



Swiss Airsoft Federation (SASF)

Nous voyons l'airsoft comme un sport
Wir verstehen Airsoft als Sport
Noi accettiamo airsoft come sport

REGELWERK

bei Schweizer Airsoft-Veranstaltungen

Autor:	Swiss Airsoft Federation (SASF)
Internet:	www.sasf.ch
Erstellt:	5. Juli 2019
Letzte Änderung:	
Status:	Freigegeben
Version:	2.1
Fassung:	Deutsche Fassung



INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
1 EINLEITUNG	3
1.1 Geltungsbereich.....	3
1.2 Rechtliche Aspekte	3
1.3 Natur, Tierwelt und gegenseitiger Respekt	3
2 Voraussetzungen	3
2.1 Anreise	3
2.2 Replikate (Sportgeräte).....	4
2.3 Baby Bullets (BBs).....	4
2.4 FPS- bzw. Joule-Limite	4
2.4.1 Replikate bis 2 Joule.....	4
2.4.2 Replikate ab 2 Joule	4
2.5 Persönliche Ausrüstung	5
2.6 Replikate entladen	5
3 Spielregeln	5
3.1 Gesunder Menschenverstand	6
3.2 Schutzbrille oder Fullfacemaske ist obligatorisch	6
3.3 Pfeifregeln beachten	6
3.4 Finger lang.....	6
3.5 Treffer.....	6
3.6 Gotcha.....	6
3.7 Blindfire	6
3.8 FPS- bzw. Joule-Limite	6
3.9 Pyrotechnik.....	7
ANHANG	9



1 EINLEITUNG

Das Regelwerk enthält standardisierte Regeln für Airsoft-Veranstaltungen in der Schweiz. Das Regelwerk ist unterteilt in die vor dem Spiel einzuhaltenden Regeln (Voraussetzungen), wie die gesetzlichen Bestimmungen für die Replikatate und in die Spielfeldregeln.

Der Gebrauch der männlichen Schreibweise dient lediglich der Vereinfachung sowie besseren Lesbarkeit und bezieht sich auf beide Geschlechter.

1.1 Geltungsbereich

Das Regelwerk gilt bindend für alle Mitglieder der Swiss Airsoft Federation (SASF). Die SASF ist in die regionalen Sprachverbände FASI¹, FRAS² und ASVD³ unterteilt. Im Einzelnen gehören diesen Gruppen die Vorstandsmitglieder, Einzelspieler, Vereins- und Teammitglieder an.

1.2 Rechtliche Aspekte

Airsoft-Veranstaltungen unterliegen gesetzlichen Bestimmungen für die Replikatate und Spielfelder. Jedes Airsoft-Event ist vom Geländebetreiber zu genehmigen. Die Veranstaltung ist der örtlichen Polizei direkt vor Spielbeginn zu melden.

1.3 Natur, Tierwelt und gegenseitiger Respekt

Die Natur und Tierwelt ist zu achten und schadfrei zu halten. Es wird nur gezielt auf gegnerische Spieler geschossen, die sich auf dem Spielfeld befinden. Fairplay ist die elementare Voraussetzung für das Airsoft-Spiel. Alkohol darf weder vor, noch während des Airsoft-Spiels konsumiert werden.

2 VORAUSSETZUNGEN

2.1 Anreise

Die Anreise findet in Alltagskleidung statt. Das Anreisen in militärischer Kleidung ist verboten. Die Replikatate sind entladen, ohne Magazine und ohne Antriebsmittel verdeckt zu transportieren.

¹ FASI (Federation Airsoft Italia)

² FRAS (Federation Romandie Airsoft)

³ ASVD (Airsoft Verband Deutschschweiz)



Die Antriebsmittel (Gaskatuschen, Akkus, Drucklufttank etc.) werden erst auf dem Spielfeld, bzw. in der neutralen Zone in die Replikat eingeführt und konnektiert.

2.2 Replikat (Sportgeräte)

Es wird ausschliesslich mit sog. Airsoftguns (ASGs) gespielt. Diese werden mittels Feder-, Gas- oder Luftdruck, bzw. mit einem Akku betrieben. Nicht erlaubt sind Replikat grösseren Kalibers sowie Farbmarkierer, Luftgewehre und Schreckschusswaffen.

Die Replikat unterliegen dem Schweizer Waffenrecht. Detaillierte Informationen sind dem Waffengesetz zu entnehmen.

2.3 Baby Bullets (BBs)

Es darf ausschliesslich mit Kugelchen mit dem Durchmesser von sechs Millimeter gespielt werden. Die Kugelchen müssen ein TÜV-Zertifikat aufweisen.

Es sind biologisch abbaubare BBs zu verwenden. In Hallen können Kunststoff-BBs verwendet werden, wenn der Hallenbetreiber ein Recyclingkonzept vorliegen hat.

Metall- und Glas-BBs sind ausdrücklich verboten.

2.4 FPS- bzw. Joule-Limite

Die Schussgeschwindigkeit jedes Replikats wird vor Spielbeginn gemessen. Diesen Vorgang nennt man Chronen. Dabei wird die Geschwindigkeit der BBs beim Verlassen des Replikats in feets per second (FPS) gemessen. In Abhängigkeit vom Gewicht der BBs ergibt dies die Joule-Angabe.

Gemessen wird immer mit dem zugelassenen Maximalgewicht des Replikats, um einen sog. Joule-Creep zu vermeiden. Mit der Angabe der Maximalwerte entfällt die Toleranz nach oben.

2.4.1 Replikat bis 2 Joule

Replikat bis und mit 2 Joule werden mit 0.30 Gramm BBs gemessen.

Gewicht	Limit Vollautomatik	Limit Semiautomatik
0.30g	1,25J / 300fps / 91.2m/s	2J / 380fps / 115.5m/s

Die Sicherheitsabstände betragen bei 300 fps 1 Meter und ab 350 fps 10 Meter.

2.4.2 Replikat ab 2 Joule

Replikat ab 2 Joule werden mit 0.45 Gramm BBs gemessen.

Gewicht	Limit bolt-action
0.45g	3J / 380fps / 115.5m/s



Der Sicherheitsabstand bei Replikaten über 2 Joule beträgt 20 Meter.

Jeder Spieler, der ein Replikat ab 2 Joule verwendet, gilt als Präzisions-ASG-Spieler. Als Präzisions-ASGs gelten Modelle, welche ausschliesslich Bolt-Action schiessen, also jeder Schuss einzeln repetiert werden muss um das BB aus dem Magazin in den Schusskanal zu transportieren. Zudem muss die Präzisions-ASG über sein Zielfernrohr verfügen. Ein gewöhnliches Replikat (z.B. M4) mit einem Zielfernrohr ist keine Präzisions-ASG.

2.5 Persönliche Ausrüstung

Jede Person, die sich auf dem Spielfeld befindet ist verpflichtet, eine Schutzbrille (gemäss den Sicherheitsbestimmungen) zu tragen. Wird ein Spieler oder Passant auf dem Spielfeld ohne eine Schutzbrille angetroffen, wird das Spiel sofort unterbrochen und die Replikate werden gesichert – ohne sie leer zu schiessen.

Details zur Schutzausrüstung sind den **Sicherheitsbestimmungen** (siehe dort) zu entnehmen.

2.6 Replikate entladen

Nach dem Spiel enthalten die Replikate technisch bedingt immer noch ein bis zwei BBs vor bzw. im Lauf. Das Entladen der Replikate wird in der Zone vorgenommen, wo das Chronen stattgefunden hat. Es wird nicht wahllos und beliebig in die Gegend geschossen.

Das Entladen der Replikate wird folgendermassen durchgeführt:

1. Den Schiessmodus auf Sichern stellen.
2. Das Magazin aus dem Replikat entfernen.
3. Blick in die Magazinzuführung des Replikates ob ein BB sichtbar ist.
4. Entsichern und mind. zwei Mal schiessen (es ist hörbar, wenn kein BB aus dem Lauf kommt).
5. Schiessmodus wieder auf Sichern stellen und Treibmittel entfernen.
6. Das Magazin wird nicht wieder eingesetzt!

3 SPIELREGELN

Bei Airsoft-Veranstaltungen in der Schweiz gelten einheitliche Spielregeln. Jeder Veranstalter kann darüber hinaus Regeln für das Spielszenario erstellen und erweitern. Sollte eine Regel nicht eingehalten werden können, weil z.B. das Pfeifen nicht erlaubt ist, so ist ein zweckmässiger Ersatz zu ermöglichen.

Ein Regelplakat findet sich im Anhang.



3.1 Gesunder Menschenverstand

Es ist immer der gesunde Menschenverstand gebrauchen. Beim Airsoft wird gezielt aufeinander geschossen ohne jemanden verletzen zu wollen. Daher achte und respektiere die Mitspieler.

3.2 Schutzbrille oder Fullfacemaske ist obligatorisch

Eine Schutzbrille oder Fullfacemaske ist obligatorisch und schützt die Augen und das Gesicht. Die Fullfacemaske schützt bei Treffern in dieser Region.

3.3 Pfeifregeln beachten

Es sind die Pfeifregeln oder gleichwertige Signale für den Spielstart, -unterbruch und –schluss zu verwenden.

- 1 x Pfeifen = Spielstart
- 2 x Pfeifen = Spielunterbrechung
- 3 x Pfeifen = Spielende

3.4 Finger lang

Den Finger nicht direkt am Abzug halten, sondern den Finger lang machen. Erst wenn man bewusst schiessen möchte, geht der Finger zum Abzug.

3.5 Treffer

Ein Spieler gilt als getroffen, wenn er am Körper oder der Ausrüstung (z.B. Rucksack) getroffen wurde. Der Spieler hebt dann die Hand und ruft laut und deutlich „hit“ (engl. für „getroffen“).

Wenn es sich vermeiden lässt, dann schießt man nicht auf den Kopf. Wenn es sich nicht vermeiden lässt, dann entschuldigt man sich – als sportliche Geste unter Sportkameraden. Querschläger gelten nicht als Treffer.

3.6 Gotcha

Bei kurzen Distanzen sagt man „Gotcha“ (engl. für „hab dich“). Statt auf kurze Entfernung auf jemanden zu schießen und ihn damit eventuell zu verletzen, sagt man „Gotcha“.

3.7 Blindfire

Wenn man die ASG über den Kopf hält und dann schießt, ist dies verbotenes Blindfire. Man schießt nur dann auf einen gegnerischen Spieler, wenn man ihn sieht und die ASG gezielt auf ihn richten kann.

3.8 FPS- bzw. Joule-Limite

Vor dem Spiel werden alle Replikatgechront. Die aus der Schussenergie abgeleiteten Sicherheitsabstände sind einzuhalten (siehe Regeln S.4).

3.9 Pyrotechnik

Wenn der Spielveranstalter Rauch- oder Knallkörper erlaubt, dann sind diese vor dem Werfen anzukündigen: „Rauchkörper“ oder „Knallkörper“

Gültig in seiner letzten Fassung

Wolhusen, den 5.7.2019

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Steiny', is written on a light-colored background. The signature is stylized and includes a long horizontal line extending to the left.

D. „Steiny“ Bachmann
SASF-Präsident



ANHANG



ASVD – Airsoft Verband Deutschschweiz

9 Regeln für ein sicheres und faires Spiel!

Dies sind die **neun gültigen Regeln** für das Sportspiel Airsoft. Beachte: Die **Gesundheit** aller Beteiligten hat immer Vorrang vor den Spielzielen.

1. Immer den **gesunden Menschenverstand** gebrauchen.



Beim Airsoft wollen wir aufeinander schiessen, dabei aber niemanden verletzen. Lass also immer Deinen gesunden Menschenverstand eingeschaltet, wenn Du Airsoft spielst.

2. Eine **Schutzbrille** oder eine **Fullfacemaske** ist obligatorisch.



Die Schutzbrille und die Fullfacemaske schützen Augen und Gesicht bei Treffern in dieser Region.

3. **Pfeifregeln** beachten.



1 × pfeifen = Spielstart
2 × pfeifen = Spielunterbrechung
3 × pfeifen = Spielende

4. **Triggerfinger** bzw. Finger lang und nicht am Abzug halten.

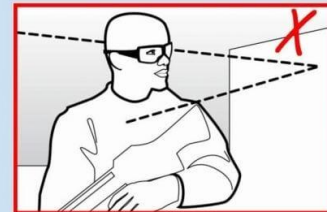


Erst wenn du schiessen willst, legst du den Finger an den Abzug. Der Triggerfinger hilft versehentliches Schiessen zu vermeiden.

5. **Treffer** gelten am Körper und an der Ausrüstung wie dem Rucksack.



Wenn Du getroffen wurdest, sagst Du laut «hit», hebst den Arm und gehst aus der Spielsituation.



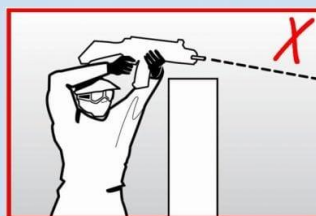
Ein Spieler gilt nicht als getroffen, wenn es ein Abpraller/Querschläger war. Wenn es sich vermeiden lässt, **schiess Du nicht auf den Kopf**. Wenn es nicht anders geht, dann entschuldigst Du Dich. Ein «Entschuldigung» kostet nichts und ist eine freundliche Geste unter Sportkameraden.

6. Bei kurzen Distanzen den **«Safekill»** verwenden.



Statt auf sehr kurzer Entfernung auf jemanden zu schiessen und ihn eventuell zu verletzen, sagst Du: «Safekill».

7. Sogenanntes **Blindfire** ist untersagt.



Wenn man die ASG über den Kopf hält und dann schiess, ist es verbotenweise Blindfire.

Du zielst nur auf einen Gegenspieler, wenn Du ihn siehst und die ASG auf ihn richten kannst.

8. **FPS-Limite** einhalten.



Vor dem Spiel werden die Airsoft-Waffen (ASGs) gechron.

Es gibt Geschwindigkeits-**Limite**, mit denen die Munition (sprich die BBs) verschossen werden darf. Mit einer ASG, die 0,2-g-BBs verwendet, darfst Du bis 350 fps Full-Auto-Feuer schiessen. Wenn die ASG über 350 fps stark ist, dann musst Du Einzelfeuer verwenden und einen Sicherheitsabstand von 10 Metern einhalten.

In Outdoor-Arealen sind grundsätzlich nur noch Bio-BBs erlaubt.

9. Beim Verwenden von **Pyrotechnik** vorwarnen.

Wenn **Rauch- oder BB-Granaten** verwendet werden dürfen, dann kündigst Du sie vor dem Wurf klar und deutlich an: «Granate!»

Die eine oder andere Regel kann bei bestimmten Situationen oder in Missionen verändert werden. Zum Beispiel gibt es Areale, auf denen nicht gepfiffen wird (Ruhestörung) oder der Spieler, der «hit» ist, liegen bleibt (Sani-Regeln). Die Eventorganisatoren informieren immer über die Regeln für das Areal. Die zum Spielen verwendeten Airsoft-Waffen (ASG) müssen dem **Schweizer Waffengesetz** entsprechen.

Erstellt durch ASVD www.asvd.sasf.ch Grafik und Text von D. Steiny Bachmann © 21.11.2016

