
Inhalt

1 Grundregelwerk	2
1.1 Eventgelände.....	2
1.2 Eventarmband / Spielerkarte	2
1.3 Campingbereich	3
1.4 Parkplätze.....	4
1.5 Sicherheitsdienst	4
1.6 Transport von Markierern zum Eventgelände	5
2 Spielfeld Regeln	6
2.1 Sicherheits- und Spielregeln.....	6
2.2 Paintball-Markierer	7
2.3 Munitionsvorschriften.....	7
2.4 Druckluft	7
2.5 Teamarmbänder	8
2.6 Spielerausweise	8
2.7 Chronen.....	8
2.8 Notfallverhalten.....	9
2.9 „Freeze“ Regel.....	9
2.10 Spielbeginn.....	9
2.11 Spielfeld.....	10
2.12 Gebäude / Gebäudeteile	10
2.13 Rauchgranaten und Szenario Effekte.....	11
2.14 Marshalls	11
2.15 Kommandos	12
3 Spielregeln	12
3.1 Treffer (HIT) – Regel	12
3.2 Spawn (Einstieg ins Spiel).....	13
3.3 Safe Zones	13
3.4 Taktische Schilder / Einsatzschilder	13

1 Grundregelwerk

1.1 Eventgelände

- Jeder Teilnehmer muss **mindestens 18 Jahre alt** sein und seinen gültigen Personalausweis bei sich führen, d.h. er muss jederzeit greifbar sein.
- Das gesamte Eventgelände stellt umfriedetes Privatgelände dar.
- Das Betreten und Befahren des gesamten Eventgeländes geschieht auf eigene Gefahr.
- Der Veranstalter (Firma Airsoft Helden) besitzt während des Events das Hausrecht.
- Alle Paintball-Markierer müssen dem deutschen Waffenrecht entsprechen.
- Alle Paintball-Markierer, die auf dem Eventgelände transportiert werden, müssen durchgehend mit einer Laufsocke versehen sein. Diese darf nur am Chrono Stand, auf der Shooting Range, sowie auf dem Spielfeld abgenommen werden.
- Die Nutzung von funkferngesteuerten Geräten wie RC-Autos, Hubschrauber und Drohnen ist während dem gesamten Zeitraum auf dem Eventgelände und dem Spielfeld untersagt. Ausnahmen müssen im Vorfeld schriftlich genehmigt werden.
- Auf dem gesamten Eventgelände besteht **Glasflaschenverbot**.
- Das Laden von E-Fahrzeugen ist verboten.
- Das Mitbringen von eigenen Dixi-Toiletten ist verboten.

1.2 Eventarmband / Spielerkarte

- Das Eventarmband ist beim Kauf eines Tickets inklusive und wird am Eingang des Eventgeländes ausgehändigt. Im Anschluss wird auch die Spielerkarte ausgehändigt.
- Das Eventarmband ist sichtbar am Handgelenk zu tragen. Es ist nicht übertragbar.
- Die Spielerkarte ist während der gesamten Veranstaltung mit sich zu führen und muss bei Aufforderung vorgelegt werden.
- Ohne Besitz eines gültigen Eventarmbandes oder einer gültigen Spielerkarte ist das Betreten und der Aufenthalt auf dem Eventgelände verboten. Im Rahmen des Hausrechts ist die Firma Airsoft Helden berechtigt, entsprechende Personen des Geländes zu verweisen.
- Verwarnungen aufgrund Verstöße gegen das Regelwerk / Hausrecht, etc. können auf der Spielerkarte gekennzeichnet werden. Dies erfolgt ausschließlich durch Funktionäre der Airsoft Helden.

1.3 Campingbereich

- **Offenes Feuer ist verboten.** Handelsübliche Gasgrills sind zulässig.
- So genanntes „Trockentriggern“ (Leerschüsse) ist verboten! Die Eventleitung ist berechtigt, die Paintball-Markierer einzuziehen und entsprechende Strafen (je nach Schwere des Vergehens, bis hin zu einem Ausschluss vom Event) auszusprechen.
- Schießen mit fertig geladenen Paintball-Markierern ist nur auf dem Spielfeld und dem Chronystand erlaubt!
- Es werden Müllsäcke an der Anmeldung ausgegeben. Auf dem Campingplatz befinden sich zusätzlich Müllsammelstellen, an denen der Müll abgegeben werden kann.
- Es sind nur begrenzte Stromquellen vorhanden. Ein Anspruch auf einen Stromanschluss besteht nicht. Hier gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Größere Steckplätze als 230V werden nicht zur Verfügung gestellt.
- Elektrische Geräte dürfen nur im „haushaltsüblichen Rahmen“ genutzt werden. Das Laden von Elektroautos ist untersagt.
- Die Zeltplätze auf dem Campingbereich werden durch Ordner vergeben. Ihren An- und Einweisungen ist Folge zu leisten.
- Aus Sicherheitsgründen ist das Parken auf dem freien Campingplatz untersagt. Dieser darf nur zum Be- und Entladen befahren werden. Ausnahmen gelten nur für Rettungs- und Löschfahrzeuge.
- Das Parken ist nur auf gekennzeichneten Parkflächen (Zonen) erlaubt.
- Jeder Spieler muss eine Mülltüte erwerben (5,- € Müllgebühr) und nach Ende der Veranstaltung seinen Müll von seinem Zeltplatz beseitigen. Müllsäcke werden an der Anmeldung nach der Registrierung ausgeteilt. Weitere Müllsäcke sind an der Anmeldung oder Info erhältlich.
- Müll ist auf dem Gelände in den dafür vorgesehenen Behältern zu entsorgen.
- *Anmerkung: Wir bedauern es selbst, zu dieser Maßnahme greifen zu müssen, doch leider war es in der Vergangenheit nicht immer selbstverständlich, seinen Müll nicht überall liegen zu lassen und seinen Zeltplatz in dem Zustand zu verlassen, in dem man ihn selbst gerne vorfinden möchte.*
- Wohnwagen, Wohnanhänger, Wohnmobile sowie Fahrzeuge mit Auf-/anbauten zu Übernachtungs- und Aufenthaltszwecken, z.B. Dach- und Seitenzelte, können ausschließlich auf kostenpflichtigen Campingstellflächen abgestellt werden.

1.4 Parkplätze

- Die Nutzung der Parkplätze geschieht auf eigene Gefahr.
- Die Firma Airsoft Helden haftet nicht für die durch Dritte verursachten Schäden, an abgestellten Fahrzeugen, Anhänger, Wohnwagen, etc.
- Der Benutzer hat das Fahrzeug auf dem Parkplatz so abzustellen, dass jederzeit das ungehinderte Ein- und Aussteigen auf den benachbarten Abstellplätzen und die Zu- und Abfahrt möglich ist. Den Anordnungen des Personals ist Folge zu leisten.
- Die Parkplätze dürfen nur im Schrittempo befahren werden.
- Das Übernachten im Fahrzeug auf dem Parkplatz ist grundsätzlich untersagt!

1.5 Sicherheitsdienst

Unser Sicherheitsdienst hat die Anweisung, ausnahmslos verbotene Gegenstände zu beschlagnahmen. Wir bitten um Verständnis, dass wir keine Gegenstände für Euch aufbewahren können und wir diese sofort entsorgen. Dementsprechend übernehmen wir keine Haftung für zurückgelassene, übergebene und konfiszierte Gegenstände.

Zu den verbotenen Gegenständen zählen unter anderem:

- Gas- und Schreckschusswaffen
- Schlag- und Stichwaffen jeglicher Art, insbesondere Messer, die nach dem deutschen Waffenrecht verboten sind. Darunter fallen auch Bajonette, Butterflys oder Kampfmesser.
- Der Besitz und/oder Konsum von illegalen Drogen oder ähnlichen verbotenen Substanzen.
- Alle (programmierbaren) Amateurfunkgeräte, wie z.B. Baofeng GT-3, mit denen eine Nutzung von Frequenzbereichen außerhalb des „Jedermannfunk“ möglich ist. Zum „Jedermannfunk“ gehören z.B. PMR, CB-Funk oder Freenet.
- Die Benutzung und/oder das Mitbringen von Leitern, Wurfhaken und dergleichen Ausrüstung.
- Musik, Flaggen oder Symbole, die der Rechten, Linken, oder anderweitigen extremistischen Szene zuzuordnen sind.
- Feuerwerkskörper, Rauch- und Nebelkörper (welche nicht vom Veranstalter geprüft vor Ort gekauft und somit freigegeben wurden), Sprengkörper oder bengalisches Feuer sowie jede weitere Art von pyrotechnischen Produkten! Insbesondere Sprengstoffe oder artverwandte Produkte.
- Schweißgeräte, Plasmaschneider und vergleichbar schwere Gerätschaften.

- Haustiere jeglicher Art, insbesondere Hunde.
- Uniformen, Abzeichen, Helme und anderen Ausrüstungen jeglicher Armeen des 1. & 2. Weltkriegs in Original, Reproduktionen oder Replika. Ebenso jegliche Effekt-, Rang- oder Dienstgradabzeichen von an diesem Krieg beteiligten Armeen oder Polizeieinheiten.
- Original Uniformen, Abzeichen, Helme und Ausrüstung aktueller deutscher Armeen oder Polizeieinheiten.
- Original Hoheitszeichen, Dienstgradabzeichen und Effekten aktueller bestehender Armeen oder militärischer Einheiten dürfen nicht getragen werden.
- Hoheitsabzeichen (Landesflaggen auf Uniformen) sind zu entfernen oder abzudecken.
- Waffen, jegliche Anbauten oder Zubehör welche im Gegensatz zum aktuellen gültigen dt. Waffenrecht stehen. (Laser, Lampen, Nachtsichtgeräte oder andere Gerätschaften die einen Lichtpunkt auf dem Ziel hinterlassen)
- Bierwagen bzw. sonstige Verkaufswagen außerhalb der vom Veranstalter zugelassenen Plätzen (z.B. Marktplatz), unabhängig ob für den Verkauf oder Eigenbedarf genutzt. Dies gilt ebenso für entsprechende Anhänger als auch Kühlanhänger.

Der Veranstalter behält sich vor, Verstöße mit Ausschluss von der Veranstaltung zu ahnden!

- Über die gesamte Dauer des Events ist ein professionelles Security-Personal für die Sicherheit und Ordnung verantwortlich. Diese sind entsprechend gekennzeichnet.
- Ordner sowie Security-Personal sind weisungsbefugt. Den Anweisungen ist stets Folge zu leisten.

1.6 Transport von Markierern zum Eventgelände

Die Paintball-Markierer müssen in festen Waffenkoffern, Boxen oder Softcases mit einem Schloss gesichert transportiert werden. Es werden keine Ausnahmen gestattet. Wer seinen Paintball-Markierer im Karton transportiert, verstößt gegen das Waffengesetz und darf das Gelände nicht befahren oder betreten. Die Schlüssel der Schlösser müssen für evtl. Kontrollen jederzeit greifbar mitgeführt werden.

Bei der Anfahrt dürfen weder Paintball-Markierer noch Ausrüstungsgegenstände getragen werden. Die Ausrüstung sowie die Schutzbekleidung darf erst auf dem Eventgelände angelegt werden. Taktische Westen oder andere taktische Ausrüstung müssen nicht sichtbar transportiert werden, z.B. in Taschen, oder durch Schutzüberzüge verdeckt. Weiterhin sind Paintball-Markierer, Paintballs und Magazine getrennt voneinander zu transportieren. Das heißt nicht griffbereit!

Kurz zusammengefasst:

- erscheinen in Zivil (komplett)
- Alle Paintball-Markierer müssen dem deutschen Waffengesetz entsprechen
- keine illegalen Anbauten
- alle Paintball-Markierer müssen in geeigneten und abschließbaren Koffern oder Taschen transportiert werden

2 Spielfeld Regeln

2.1 Sicherheits- und Spielregeln

Grundsätzlich ist jeder Spieler selbst dafür verantwortlich, die Sicherheits- und Spielregeln zu kennen. Seitens des Veranstalters werden hierfür verschiedene Möglichkeiten gegeben, sich zu informieren (z.B. über diese Homepage, YouTube Videos, Eventheft, etc.) Bei Rückfragen steht die Orga gerne zur Verfügung.

Eine Spielfeldkarte wird vor dem Event veröffentlicht, welche die Spielfeldgrenzen beinhaltet. Es handelt sich um ein ehemaliges militärisches Gelände. Daher ist das unerlaubte, unautorisierte Passieren oder Überklettern der Sicherheitszäune und/oder Spielfeldgrenzen strikt untersagt. Insbesondere ist ein Betreten des Spielfeldes außerhalb der Spielzeiten untersagt! Verstöße gegen die geltenden Sicherheitsbestimmungen und Anweisungen der Spielleitung, Marshalls, des Gelände-Besitzers und des Airsoft-Helden Teams können zum sofortigen Ausschluss vom Spielbetrieb, zu Hausverbot und strafrechtlicher Verfolgung führen.

- den Anweisungen der Orga / Marschalls ist stets Folge zu leisten!
- Spielfeld- und Safezone-Begrenzungen sind jederzeit zu beachten und einzuhalten. Das Verlassen des Spielfeldes ist lediglich über die gekennzeichneten Wege gestattet. Verlässt ein Spieler das Spielfeld, ist ein Wiedereinstieg ins Spiel, ausschließlich im Spawn-Bereich gestattet.
- auf dem Spielfeld darf nur in ausgewiesenen Bereichen geraucht werden. Der Genuss von Cannabis oder alkoholischen Getränken ist auf dem Spielgelände während des gesamten Spielbetriebes untersagt. Das Mitbringen von Cannabis, Bier, Likör, Schnaps oder weiteren Alkoholika ist streng verboten.
- Das Tragen einer für den Paintballsport geeigneten und zugelassenen Vollgesichtsschutzmaske auf dem Spielfeld ist Pflicht!
- Der Spieler ist selbst dafür verantwortlich, geeignete Bekleidung und Ausrüstung zu verwenden.
- Jegliche Form von physischer oder psychischer Gewalt ist verboten. Es ist darauf zu achten, dass weder Menschen, Tiere, Gebäude, die Natur oder vorhandenes Gerät zu

Schaden kommen. Rauchen ist nur in der Safezone und in ausgewiesenen Bereichen erlaubt.

2.2 Paintball-Markierer

Erlaubt sind nur solche Paintball-Markierer,

- deren Erwerb und Besitz für Volljährige erlaubnisfrei ist,
- die ordnungsgemäß mit dem „F“ im Fünfeck und den weiteren für derartige Schusswaffen erforderlichen Zeichen (Kaliberstempel, Bezeichnung, Importeur (für deutsche Markierer) gekennzeichnet sind,
- die sich in einem gesetzeskonformen und einwandfreien Zustand befinden.

Die Nutzung des Voll-Auto Modus ist untersagt und wird bei Verstoß geahndet.

- Der Spieler verpflichtet sich, Paintball-Markierer, die er von Dritten erhalten hat, unverzüglich darauf zu prüfen, ob sie den genannten gesetzlichen Anforderungen entsprechen. Insbesondere sind Eigenbauten und/oder Eigenumbauten von Paintball-Markierern nicht zugelassen. Im Zweifelsfall sind diese Waffen der Eventleitung zur Prüfung vorzulegen.
- Paintball-Markierer müssen das Kaliber 0.68 bzw. 0.50 oder 0.43 haben.

2.3 Munitionsvorschriften

- Es dürfen OHNE AUSNAHME nur Paintballs verwendet werden, die vom Veranstalter gestellt, bzw. an der aktuellen Veranstaltung gekauft wurden.
- Das Mitbringen eigener Paintballs ist nicht zugelassen. Bei einem nachweislichen Verstoß dieser Regel werden wir ein Strafgeld in Höhe von 500,-€ erheben und den Spieler und das gesamte Team von der Veranstaltung verweisen.

2.4 Druckluft

- Es sind sowohl 3000psi (200bar) als auch 4500psi (300bar) Druckluft (HP) verfügbar.
- Zum Füllen von HP stehen spezielle „Fillpanels“ zur Verfügung. Den Anweisungen des Veranstaltungspersonals ist hierbei Folge zu leisten.
- Befüllt werden dürfen nur die für den Paintballsport zugelassene HP-Systeme.
- Im Falle eines Fremdbetreibers der HP Füllanlage (Fremdfirma) sind dessen eigene Nutzungsbedingungen bindend.

- Luftsysteme sind nur in unbeschädigtem und getestetem Zustand (aktuelles Prüfdatum) in eigener Verantwortlichkeit zu befüllen bzw. zulässig. Dies wird durch den Veranstalter während der Veranstaltung stichprobenartig kontrolliert.

2.5 Teamarmbänder

Die Zugehörigkeit der jeweiligen Spielpartei werden mit farblichen Teamarmmarkierungen gekennzeichnet.

Teammarkierungen sind sichtbar an beiden Oberarmen anzubringen. Es gibt keine Ausnahmen für Sniper, etc.

Da es in der Vergangenheit zu erheblichen Verschmutzungen durch Klebeband- Teammarkierungen gekommen ist, sind ausschließlich folgende Markierungen zugelassen:

- Vom Veranstalter erhältliche Teamarmbänder in Parteifarbe
- Vergleichbare einfarbige, mindestens 5 cm breite, (Klett-)Teamarmbänder.

Eine fehlerhafte Teamkennzeichnung stellt einen Regelverstoß dar und kann von der Spielleitung geahndet werden.

2.6 Spielerausweise

Jeder Spieler erhält einen Spielerausweis. Auf diesem ist die Zugehörigkeit der Spielpartei. Diese Spielerausweis ist stets mitzuführen.

2.7 Chronen

- Vor Betreten des Spielfeldes sind die Markierer zu chronen.
- Zum Anschießen sind mindestens 3 Balls in langsamer Reihenfolge zu verschießen.
- Alle Werte müssen unterhalb der zugelassenen Obergrenze liegen.
- Marshalls dürfen auf dem Spielfeld jederzeit Stichproben durchführen.
- Absichtliches Verstellen der Schußstärke auf dem Spielfeld ist verboten.
- Die Verwendung von Barrel Plugs (Laufstopfen) ist verboten! Die Benutzung eines Laufkondoms (Laufsocke) ist Pflicht.
- Laufkondome (Barrel Sacks) müssen immer und überall auf dem Lauf des Markierers angebracht sein, sobald sich ein Drucksystem daran befindet.

2.8 Notfallverhalten

Bei Eintreten eines Unfalls oder eines Brandes ist umgehend die Orga, bzw. der nächste Marshall zu verständigen, sofern erforderlich erste Hilfe zu leisten, bzw. ein Löschversuch zu unternehmen.

Je nach Schwere des Unfalls wird das Spiel sofort durch die leitenden Marshalls unterbrochen. Der Marshall entscheidet, abhängig von der Situation, welche geeigneten Maßnahmen (z.B. Information an den Head-Marshall / Orga, Unterstützung rufen, Leisten von erster Hilfe, etc.) ergriffen werden, um der verunglückten Person zu helfen.

Der Gefahrenbereich ist zu sichern / abzusperren und von den Spielern zu verlassen. Bei Abbruch der gesamten Spieltätigkeit ist das Spielfeld umgehend von den Spielern zu verlassen. Alle Marshalls haben für die reibungslose Evakuierung des Feldes zu sorgen. Rettungsfahrzeugen ist Platz zu schaffen und den Anweisungen der Orga, Rettungskräfte, oder Feuerwehr Folge zu leisten.

2.9 „Freeze“ Regel

Im Notfall tritt die „Freeze“ Regel in Kraft.

Ruft der Marshal, oder Zugführer, das Kommando „Freeze“ sind augenblicklich alle Spieltätigkeiten in der Umgebung einzustellen. Die Markierer sind zu sichern und die Laufsocke anzubringen. Der Lauf des Markierers ist auf den Boden zu richten. Jeder Spieler hat dieser Regelung augenblicklich Folge zu leisten, da in dessen unmittelbarer Nähe ein Notfall eingetreten ist.

Ein „Freeze“ wird grundsätzlich vom Marschall wieder aufgehoben, wenn die Situation ein gefahrloses Weiterspielen ermöglicht.

Um eine reibungslose Wiederaufnahme des Spiels sicherzustellen, werden die Spieler aufgefordert, unverzüglich die Ausgangssituation vor dem Freeze wiederherzustellen. Der Marschall ist zudem berechtigt, die Spielsituation anzupassen, z.B. können Spieler aufgefordert werden, sich bis zu einem bestimmten Bereich zurückzuziehen. Weiterhin ist der Marshall berechtigt, Verstöße gegen die Freeze Regel in geeigneter Weise zu ahnden. Diesen Anweisungen ist stets Folge zu leisten.

2.10 Spielbeginn

Ein Spiel beginnt erst dann, wenn der Spielleiter das entsprechende Kommando erteilt (Pfeifensignal, per Funk etc.). Mit dem Spielbeginn wird Feuererlaubnis innerhalb des Spielgeländes erteilt. Diese endet automatisch mit Ende der Spielzeit. Ein Spiel endet dann, wenn das entsprechende Zeitfenster abgelaufen ist (siehe Zeitplan), ein Ziel erreicht wurde oder der Spielleiter ein entsprechendes Signal gegeben hat. Ausnahmen sind z.B. Unfälle, oder das Betreten des Spielfeldes von unbeteiligten Personen („Freeze Regel“).

Zu Spielbeginn hat sich jeder Spieler an den dafür vorgesehenen Startpunkt zu begeben. Nachweisliche Verstöße werden durch die Spielleitung geahndet.

2.11 Spielfeld

Jegliche beweglichen Objekte auf dem Szenario Feld dürfen nicht versetzt werden. Dies gilt insbesondere für Türen oder ähnliche Bauteile der Gebäude. Eine Ausnahme hierbei bilden Objekte, welche im Rahmen des Szenarios benutzt werden dürfen (Missionsobjekte). Diese sind klar als solche zu erkennen.

Auf dem Spielfeld befindliche Deckungen, (stationäre und tragbare) dürfen weder verändert noch bewegt werden.

Polster, Matratzen, Decken oder ähnlich bewegliche Schutzvorrichtungen, insbesondere Türen oder ähnliche Möbelteile, dürfen nicht als tragbare Deckung verwendet werden.

- Gefahrenquellen, welche den Spielern auffallen, sind umgehend dem nächsten Marshall zu melden, damit diese abgesichert oder beseitigt werden können.
- Das Betreten des Spielfeldes außerhalb der geregelten Spielzeiten ist verboten.
- Spiele unter „eigener“ Organisation (Nachtspiele usw.) sind verboten.
- Nach Beendigung des offiziellen Spieltages ist das Spielfeld unverzüglich zu verlassen.

2.12 Gebäude / Gebäudeteile

- Das Betreten sowie der Aufenthalt in gesperrten Gebäuden, Dachvorsprüngen, Dächern sowie Balkonen, Terrassen oder Ähnlichem ist aus Sicherheitsgründen verboten.
- Gesperrte Gebäude werden mit rot/weißem Absperrband und/oder Gefahrenschildern und/oder auf der Taktikkarte als solche ausgewiesen oder speziell gekennzeichnet.
- Keller und unterirdische Gebäudeteile dürfen grundsätzlich bespielt werden. Allerdings könnte es in diesen Gebäudeteilen aufgrund eingeschränkter Sichtverhältnisse, sowie übersehbarer Kabel, Rohre, oder weiterer Gefahrenquellen zu einer erhöhten Verletzungsgefahr kommen. Um erhöhte Vorsicht wird daher gebeten.
- Unterirdische Gebäudeteile dürfen nur in Anwesenheit von Marshalls bespielt werden.
- Aufgrund der besonderen Lichtverhältnisse ist das Mitführen von Taschenlampen und Knicklichtern in diesen Bereichen notwendig.
- Bei Unfällen, Zuwiderhandlungen oder Gefährdungen eines Spielers haftet der Verursacher für alle Schäden. Der Event-Versicherungsschutz greift hier nicht!

2.13 Rauchgranaten und Szenario Effekte

- Rauch- und Nebelkörper, insbesondere Eigenbau und Eigenumbau sind verboten. Als ausschließliche Ausnahme gelten die beim Veranstalter vor Ort gekauften Rauchgranaten:
Enola Gaye: WP03, BWP03, EG18, EG18X, WP40
- Die benannten Rauchgranaten besitzen das für die Nutzung in Deutschland gültige BAM Zertifikat.
- Die Nutzung von schwarzem Rauch ist aufgrund der Verwechslungsgefahr mit einem echten Brand nicht gestattet.
- Ausnahmen hierzu gelten ausschließlich für die Eventleitung! (Szenario Effekte).

2.14 Marshalls

Paintball ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Grundsätzlich sind die Spieler selbst für die Einhaltung des Regelwerkes verantwortlich.

Sollten sich dennoch Unklarheiten ergeben, sind die Marshalls (Referees) auf dem Spielfeld für die Regeleinhaltung und die Sicherheit verantwortlich. Sie sind gegenüber allen Spielern weisungsbefugt.

Marshalls sind befugt, Verwarnungen sowie Spielstrafen zu verhängen.

In unklaren Regelbelangen können Spieler sich bei allen Marshalls informieren.

Die Vertreter des Veranstalters auf dem Spielfeld ist der Head Marshall.

- Die von einem Event-Bann betroffene Person hat innerhalb 2 Stunden das Eventgelände zu verlassen. Im Fall von Verletzung/Gefährdung der Eigenen und/oder anderer Personen und/oder Beschädigung/Zerstörung von Material, Gebäuden, Fahrzeugen und/oder ähnlichen Dingen, haftet allein der Spieler bzw. Verursacher.
- Bei Verweis infolge eines Eventbanns erlischt jeglicher Unfallversicherungsschutz der Eventversicherung augenblicklich. Das Eventarmband des Betroffenen wird eingezogen und entwertet.
- Im Fall eines Eventbannes behält sich der Veranstalter das Recht vor, die betreffende Person auch für kommende Events der Airsoft Helden oder anderer Events des Veranstalters auszuschließen und/oder ihr die Teilnahme zu untersagen.

Es wird keine Haftung für Personen- oder Sachschäden übernommen! Jegliche Teilnahme an Paintball-Spielen auf dem Spielgelände geschieht auf freiwilliger Basis! Der teilnehmende Spieler muss sich dessen bewusst sein und dies akzeptieren!

2.15 Kommandos

- "HIT" Bei jeglichem regulären Treffer
- "Freeze" Bei gefährlichen Situationen LAUT zu rufen (Unfall, unbeteiligte Personen etc.)
- "GO GO GO" Wird von einem Verantwortlichen gerufen um das Spiel fortzusetzen

3 Spielregeln

3.1 Treffer (HIT) – Regel

Paintball ist ein auf Fairness und Ehrlichkeit beruhendes Spiel. Die Spieler sind jederzeit selbst für die Einhaltung der Hit-Regel verantwortlich.

- Als Treffer gilt jeder Farbfleck, welcher größer als eine 50-Cent-Münze ist.
- Feuern auf bereits getroffene Spieler ist nicht erlaubt!
- Friendly Fire zählt als Hit.
- Ein „Dead-Mans-Walk“ (den Anschein erwecken, dass der Spieler markiert sei, um sich so Spielvorteile zu verschaffen), ist nicht zulässig.
- Wer schießt, muss selbst eine Trefferfläche anbieten. Schießen durch Schlitze oder Löcher ist nicht gestattet. Als Richtwert sollte der Spalt mindestens eine Din A4 Seite groß sein.

Bei einem Treffer ist der Lauf des Markierers mit der Laufsocke zu sichern, vertikal zu erheben und eine Hand flach auf den Kopf zulegen, um die Markierung anderen Spielern bzw. dem Marshal anzuzeigen. Zusätzlich hierzu ist deutlich und vernehmlich "HIT" zu rufen.

- Gleiches gilt, wenn der Marshal einen Spieler als markiert anzeigt. Dies ist der Fall, wenn der Marshal auf den betreffenden Spieler deutet und vernehmlich „HIT“ oder „OUT“ ruft.
- In unklaren Fällen kann der Spieler den Marshal durch Rufen von "PAINTCHECK" oder „CHECK ME" dazu auffordern, ihn auf Treffer zu überprüfen. Gleiches gilt auch um einen Gegenspieler zu überprüfen. In diesem Fall wird „CHECK HIM" gerufen.
- Wischen (abwischen eines Treffers) oder Playing On (weitspielen trotz Markierung), ist verboten.
- Absichtliches Beschießen eines Marshals ist verboten.

3.2 Spawn (Einstieg ins Spiel)

Es darf grundsätzlich an dem Startpunkt des jeweiligen Teams sowie bei Respawn-Punkten auf dem Spielfeld (sofern vorhanden) gespawned werden.

3.3 Safe Zones

- Im Einstiegsbereich der Startpunkte sind so genannte Sicherheitszonen eingerichtet.
- Die Sicherheitszonen werden durch gelb/schwarzes Markierungsband eingegrenzt.
- Die Sicherheitszone ist als Sammel- und Rückzugszone gedacht. Spieler aus dem gegnerischen Team dürfen nicht in die Sicherheitszone hineinschießen. Getroffene Spieler gelten in ihrer eigenen Sicherheitszone als nicht markiert. Aus der eigenen Sicherheitszone darf der Spieler herausschießen und kann Spieler vom gegnerischen Team markieren.
- Getroffene Spieler, die in die eigene Sicherheitszone zurückkehren, können sich in dem Re-Entry-Zelt „clean“ wischen und ohne das Feld verlassen wieder ins Spiel zurückkehren.

3.4 Taktische Schilder / Einsatzschilder

Die Verwendung von Taktischen Schildern, die in der Realität genutzten Einsatzschildern nachempfunden sind, ist gestattet.

Bretter, Feldbetten, Türen oder weitere improvisierte Gegenstände erfüllen nicht die Voraussetzungen für ein Einsatzschild.

Für die Nutzung von Einsatzschildern gelten folgende Regeln:

- Ein Treffer des Einsatzschildes durch Paintballs erzielt keine Wirkung.
- Der Träger des Einsatzschildes darf lediglich einen Backup-Markierer verwenden.
- Der Träger des Einsatzschildes ist verpflichtet, zumindest von einer Seite eine Trefferfläche anzubieten. Eine „Verschanzung“ in einer Position, die alle Seiten abdeckt, bzw. einen Treffer (nahezu) unmöglich macht, ist nicht erlaubt.
- Wird der Träger eines Einsatzschildes getroffen, ist der Besitzer selbst dafür verantwortlich, ob er das Schild mitnimmt oder einem anderen Spieler zur weiteren Verwendung zur Verfügung stellt. Es wird nicht empfohlen, das Einsatzschild unbeaufsichtigt auf dem Spielfeld zu hinterlassen.