

Platzordnung

Sport- und Freizeitanlage

Area51.eu

1. Jeder Spieler muss sich vor Beginn des Spiels bei der Anmeldung akkreditieren.
2. Der Aufenthalt im Spielbereich, sowie das Spielen von Paintball/ Airsoft ist Jugendlichen unter 18 Jahren nur mit Genehmigung eines Erziehungsberechtigten gestattet. Das Spielen ist ab dem 12 Lebensjahr mit einem sog. Muttizettel erlaubt!
3. Kriegsspiele sind verboten!
4. Innerhalb des Spielfeldes Falkenhagen Mark "Seewerke" ist es verboten, Alkohol und/oder Drogen, Stichwaffen, Pfefferspray, Schlagringe, Schlagstöcke mit sich zu führen und/ oder zu konsumieren.
5. Es ist verboten, nach dem Konsum von Alkohol oder anderen berauschenden Mitteln den Markierer zu laden und/oder Airsoft, Paintball zu spielen.
6. Aus Sicherheitsgründen muss der gesamte Körper mit Kleidung bedeckt sein und eine Schutzmaske bei Airsoft eine Schutzbrille getragen werden. Erst dann darf der Spieler am Spiel teilnehmen.
7. Bei Verletzungen während des Spiels auf dem Spielgelände "Seewerke" kann die Sport- und Freizeitanlage Area51.eu unter Borderline Experience e.V. nicht haftbar gemacht werden.
8. Der Spielbereich darf nicht ohne die vorgeschriebene Schutzkleidung (Maske/usw.) betreten werden.
9. Außerhalb des Spielbereiches muss der Markierer oder die Airsoftwaffe (das Spielgerät) immer gesichert und mit einem Laufstopfen oder Laufkondom verschlossen sein. Des Weiteren darf die Savezone (Sicherheitszone) nicht mit einer geladenen Waffe/ Markierer betreten werden. Das heißt bei einem Paintballmarkierer den Hopper Leeren den Markier freischießen und danach ein Laufkondom überziehen und Markierer sichern. Bei Airsoftpistolen- Gewehre gilt es, dass Magazin raus zu nehmen, die Pistole- oder das Gewehr leer zu schießen, dann zu Sichern und es mit einen Laufkondom zu versehen. Bei Pistolen reicht es nach dem Ablauf, die Pistole im Halfter zu sichern.
10. Die verwendeten Markierer und Airsoftwaffen müssen einen F-Stempel ausweisen. Sei denn, die Airsoftwaffe ist unter 0,5 Joule.
11. Die verwendeten Paintballmarkierer dürfen die Schussgeschwindigkeit von 214fps nicht überschreiten. Jeder Spieler trägt hier die volle Verantwortung für seinen Markierer. Bei der Airsoftwaffe gilt die Obergrenze für:

Vollautomatisch max 0,5 Joule

Backup max 1,0 Joule

Langwaffen/DMR max 2,0 Joule

Scharfschützengewehr (Boltaction) max 3,0 Joule Mindestabstand 20m

12. Vollautomatische Markierer/ Airsoftgewehre sind laut dem deutschen Waffenrecht verboten, Markierer im Burst-Modus sind nicht erwünscht. Sei denn Du hast ein Airsoftgewehr mit eine Joulegrenze von 0,5.

13. Beim Reinigen der Markierer muss zuerst der Druckbehälter und dann die Balls aus dem Hopper entfernt werden, um Selbstauslösungen zu vermeiden.
14. Jeder Spieler hat dafür zu sorgen, dass der Spielbetrieb reibungslos und fair abläuft.
15. Den Anweisungen des Personals und des Schiedsrichters ist unbedingt Folge zu leisten.
16. Personal und Schiedsrichter dürfen nicht markiert/ beschossen werden.
17. Jeder Spieler der den Paintballsport neu beitrifft darf erst nach einer genauen Einweisung durch den Schiedsrichter oder des Personals am Spiel teilnehmen. Hierzu hat sich jeder selbstständig beim Verantwortlichen zu melden. Dies gilt entsprechend für das Laden und Nutzen des Markierers.
18. Aus Sicherheitsgründen darf bei einer Distanz unter 1,00 m nicht mehr markiert werden. erhöhte Verletzungsgefahr!!! Der Mitspieler muss durch rufen von z.B. "Hit", "Sicherheit" oder "Gotcha" zur Aufgabe aufgefordert werden.
19. Ein Spieler, der zu einem "Hit" (siehe 18.) aufgefordert wurde, muss sich unverzüglich dem Schiedsrichter als markiert zu erkennen geben, indem er laut und deutlich "Hit" ruft und den Arm nach oben hebt. Dies gilt auch für Spieler, die reell markiert wurden.
20. Es ist untersagt einen Spieler, der "Hit" gerufen hat und/oder den Arm hebt erneut zu markieren.
21. Personen, bei denen der sportliche Gedanke, der hinter dem Spielen von Paintball/ Airsoft steht, zu bezweifeln ist, dürfen die Anlage nicht betreten.
22. Sollte während des Spiels Beschädigungen an einem der Ausrüstungsteile festgestellt werden, ist dies sofort dem Personal zu melden.
23. Es ist nicht erlaubt auf die Gebäude zu klettern, sowie ist es verboten außerhalb von Gebäuden zu klettern. Des weiteren ist es verboten sich aus den Gebäuden zu lehnen um in Nachbarräume zu gelangen oder zu markieren.
24. Es ist verboten Orte, die durch ein „Absperband Sicherheitsband“ gekennzeichnet sind, zu betreten oder das Band mutwillig zu zerstören.
25. Personen, bei denen körperliche und oder geistige Schäden bekannt sind, müssen dies vor Spielbeginn melden und dürfen am Spiel erst nach ausdrücklicher Genehmigung durch einen Verantwortlichen teilnehmen.
26. Jeder Spieler ist verpflichtet, sämtliche Einrichtungsgegenstände und elektrische Anlagen von Borderline Experience e.V., sowie Ausrüstungsgegenstände anderer Spieler pfleglich zu behandeln. Bei mutwilliger oder grob fahrlässiger Zuwiderhandlung haftet der Verursacher für den entstandenen Schaden.
27. Jeder Spieler hat sich an die oben genannten Regeln zu halten. Bei Verstößen übernimmt Borderline Experience e.V. keinerlei Haftung. Bei grob fahrlässigen oder absichtlichen Verstößen gegen die Regeln, behält Borderline Experience e.V. vor, die Personen dem Gelände zu verweisen und gegebenenfalls Schadensersatzansprüche geltend zu machen.
28. Die ausgegebene Vertrauenskarte wird beim ersten Verstoß gelocht, beim zweiten Verstoß werden die 5,-€ einbehalten, beim dritten oder einem schwerwiegenden Verstoß ist das Spiel zu Ende und der Spieler muss das Gelände verlassen.