

# Laserstar-Hallenordnung Fridays for Airsoft

## Wichtigste Regel: **NIEMALS** Schutzbrille abnehmen!!!!

### 1. Die Spieler

- 1) Der Spieler ist mindestens 18 Jahre alt.
- 3) Der Spieler haftet für jeglichen Schaden den er verursacht.

### 2. Die Hits

- 1) Treffer werden immer laut mit dem Wort "**Hit!**" bestätigt und per Handzeichen signalisiert.
- 2) Der getroffene verlässt das Spielfeld mit einer Hand nach oben über dem Kopf und den Markierer nach unten gerichtet.
- 3) Getroffene Spieler reden nicht.

### 3. Das Verhalten

- 1) Aus kurzer Entfernung wird möglichst nicht mehr gefeuert.
- 2) Ist der Kontrahent in nächster Reichweite kann man ihn durch Berührung aus dem Spielfeld schicken.
- 3) Der Schütze hat **kein Recht** über Treffer zu entscheiden.
- 3<sup>1</sup>) Es entscheidet immer der getroffene ob es ein gültiger Treffer ist.
- 3<sup>2</sup>) Ist man unsicher ob man getroffen wurde, gibt man den Treffer trotzdem an.
- 4) Kopftreffer sollte man nach Möglichkeit vermeiden.
- 5) *Safekill* Regel wird **freiwillig** angewendet.
- 6) Blind zu schießen ist strikt **verboten**. Der Spieler muss sein Ziel immer im Auge behalten.
- 7) Das Heraufklettern auf Einrichtungs-Gegenstände (Fässer, Paletten, Geländer) ist **verboten**. Absichtliches abschießen von Einrichtungs-Gegenständen ist **verboten**.
- 8) Der Verzehr von mitgebrachten Speisen und Getränken ist **verboten**.
- 9) Die AGB's der Laserstar GmbH wurden anerkannt.

### 4. Die Sicherheit

- 1) Dein Sportgerät ist in der Safe Zone zu sichern.
- 2) Aus und in die Safe Zone darf **nicht** geschossen werden.
- 3) Es dürfen nur geeignete Schutzbrillen verwendet werden (z.B Polycarbonat)
- 4) In der Regel gilt *Finger lang* auch auf dem Spielfeld.
- 5) Mundschutz wird empfohlen.
- 6) Der Spieler ist ausreichend Haftversichert.

### 5. Sportgeräte

- 1) Es dürfen **ausschliesslich** 0.2g BB's verwendet werden. Tracer BB's bevorzugt.
- 2) An Semi Only Events gilt 1,2 Joule - 0 Meter Abstand für alle Spieler.

An **ausgewählten** Events stehen verschiedene Klassen zur Verfügung:

<b>Blue Breacher:</b>	Max. 0.83 Joule (300FPS) - max. 46 RPS - <b>Fullauto erlaubt</b> - 0 Meter Abstand
<b>Green Assaulter:</b>	Max. 1.01 Joule (330 FPS) - max. 36 RPS - <b>Burstfire erlaubt</b> (max 4) - 3 Meter Abstand
<b>Yellow HPA:</b>	Max. 1.01 Joule (330 FPS) - <b>SEMI only</b> - 3 Meter Abstand
<b>Pistols, Revolver:</b>	Max. 1.01 Joule (330 FPS) - <b>SEMI only</b> - 0 Meter Abstand
<b>Red Recon:</b>	Max. 1.2 Joule (360 FPS) - <b>SEMI only</b> - 5 Meter Abstand

**Green, Red & Yellow** Klassen benötigen **zwingend** einen Sekundär Markierer.

## 0 Toleranz!