



TEAM - REGLEMENT

§1 Eintritt und Austritt

- 1.1. Es können nur die Personen dem Team beitreten, die das 18. Lebensjahr vollendet haben.
- 1.2. Für einen Team-Neuling gelten 5 Testspiele als Probezeit. In dieser Zeit kann er unabgemahnt ausgeschieden werden.
- 1.3. Nach seiner Absolvierung erhält jeder Neuling zwei Team-Aufnäher für den Ärmel seiner Uniform und zahlt einmalig eine Teambeitragsgebühr in Höhe von 10 Euro in die Teamkasse.
- 1.4. Weitere Teampatches können für einen Stückpreis von 3 Euro aus dem Teambestand gekauft werden.
- 1.5. Jedes Mitglied sollte im Rahmen seiner Möglichkeiten regelmäßig mit dem Team trainieren und spielen.
- 1.6. Einmal im Quartal zahlt jedes Team-Mitglied 5 Euro in die Teamkasse ein. Bei Versäumnis wird pro versäumte Woche nach Zahlungstermin eine Strafgebühr von 2 Euro zusätzlich in die Teamkasse eingezahlt. Wer ein ganzes Quartal lang seiner Zahlungspflicht nicht nachgekommen ist, wird aus dem Team ausgeschlossen.

§2 Sicherheit

- 2.1. Augenschutz. Es wird immer mit Schutzbrille gespielt!
- 2.2. Füße schützen. Empfohlen wird ein festes Schuhwerk, welches den Knöchelbereich versehentliches Umknicken schützt. (sprich Stiefel)
- 2.3. Kopf / Halsschutz. Sinnvoll sind Sturmhauben, Gesichtsschutzmasken, Tücher und Schals, um das Gesicht und den Halsbereich zu schützen. Helme und Mützen oder Boonies schützen den Kopf am besten.
- 2.4. Schutz der Hände. Ratsam ist es, die Hände mit lederartigen Handschuhen zu schützen.
- 2.5. Bekleidung. Jeder Spieler hat eine zusammenhängende Uniform zu tragen. Eine vorgeschriebene Uniform gibt es nicht. Kurzärmelige Kleidung ist jedoch nicht ratsam.

2.6. Erste Hilfe. Jeder ist dazu verpflichtet, einem Verletzten erste Hilfe zu leisten und alle anderen Mitspielern darüber zu informieren (Spielunterbrechung zur Hilfe des Verletzten).

§3. Safezone

3.1. In der Safezone, die vor dem Spiel von der Teamleitung bekannt gegeben wird, ist jegliches Schießen verboten. Gefahr von Augenverletzung! Waffe sichern und ablegen. Hier ist der einzige Ort, wo man die Schutzbrille abnehmen darf. Die Waffe darf nie auf Menschen gerichtet werden, die keinen Augenschutz tragen, egal ob die Waffe gesichert ist oder kein Magazin angeschlagen ist.

3.2. Einschusszone. Es wird vor dem Spiel eine sichere Einschusszone bekannt gegeben, an die sich jeder zu halten hat. Dort darf das Gewehr eingeschossen und der Lauf geleert werden. Dieses muss eine menschen- und tierfreie Zone sein.

§4 Anreise

4.1. Alle Team-Mitglieder, sowie Gastspieler kommen in normaler Kleidung. (Tarnhose ist erlaubt.)

4.2. Die ASG muss in einem undurchsichtigen abgeschlossenen Behältnis im Kofferraum transportiert werden. Hierbei müssen das Magazin, Akkus und Munition von der ASG getrennt werden. (z.B. Handschuhfach oder extra Tasche). Das Umziehen und das Auspacken der ASG ist erst auf dem Spielfeld erlaubt.

§5 Handhabung der ASG

5.1. Es darf erst auf unseren Geländen und nur mit ASGs, die Plastikkugeln und Biokugeln (Bio-BBs) verschießen, geschossen werden.

5.2. Bei Snipern ist ein genereller Mindestabstand zur Zielperson von mindestens 20 Metern einzuhalten.

5.3. Werden beim Spielen 3 Meter unterschritten, müsst ihr eurem Gegner "Bang" oder "Shoot" zurufen. Diese ist die so genannte "Bangregel".

§6 Treffer

6.1. Es gelten Ganzkörpertreffer und Waffentreffer. Abpraller gelten nicht. Es darf nicht absichtlich auf den Kopf oder Beckenbereich geschossen werden. Eine getroffene Waffe gilt bis zum nächsten Respawn oder bis zum nächsten Spiel als defekt. Ist die Waffe getroffen, muss die Sekundärwaffe benutzt werden. Wer keine Sekundärwaffe hat, ist aus dem Spiel.

6.2. Treffer werden mit einem lauten "HIT" anerkannt und durch Heben eines Armes beim Verlassen des Spielfeldes erkenntlich angezeigt. Fairplay ist selbstverständlich. Wer sich nicht daran hält, wird aus dem Spiel gekickt.

6.3. Jeder ausgeschiedene Spieler hat sich unverzüglich zur Safezone / Respawnzone zu begeben. Keine "Highlanderei"! Bei Treffer-Uneinigkeiten gehen beide Spieler in die Safezone oder auf den Ausgangspunkt zurück.

6.4. Während eines laufenden Spiels gibt es keine Spielpausen ohne Grund.

§7 Sonstiges

7.1. Knallkörper und selbst gebastelte Sprengkörper, sowie Rauch oder Nebelgranaten sind untersagt!

7.2. Funkgeräte dürfen nur von aktiven Spielern benutzt werden. Ausgeschiedene Spieler haben ihre Funkgeräte auszuschalten. Der Funk von anderen Teams darf nicht abgehört werden.

7.3. Niemand hat die Pflicht, an Arbeitseinsätzen (welche etwa alle 2 Monate stattfinden) teilzunehmen.

7.4. Teamversammlungen werden alle 2 Monate durchgeführt. Es wird darum gebeten, das alle Teammitglieder daran teilnehmen.

§8 Teamleiter und dessen Stellvertreter

8.1. Der TL kümmert sich um die Orga und nimmt eine übergeordnete Position im Team ein. Der TL wird durch seinen Stellvertreter vertreten, auch dieser hat die volle Entscheidungskraft für das Team.

8.2. Der TL und sein Stellvertreter werden vom Team gewählt. Das Team ist mit einer Zwei-Drittel-Mehrheit beschlussfähig.

8.3. Die Nutzungsvereinbarungen für das jeweilige Gelände sind vom TL oder von seinem Stellvertreter mitzuführen.

§9 Verhalten am Spielort

9.1. Lautes Schreien, Hupen, Knallen oder ähnliches ist am Spielort untersagt. Wir wollen weder Aufsehen erregen, noch wollen wir den Grundstücksbesitzer verärgern.

9.2. Jeder ist dazu verpflichtet, seinen Müll aufzuräumen und mitzunehmen.

9.3. Der Konsum von Alkohol ist vor und während des Spiels strengstens untersagt. Nach dem Spiel ist Alkohol in Maßen erlaubt. (z.B. bei der Tagesauswertung). Der Konsum und der Handel von Drogen oder Rauschmittel sind grundsätzlich verboten und werden mit sofortigem Platzverweis und Teamausschluss geahndet.

§10 Teamverhalten

10.1. Ein freundliches Miteinander, Füreinander und ein faires Spiel sind der Garant für langen Spielspaß. Jeder ist angehalten fair, freundlich und besonnen mit allen Beteiligten umzugehen. Verschwiegenheit und Loyalität dem Team gegenüber sind oberstes Gebot!

10.2. Jedem Team-Mitglied ist es strengstens untersagt, teaminterne und geländebezogene Informationen an Außenstehende oder Dritte weiterzugeben. Teamzersetzungsvorgänge werden nicht geduldet und führen bei wiederholten Malen zum Teamausschluss.

Wir haften für keine durch Einhaltung oder Nichteinhaltung der Regeln auftretenden Probleme, Verletzungen oder Schäden jeglicher Art! Jeder ist für sich selbst verantwortlich und haftet für seine Handlungen!

Ich habe die Regeln gelesen und bin damit einverstanden

Ort, Datum

Unterschrift