/DMR (Semi)	2.0 - 2.5	Ja	20 m - 25 m
6	Sniper (Federdruck)	2.0 - 3.0	Ja	20 m - 30 m
7	AEG	0.0 - 0.5	Nein	/

6.5 Backup-Pflicht

Die Backup-Pflicht ergibt sich aus der Tabelle: Joule-Grenzen. Generell gilt, sobald eine Airsoftwaffe über mehr als 1,0 Joule verfügt, ist eine Backup Airsoftwaffe verpflichtend. Diese muss dabei unter 1,0 Joule liegen.

6.6 Scharfschützen und DMR-Spieler

Aufgrund der Gegebenheiten auf dem Gelände und der hohen Reichweite von Scharfschützen und DMR-Spielern sind diese auf eine maximale Anzahl von 10% der Gesamtspieleranzahl pro Team (aufgerundet) begrenzt. Bei einer Spieleranzahl von 25 Spielern pro Team also auf 3 Scharfschützen oder DMR-Spielern je Team.



7 Spielregeln

- (1) Getroffene Spieler rufen laut "HIT" und signalisieren dies durch das Heben einer Hand oder eines Deathrags. Als Deathrag empfehlen wir eine Warnweste. Diese sind weit zu erkennen. Die kleinen Deathrags (kleine Rote Tücher oder ähnlich) sind ebenfalls gestattet, werden aber nicht empfohlen, da diese häufig übersehen werden können. Spieler die HIT sind und ein Deathrag tragen dürfen nicht mehr beschossen werden!
- (2) Spieler die HIT sind:
 - Verlegen umgehend in Richtung Spawnpunkt ihrer Mannschaft und bereiten sich auf den Respawn vor.
 - Dürfen nicht als Deckung benutzt werden.
- (3) Ein getroffener Spieler kann unmittelbar nach dem HIT mithilfe eines Tourniquet einmalig wiederbelebt werden. Das Tourniquet verbleibt bis zum Respawn sichtbar am Spieler.
- (4) Respawnregeln richten sich nach dem jeweiligen Spielmodus sind aber generell:
 - Wiedereintritt nach fünf Minuten Wartezeit.
 - Wiedereintritt wenn sich mindestens drei Spieler gleichzeitig im Respawn befinden.
 - Respawnregeln können durch die Spielleitung angepasst werden.
- (5) Je nach Spielmodus können Respawnregeln variieren.
- (6) „Gebangt“ wird aus Fairnessgründen immer dann, wenn die Entfernung zum Gegner den Mindestabstand unterschreitet. Dabei gilt, die Airsoftwaffe muss „schussbereit“ und auf den Gegner gerichtet sein. Weiter muss laut und deutlich „BANG“ gerufen werden, so dass der gegnerische Spieler dies hören kann. Sollten beide Spieler nahezu gleichzeitig „BANG“ rufen, so ist es ein „Trade“ und beide verlegen zum Respawn. Es handelt sich um einen Gentlemans-Bang, es steht den Spielern frei das „bang“ zu benutzen.
- (7) Es gilt immer das Recht des Schützen. Bei Diskussionen oder Unsicherheit verlegen im Zweifel beide Spieler in den Respawn - die Orga entscheidet.
- (8) "Blind Fire" ist grundsätzlich verboten! Das bedeutet, dass immer genügend Fläche geboten werden muss, wenn auf ein Ziel gewirkt wird.
- (9) Treffer auf Airsoftwaffen zählen nicht als Spielertreffer, die Airsoftwaffe gilt dann aber als "defekt" und kann bis zum Respawn nicht mehr verwendet werden.
- (10) Diskussionen über Treffer sind untersagt, es gilt das Recht des Schützen. Beschwerden bitte grundsätzlich bei der Spielleitung oder der Orga ansprechen.
- (11) Friendly-Fire gilt! Der treffende Schütze kann freiwillig anstatt des getroffenen Schützen in den Respawn verlegen und den HIT übernehmen. Ansonsten muss der getroffene Spieler in den Respawn.



8 Strike System

8.1 Drei-Strike-Prinzip

Unser Verwarnungssystem basiert auf einem *Drei-Strike-Prinzip* zur Sicherstellung von Fairplay, Sicherheit und Teamgeist.

- (1) Strike 1 – Erste Verwarnung: Der Spieler erhält eine offizielle Verwarnung. Die Verwarnung wird dokumentiert und dem Spieler mitgeteilt. Der Spieler hat die Möglichkeit, sein Verhalten zu reflektieren und anzupassen.
- (2) Strike 2 – Zweite Verwarnung: Der Spieler erhält eine offizielle Verwarnung. Die Verwarnung wird dokumentiert und dem Spieler mitgeteilt und für diesen Tag wird der Spieler vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Der Spieler hat die Möglichkeit, sein Verhalten zu reflektieren und anzupassen.
- (3) Strike 3 – Ausschluss aus dem Verein: Bei einer dritten Verwarnung wird das Hausrecht genutzt und der Spieler vom Spielfeld entfernt und bekommt lebenslanges Hausverbot.

8.2 Gründe für eine Verwarnung (Strike)

Ein Strike kann bei den nachfolgenden Verstößen vergeben werden:

- (1) **Unsportliches Verhalten:** Beleidigungen, Provokationen oder respektloser Umgang mit anderen Spielern.
- (2) **Verstoß gegen Sicherheitsregeln:** Fahrlässiger Umgang mit Airsoftwaffen, Missachtung der Schutzmaßnahmen.
- (3) **Cheating:** Nicht Anerkennen von Treffern, absichtliches Verlassen des Spielfelds ohne Grund.
- (4) **Verstoß gegen Spielfeldregeln, Hausordnung oder Gesetze:** Missachtung der Regeln, Hausordnung oder Vorgaben der Spielfeldbetreiber sowie dem Spielfeldinhaber.
- (5) **Stören des Spielbetriebes:** Bewusstes Stören des Spielflusses

8.3 Besondere Regelungen

Verwarnungen werden von der eingesetzten Orga vor Ort ausgesprochen und dokumentiert. In besonders schweren Fällen kann ein sofortiger Ausschluss erfolgen, ohne dass zwei Strikes erforderlich sind. Der betroffene Spieler hat das Recht, eine Stellungnahme abzugeben, bevor der zweite Strike verhängt wird oder das Gespräch mit der Orga suchen. Strikes können nach einem halben Jahr verjähren so lange kein weiterer Strike dazu kommt. Beim zweiten Strike beträgt die Verjährungsfrist ein Jahr.

9 Notfallmaßnahmen

- (1) Jeder Teilnehmer muss sich mit den Erste-Hilfe-Maßnahmen vor Ort vertraut machen.
- (2) Verletzungen sind sofort der Spielleitung zu melden.
- (3) Im Notfall ist das Spiel sofort zu unterbrechen und Erste Hilfe zu leisten. Sollte es zu einem Notfall kommen, so ist unverzüglich die Spielleitung zu informieren. Die Spielleitung wird das Spiel dann unterbrechen. Das Code-Wort hierfür ist „Blaulicht“.



10 Salvatorische Klausel

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Erklärung ganz oder teilweise unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, so wird dadurch die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Regelung gilt eine solche als vereinbart, die dem Sinn und Zweck der ursprünglichen Regelung möglichst nahekommt. Gleiches gilt für etwaige Regelungslücken.



11 Änderungshistorie

Die Änderungshistorie fasst alle Änderungen im Laufe der Entwicklung der Spielregeln zusammen. Sie dient der Übersicht für den Leser und zeigt Veränderungen in der Version.

Version	Datum	Verantwortlich	Änderungen / Grund
1.0	05.03.2025	Ullrich Weichert (Spielfeldbeauftragter)	Initiale Erstellung des Dokumentes mit Reviews durch das Projektcommittee.
1.0	05.03.2025	Nick Nickels (Spartenleiter)	Freigabe
1.1	05.06.2025	Ullrich Weichert (Spielfeldbeauftragter)	§1.2 Gelände: Anpassung Graten und Safezone. §4.4 Joule Grenzen in der Übersicht – Entfernung der farblichen Markierung und Anpassung Joule-Zahlen. §5 Spielregeln - Anpassung der Bangregel zum Gentlemansbang Kleine Anpassungen im gesamten Dokument.
1.1	05.06.2025	Nick Nickels (Spartenleiter)	Freigabe
1.2	01.07.2025	Timm Vollborn (Vorstand)	Anpassungen in der Optik und kleine Anpassungen in Formulierung im gesamten Dokument.
1.2	05.07.2025	Ullrich Weichert (Spielfeldbeauftragter)	Freigabe
1.3	13.07.2025	Ullrich Weichert (Spielfeldbeauftragter)	Hinzufügen der Tourniquet Sani-Regel in den Spielregeln.
1.3	13.07.2025	Ullrich Weichert (Spielfeldbeauftragter)	Freigabe