



# Area-M Hausregeln



**Um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten hat die Area M folgende Regelungen aufgestellt. Jeder Spieler hat dafür Sorge zu Tragen, dass er vor Betreten des Geländes die Hausregeln gelesen und verstanden hat. Dies wird von der Spielleitung und ebenso von allen anwesenden Mitspielern vorausgesetzt.**

## **Sicherheit:**

- ✓ **Laufsockenpflicht:** Auf dem gesamten Gelände außerhalb der Spielflächen wird der Lauf jederzeit mit einem Mündungsschutz (Laufsocke/Laufkappe) gesichert und das Magazin entfernt. (Ansonsten Verwarnung / Spielverbot). Dieser Zustand ist vor jedem Verlassen der Spielflächen wieder herzustellen. Zudem ist ein Leerschuss abzugeben. Gegenstände, die zur Laufsocke umfunktioniert werden (Handschuhe etc.) werden nicht geduldet.
- ✓ **Kleidung:** Geländetaugliches Schuhwerk (Knöchelhoch & Sohle mit Geländeprofil, keine Turnschuhe) sind auf der gesamten Spielfläche Pflicht. Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleitung über die Eignung. An- und Abreise erfolgt ausschließlich in Zivilbekleidung. WWII Uniformen und Rangabzeichen sind nicht zugelassen.
- ✓ **Medikamente:** (Asthma, Diabetes, Allergien, Epilepsie etc) Notwendige Medikamente bitte mitführen und ggfs. der Orga mitteilen, wo sich die Medikamente befinden und wie sie zu verabreichen sind.
- ✓ **Spielstopp:** Tritt während des Spiels eine ernste Verletzung auf, rufen alle Spieler „freeze“, stellen das Spiel sofort ein und verbleiben an Ort und Stelle. Die Spielleitung informiert über den weiteren Ablauf. Rettungsdienste werden ausschließlich von der Spielleitung angefordert.
- ✓ **Schutzbrillenpflicht:** Auf der gesamten Spielfläche herrscht jederzeit Schutzbrillenpflicht. Brillen müssen die EN166 Norm erfüllen. Optische Sehhilfen, Gitterbrillen sowie Helmvisiere sind nicht als Schutzbrille zugelassen. Auf den Spielflächen gibt es keine Safezone. Anti-Beschlagspray wird bei der Orga (Bunker 56) zur Verfügung gestellt.
- ✓ **BB's:** Aufgrund unserer Lage im Wasserschutzgebiet sind auf dem gesamten Gelände ausschließlich Bio BBs zugelassen. Jegliche anderen BBs bleiben zuhause. Zuwiderhandlungen werden mit Geldstrafe verfolgt.
- ✓ **Gesichtstreffer ohne Gesichtsschutz** sind eigenes Verschulden. Wir empfehlen einen Gitter-Mundschutz oder einen Vollgesichtsschutz.
- ✓ **Chrony:** Auf den Spielflächen sind nur am selben Tag von der Spielleitung gechronte Airsoftwaffen zulässig. SAEG und GBB Waffen werden mit 0.20g Bbs gechront. HPA Systeme sowie Scharfschützengewehre werden mit .30g gechront. Zum Chronen werden nur die von der Spielleitung bereitgestellten BBs verwendet.

- ✓ **Parkplatz:** In den Parkzonen sowie im gesamten Nicht-Spielbereich sind keine Leerschüsse erlaubt. Auf allen Straßen sind Rettungsgassen freizuhalten.
- ✓ **Müll:** Müll ist im Aufenthaltsbereich und in den Parkzonen in die dafür bereitgestellten Müllbehälter zu entsorgen. Auf den Spielflächen wird kein Müll entsorgt! CO2 Kapseln & Batterien können gerne bei der Orga / im Shop (Bunker 56) abgegeben werden
- ✓ **Extremismus oder Rassismus:** Politischer oder religiöser Extremismus sowie Sex- und Rassismus egal in welcher Form (Parolen, Beschimpfungen, Patches, Anbringen von unerlaubten Symbolen) sind verboten und führen zum Hausverbot. Die Deutungshoheit liegt bei der Spielleitung.
- ✓ **Aggressives Verhalten:** Jegliche Beleidigungen oder aggressives Verhalten, insbesondere mit regelwidrigem Einsatz der Airsoftwaffe werden nicht toleriert. Konflikte können jederzeit unter Zuhilfenahme der Warnweste besprochen und im Notfall mit der In-Game Orga (Gelbe Armbinde) oder der Spielleitung gelöst werden.
- ✓ **Messer:** Auf den Spielflächen sind keine feststehenden Messer oder Klingen erlaubt. Hiervon ausgenommen sind Trainings- und LARPMesser aus Gummi oder Schaumstoff.
- ✓ **Rauchgranaten:** Ausschließlich kaltbrennende Rauchgranaten sind erlaubt. Die Spielleitung entscheidet je nach Trockenheit, ob Rauchgranaten benutzt werden dürfen.
- ✓ **Airsoft Granaten:** Wird eine Granate geworfen und löst aus, zählt jeder Spieler im Radius von 2,5m als getroffen. Deckungen bieten vor Granaten keinen Schutz. Dummy Granaten zählen nicht. Die Modelle 40 Mike/Mastermike sowie alle CO2 und pyrotechnischen Knallgranaten sind nicht erlaubt.

### Gelände:

- ✓ **Spielfeldgrenzen:** Das Hauptspielfeld wird an der Oberkannte und beiden Seiten durch Netze begrenzt. Die untere Grenze ist durch ein Rot-Weiβes Flatterband in ca 2m Höhe markiert. Angrenzende Spielflächen und Paintballspiefelder werden nicht betreten!
- ✓ **Verändern des Spielfelds:** Deckungen sowie jegliche Gegenstände werden nicht verschoben, beschädigt, angehoben oder weggetragen.
- ✓ **Vordächer:** Das Betreten der Vordächer ist aufgrund hoher Sturzgefahr verboten.
- ✓ **Lücken & Schlitz:** Es darf aus Fairness Gründen nur durch Löcher, Lücken und Schlitz geschossen werden, wenn diese die volle Breite eines M4 Magazin (quer oder hochkant gehalten) aufweisen. Wird ein Spieler durch einen Schlitz getroffen, zählt dieser Treffer unabhängig von der Größe der Öffnung.
- ✓ **Netze:** Netze zählen als feste Deckung und werden nicht angehoben oder zur Seite geschoben. Durch die Spielfeld begrenzenden Netze wird nicht geschossen.
- ✓ **Distanzen & Bangregel:** Unter 5m Abstand wird, immer in Kombination mit vorgehaltener Waffe, laut das Wort „Bang!“ gerufen um andere Spieler aus dem Spiel zu nehmen. Dies kann in einer Situation maximal 3 Mal in Folge angewendet werden, da aus Fairness Gründen beim dritten mal der Schütze selbst ebenfalls in den Respawn gehen muss.

Pistolen 5 m Abstand zum Gegenspieler

S-AEG 10 m Abstand zum Gegenspieler

DMR 20 m Abstand zum Gegenspieler

Sniper 30 m Abstand zum Gegenspieler

## Im Spiel:

- ✓ **Der Spielleiter** startet und beendet das Spiel durch ein akustisches Signal. Missionsziele sowie Respawn Regelungen werden vom Spielleiter vor jeder Runde bekanntgeben.
- ✓ **Den Anweisungen von Orga, Spielleiter und in-game Refs ist jederzeit Folge zu leisten.**
- ✓ **Funkkanäle:** PMR Kanäle\_1&2 sind für Team Blau, 3&4 für Rot\_und 5&6 für die Orga reserviert.
- ✓ **Hitrags:** Sobald ein Spieler getroffen wurde markiert er dies, neben dem Ausruf „Hit“, umgehend durch das Anlegen einer Warnweste. Diese ist am besten gut sichtbar auf dem Kopf zu tragen. Spieler ohne Warnweste müssen damit rechnen, weiterhin beschossen zu werden.
- ✓ **Friendly Fire:** Sollte ein Spieler einen anderen Spieler des eigenen Teams treffen, so geht der Schütze anstelle des Getroffenen in den Respawn.
- ✓ **Waffen-und Equipmenttreffer zählen als normale Körpertreffer** und haben daher ebenfalls einen Respawn zur Folge. Absichtliche Kopftreffer sind zu vermeiden, trotzdem muss damit gerechnet werden. Diese können aber minimiert werden, indem mehr Trefferfläche als nur der eigene Kopf geboten wird.
- ✓ **Spawncamping:** Sollte eine Spielpartei sich bis in die unmittelbare Nähe des gegnerischen Spawnbereichs vorgearbeitet haben, so ist dieser aus Fairnessgründen durch selbstständigen Rückzug wieder freizumachen. Sollte dies nicht geschehen, bitte den Spielleiter über die Situation benachrichtigen.
- ✓ **Kein Blindfire:** Jeder Spieler hat die Pflicht, sein Ziel klar zu identifizieren bevor er dieses beschießt. Jedem Spieler, der beschossen wird, muss für diesen Zeitraum auch Trefferfläche angeboten werden. Es darf aus Sicherheitsgründen auf keinen Fall „blind“ um Ecken oder über Deckungen geschossen werden.
- ✓ **Fullauto:** nur Airsoftwaffen, die der Gattung Maschinengewehr entsprechen und eine Energie von unter 0,5 Joule haben dürfen voll automatisch gespielt werden. Die Entscheidung über die Zulassung liegt bei der Orga. An 0,5 Joule Spieltagen dürfen alle Waffentypen 0,5 Joule fullauto spielen.
- ✓ **Dead man don't talk:** Ein getroffener Spieler hat, bis er seinen Respawn abgeschlossen hat, keine Erlaubnis spielbezogene Informationen jeglicher Art an noch im Spiel befindliche Spieler
- ✓ Spielt hart, spielt fair – habt Spaß!