



# NIGHTHAWKS

## AIRSOFTTEAM HAMBURG

### Allgemeines Regelwerk

#### 1.) Grundlagen

**1.1)** Dieses Regelwerk ist Grundlage der gemeinsamen Aktivitäten des „Nighthawks“ Airsoftteam. Jedes Teammitglied ist verpflichtet sich an diese Regel zu halten und bestätigt mit seiner Unterschrift, dass es diese Regeln gelesen hat und akzeptiert. Jedwede Zuwiderhandlung kann zum Ausschluss aus dem Team und von allen Aktivitäten des Teams führen.

**1.2)** Um das Team koordinieren zu können und eine zentrale bzw. leitende Autorität sicher zu stellen, werden die Gründer des Teams als Teamleiter festgelegt. Das Team bestimmt einmal jährlich einen Teamsprecher. Dieser bildet mit der Teamleitung zusammen den sogenannten „Kleinen Rat“. Der Teamsprecher kann bei Inaktivität oder Misstrauen seines Amtes enthoben werden. Es muss dann im gleichen Zuge ein neuer Teamsprecher gewählt werden.

**1.3)** Das Team als ganzes bildet den sogenannten „Großen Rat“. Es gilt ein allgemeines und uneingeschränktes Mitspracherecht in allen Teamangelegenheiten. Das bedeutet, dass jedes Teammitglied das Recht hat, seine Meinung einzubringen und an Entscheidungen mitzuwirken. Generell gilt bei Abstimmungen die Zweidrittelmehrheit, der Teamleitung verbleibt in jedem Fall das Vetorecht.

**1.4)** Alle Entscheidungen, die nicht die Teammitglieder direkt betreffen, können vom „Kleinem Rat“ alleine getroffen werden. Alle anderen Entscheidungen müssen durch den großen Rat beschlossen werden. Jede Entscheidung kann im Anschluss einmalig durch ein oder mehrere Mitglied(er) angefochten werden, die zum Zeitpunkt der Entscheidung Stimmberechtigt waren. Angefochtene Entscheidungen müssen abschließend durch den großen Rat beschlossen werden.

**1.5)** Jedes Mitglied handelt auf eigene Gefahr und Verantwortung. Dies gilt insbesondere bei fahrlässigen, selbst gefährdendem, nachlässigen und verantwortungslosem Verhalten. Folgen die auf eigene Nachlässigkeit oder in sonst einer Weise auf eine Eigenschuld zurück zu führen sind, gehen zu eigenen Lasten. Ansonsten gilt: Entsteht durch fahrlässiges Verhalten ein Schaden für Andere, so ist dieser von der verursachenden Person zu tragen.

**1.6)** Airsoft gilt für das Team und seine Mitglieder als Sport und unterliegt daher von Natur aus ernst zu nehmenden Grenzen und Regeln. Eine politische, paramilitärische oder allgemein andere als eine sportliche Motivation wird vom Team nicht vertreten und darf auch von keinem Mitglied vertreten werden. Andernfalls erfolgt der Ausschluss.

**1.7)** Das Teamlogo ist der Falkenkopf vor einem Vollmond, der Teamname lautet „Nighthawks“ und die Zusatzbezeichnung ist „Airsoftteam Hamburg“. Der Teamname und das Teamlogo dürfen nur in Einverständnis mit dem Teamleitern genutzt und vervielfältigt werden.

**1.8)** Begrifflichkeiten:

- **Waffe:** Im Grunde jede Form der Airsoft-"Waffe", unabhängig von Antriebsart oder Geschossenergie. Je nach Umfeld/Situation auch "Markierer" genannt.

- **Geschossenergie:** Energie ergebend aus Geschwindigkeit und Masse des Projektils (in der Regel 6mm BB), gemessen an der Mündung der Waffe.
- **Antriebsart:** Gemeint ist, mit welcher Energiequelle eine Waffe arbeitet, nicht der Schussmodus/-interval (Einzelschuss, Feuerstoß und ähnliches).

## 2.) Mitgliedschaft & Bedingungen

**2.1)** Um dem Team beizutreten ist ein Mindestalter von 18 Jahren vorgesehen und die Mindestausrüstung muss vorhanden sein.

Ausnahmen sind nach Ermessen der Teamleitung möglich.

**2.2)** Als Mindestausrüstung wird der Besitz von mindestens einer Airsoft und einer (geeigneten) Schutzbrille betrachtet. Der Besitz von geeigneter (Tarn-)Kleidung ist für die Aufnahme nicht verpflichtend, gilt aber für die Teilnahme an den sportlichen Teamaktivitäten als obligatorisch.

**2.3)** Alle für und während der sportlichen Teamaktivitäten eingesetzten Ausrüstungsgegenstände müssen den in diesem Regelwerk festgelegten Richtlinien entsprechen.

**2.4)** Neue Mitglieder müssen zwecks Alterskontrolle der Teamleitung ein gültiges Ausweisdokument vorlegen.

## 3.) Ausrüstung

**3.1)** Die verwendeten Airsoftwaffen werden gemäß ihrer gemessenen Geschossenergie in verschiedene Klassen unterteilt, für die spezielle Bestimmungen bezüglich ihres Einsatzes gelten.

Soweit nicht anders abgestimmt, werden alle gesetzlich zugelassenen Antriebsarten geduldet, auf die maximale Geschossenergie bei AEGs ist dabei ebenfalls zu achten.

- Klasse „**Low Power**“: Geschossenergie bis maximal 0,5J - keine Einschränkungen
- Klasse „**Sturmgewehr**“: Geschossenergie bis maximal 1,8J - keine Einschränkungen
- Klasse „**DMR**“: Geschossenergie bis maximal 2,2J - Schussfrequenz muss angepasst (verlangsamt) werden, maximal 1 Schuss pro Sekunde
- Klasse „**Sniper**“: Geschossenergie bis maximal 3,0J - Keine Halbautomatik erlaubt, nur Repetiersysteme

Der Sicherheitsabstand für alle Geschossenergien beträgt mindestens 1 Meter pro 0,1J Geschossenergie. Oberhalb einer Geschossenergie von 1,5J gilt eine besondere Sorgfaltspflicht für den Sicherheitsabstand!

**3.2)** Sofern nicht anders bestimmt, gelten die auf der Airsoftwaffe abgebildeten Geschossenergien. Gibt es einen Zweifel an Angaben zu den Geschossenergien einer Waffe oder sind keine Geschossenergien auf der Waffe vermerkt, so liegt es in der Verantwortung des Besitzers die echte Geschossenergie nachzuweisen.

**3.3)** Als sichere Methode zur Ermittlung der konkreten Geschossenergie einer Waffe wird

allgemein ein mehrfacher Schusstest mit einem Chronometer anerkannt.

Für diesen Test dürfen ausschließlich 6mm BBs mit einem Gewicht von 0,2g verwendet werden. Es gilt i.d.R. der Mittelwert der Testschüsse.

**3.4)** Um ein einheitliches Erscheinungsbild zu wahren, sollte die (Tarn-)Kleidung farblich denen der anderen Teammitglieder angepasst sein. Ausnahmen sind möglich, sollten aber mit der Teamleitung abgestimmt werden. Alternative Kleidung für entsprechende Spielszenarien ist grundsätzlich erlaubt. Empfohlen wird ein Satz Kleidung mit dem „Flecktarn“-Muster.

**3.5)** Spezielle Teambekleidung, insbesondere solche, die den Teamnamen und/oder das Teamlogo trägt, ist mit der Teamleitung abzustimmen, um ein einheitliches Erscheinungsbild zu wahren.

**3.6)** Schutzbrillen müssen mindestens einer der Normen ANSI Z87.1 oder CE-EN 166 entsprechen und einen Beschusstest mit 550 FPS (mit 6mm BB 0,2g – entspricht etwa 2,8J) auf einer Entfernung von 2 Metern stand halten.

**3.7)** Sämtliche Ausrüstung muss den deutschen Gesetzen entsprechen. Illegale Ausrüstung wird nicht geduldet und führt ggf. zum Teamausschluss.

## **4.) Spielregeln**

Die Verhaltens- und Ablaufregeln für interne Spiele und Training werden separat vom Regelwerk bestimmt. Diese sogenannten "Spielregeln" sind - soweit nicht anders vereinbart - bindend. Abweichungen und Ausnahmen können aber zu jederzeit gemeinschaftlich beschlossen werden. Es gelten die üblichen Abstimmungsregeln des Teams.

## **5.) Sponsoring**

**5.1)** Sofern das Team durch einen oder mehrere Sponsor(en) unterstützt wird, gelten alle vom jeweiligen Sponsor vorgeschlagenen und/oder für das Bestehen des Sponsorings verpflichtenden (Verhaltens-)Regeln.

Ausnahmen bilden solche Regeln, die gegen deutsches Recht verstoßen.

**5.2)** Wenn durch einen Sponsor Rabatte gewährleistet werden, dürfen diese Rabatte - sofern vom Sponsor nicht anders bestimmt - nur Teammitgliedern zu Gute kommen.

Die Nutzung von Rabatten erfordert die vorherige Absprache mit der Teamleitung, da diese ggf. zur Bestätigung der Rabattansprüche durch den Sponsor aufgefordert wird.

**5.3)** Wenn durch einen Sponsor Ausrüstung oder ähnliches zur Verfügung gestellt oder dauerhaft überlassen wird, liegt es im Ermessen der Teamleitung, diese Gegenstände auf die Teammitglieder zu verteilen. Sofern möglich und sinnvoll, sollte diese Verteilung gleichmäßig auf alle Teammitglieder erfolgen.

Eine Weitergabe oder Umverteilung darf ohne Erlaubnis der Teamleitung (und ggf. des Sponsors) nicht erfolgen.

**5.4)** Die Verantwortung für die von einem Sponsor gewährten Vorzüge (materieller und

immaterieller Art) liegt bei jedem einzelnen Mitglied. Sollte durch Mitglieder das Sponsoring oder einzelne Vorzüge verloren gehen oder Schaden nehmen, so liegt es in der Verantwortung dieser Person(en), für diesen Schaden aufzukommen.

## **6.) Teamkasse**

**6.1)** Das Team hat eine Gemeinschaftskasse zum Zwecke der Kostendeckung gemeinschaftlicher finanzieller Verpflichtungen und Anschaffungen.

**6.2)** Die Teamkasse wird durch die Teamleitung verwaltet. Es ist eine möglichst genaue Buchführung durchzuführen, um die Teamkasse bzw. die Verwendung der finanziellen Mittel daraus zu jeder Zeit für jedes Teammitglied transparent zu halten.

**6.3)** Der Jahresbeitrag zur Teamkasse beträgt 12€ pro Mitglied, für inaktive Mitglieder sind es 6€. Einzelne Mitglieder können ggf. von diesem Beitrag befreit werden, wenn dies im Interesse des Teams liegt.

**6.4)** Der Teambeitrag wird jährlich zum Jahresende gemäß der tatsächlichen Aktivität eingesammelt. Vorherige oder zusätzliche Zahlungen sind auf freiwilliger Basis jederzeit möglich.

**6.5)** Die Teamkasse kann zur Anschaffung von gemeinschaftlich genutzter Ausrüstung und für Eintrittsgelder bzw. Nutzungsgebühren verwendet werden. Jede Verwendung obliegt der Teamleitung und bedarf der vorherigen Abstimmung mit dem Team, um Missbrauch zu vermeiden.

**[ ] Ich habe das Regelwerk gelesen und verstanden**

---

Datum und Unterschrift des Teammitglieds