

# H.S.C Regelwerk / Platzordnung



## Vorwort

Dies ist das Regelwerk bzw. die Platzordnung für alle Events / Veranstaltungen des Harzer Softair Commandos (H.S.C). Alle hier enthaltenen Regeln sind strikt einzuhalten die Sicherheit auf dem Gelände zu gewährleisten. Ausnahmen bilden nur rechtliche Aspekte sowie direkte Anweisungen des H.S.C vor Ort.



## Inhalt

Vorwort .....	2
Allgemein.....	3
Ausrüstung .....	4
(Schutz-) Ausrüstung .....	4
Unterkunft / Zelte.....	4
Zugelassene Markierer .....	5
Zugelassene Minen / Granaten .....	5
Leistungsgrenzen .....	6
Sicherheitsabstände .....	6
Munition .....	6
Spielverlauf.....	7
<b>Gesonderte / zusätzliche Regeln für MILSIM- Events .....</b>	<b>8</b>
Grundsätzliches .....	8
Kleiderordnung.....	8
Länderbund .....	8
Rebellen.....	8
Dorfbewohner .....	8
Munition .....	9
Unterkunft / Zelte.....	9
Durchsuchungen.....	9
Sani Regeln / Verhalten bei Treffern .....	10
Allgemeines / Ausrüstung .....	10
Verhalten eines Verwundeten .....	11
Versorgen eines Verwundeten.....	12

## Allgemein

- I. Anweisungen seitens des Veranstalters ist stets Folge zu leisten. Dies bezieht sich auf Anweisungen jedes Teammitglieds des H.S.C. Die Sicherheitsunterweisung zu Beginn ist für alle verpflichtend.
- II. Unfälle, Krankheiten oder andere (reale) Notfallsituationen sind mit dem Schlüsselwort „**Blaulicht**“ zum Einen durch lauten Ruf (Alarmierung der Umgebung) und zum Anderen via Funk (auf dem in der Unterweisung genanntem Kanal) und/oder mittels Melder zu Fuß an den Veranstalter zu melden, damit eine Spielunterbrechung und ggf. Hilfe-/ Notfallmaßnahmen eingeleitet werden können.  
Bei Verletzungen, Unfällen o. Ä. ist das generelle Vorgehen bei Unfällen / Erste Hilfe durchzuführen:
  - **Selbstschutz / Unfallstelle Absichern**
  - **Retten aus Gefahrenzone**
  - **Notruf absetzen (112 für Rettungsdienst / Feuerwehr & via Funk / Melder an Veranstalter)**
  - **Erste Hilfe leisten / Verletzten betreuen**
- III. Feuer, Rauchen, offenes Licht ist ausschließlich an durch das H.S.C zugewiesenen Plätzen zulässig.  
**Im Land Sachsen Anhalt gilt ein striktes Verbot im Zeitraum vom 15.Februar bis 15. Oktober!**
- IV. Jeder Mitspieler und / oder Teilnehmer hat sich stets fair und freundlich gegenüber anderen Teilnehmern zu verhalten.
- V. Die Persönlichkeitsrechte anderer sind stets zu wahren. Dies gilt vor Allem bei Ablichtung / Filmen auf dem Gelände. Jeder Teilnehmer, oder Mitglied unserer Events tritt die Bild-/ Filmrechte an das HSC ab.  
Veröffentlichung ohne Rücksprache Veranstalter (Kai) ist aus rechtlichen Gründen strikt untersagt!
- VI. Privatgegenstände anderer Eventteilnehmer oder Eventfremder Personen, dürfen nicht ohne deren Genehmigung verwendet und / oder aufgenommen werden (Ausnahme bilden verlorene Gegenstände die beim Veranstalter abgegeben werden). Das Eigentum anderer ist zu achten.
- VII. Das gesamte Gelände, insbesondere der Zelt- Übernachtungs- und Grillbereich ist über den gesamten Zeitraum der Veranstaltung, unabhängig der aktiven Spielzeit sauber und ordentlich zu halten. Müll und Müllsäcke sind nach dem Event durch den / die Verursacher fachgerecht zu entsorgen.
- VIII. Beschädigen oder Fällen von Bäumen / Sträuchern ist verboten. Ebenso dürfen keinerlei Löcher, Gräben o. Ä. ausgehoben werden. Die Natur und Landschaft ist sauber zu halten!
- IX. Das Betreten von Grundstücken und / oder offenem Gelände, welches nicht zum Spielfeld des H.S.C gehört oder als gesperrt deklariert wurde, ist strikt untersagt.
- X. Wohnwägen werden nicht als Unterkünfte (wie Zelte) zugelassen. Wohnwägen oder Fahrzeuge >3,5t zulässiges Gesamtgewicht sind auf dem Eventgelände des H.S.C aus organisatorischen Gründen nicht zugelassen.
- XI. Der Genuss von Alkohol während des Spielbetriebs ist aus sicherheitstechnischen Gründen strengstens verboten. Hierzu zählt auch ein Restalkoholpegel, welcher ein sicheres Spiel gefährdet.

- XII. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für beschädigte oder gestohlene / verlorene Gegenstände. Ebenso ist jeder Teilnehmer selbst für sich und seine Sicherheit verantwortlich.

## Ausrüstung

### (Schutz-) Ausrüstung

- I. Persönliche Schutzausrüstung (PSA) ist während des gesamten Spielbetriebs ausnahmslos zu tragen (außer ausgewiesene „Safezones“). Zur persönlichen Schutzausrüstung gehört mindestens:
- Für Airsoft geeignete Schutzbrille (oder Vollmaske)  
(z.B. nach Norm MIL PRF 31013 / 32432, STANAG 2920)  
**Nicht zulässig sind Schutzbrillen die der tatsächlichen max. Energie einer Airsoft nach deutschem Recht nicht standhalten**, wie z.B. Ski-Brillen, Arbeitsschutzbrillen etc.)
  - Mindestens halbhohes (Knöchelumfassendes) festes Schuhwerk wie z.B. Stiefel nach Militärischem Standard  
**Nicht zulässig sind z.B. Turnschuhe, Halbschuhe, Flipflops etc.**
  - Ggf. Handschuhe (optional)
  - Ggf. Halsbedeckendes Kleidungsstück (optional)
  - Schutz der Ohren bzw. der Gehörgänge (optional)
- II. Die Verwendung von Nationalitäts-/ Hoheitszeichen und / oder Rangabzeichen auf Uniformen oder teilen hiervon ist untersagt. Dies gilt auch für Ausländische Uniformen. Ebenso ist die Verwendung von Deutschen Uniformen oder Ausrüstungsgegenständen aus nationalsozialistischer Zeit oder anderer radikalisierter Bereiche untersagt. Wir bitten Euch außerdem in Zivil anzureisen, da das unberechtigte Tragen einer „Uniform“ nach deutschem Recht nicht erlaubt ist.

### Unterkunft / Zelte

- I. Unterkünfte sind so zu wählen, dass auf der Zeltaufstellfläche ausreichend Platz für alle Spielteilnehmer gewährleistet bleibt. Eine Unterkunft (In-Game) kann aus folgendem bestehen:
- Zelt,
  - Tarp,
  - Tarnnetz,
  - ohne (nur Schlafsack)

Siehe hierzu auch „Allgemeines Punkt X“

## Zugelassene Markierer

- I. Generell sind ausschließlich reine „Airsoft-markierer“ zugelassen -> (S)-AEG / GBB / NBB / Federdruck
- II. Alle Airsoft-Waffen & -Markierer müssen den deutschen Gesetzen entsprechen und dürfen keine „verbotenen Anbauten“ wie Laser, Lampen o. Ä. aufweisen
- III. Das „F“ im Fünfeck muss bei jedem Markierer gültig und sichtbar sein!



- IV. HPA- oder ähnliche Systeme und solche bei denen die Mündungsenergie mit einfachen Handgriffen variiert werden kann, sind generell auf dem Gelände des H.S.C nicht erlaubt.
- V. Mischlösungen aus z. B. Paintball / RAM und Airsoft (z. B. mit Hopper oder Druckversorgung die außerhalb der Waffe angebracht ist) sind ebenfalls nicht erlaubt.
- VI. Markierer mit Munition, die vom „Standard BB aus Kunststoff im Kaliber 6mm“ abweichen sind nicht zugelassen.
- VII. Im Zweifelsfall oder nicht aufgeführten oder Airsoft untypischen Systemen entscheidet das H.S.C vor Ort ob ein Markierer / Ausrüstung zugelassen wird
- VIII. Jeder Spieler kann sich bei Fragen rund um Event / Ausrüstung und Regeln auch vorab beim Teamleiter des H.S.C informieren.

## Zugelassene Minen / Granaten

- I. Erlaubt sind alle (außer Selbstbau) Co<sup>2</sup> / Gas betriebenen Granaten und Minen (wie z. B.: Thunderstun, etc...) Bei Minen ist darauf zu achten das keine größeren Löcher gegraben werden! [s. Allgemein VIII](#)
- II. Pyrotechnische Gegenstände (egal ob gekauft oder Selbstbau) sind streng verboten!

## Leistungsgrenzen

- I. MG maximal 0,5J (auch Vollautomatisch wenn Gesetzlich konform)
- II. Sturmgewehr maximal 1,8J (nur Semi, auch wenn <0,5J)
- III. DMR (Designated Marksman Rifle) maximal 3J (nur Semi, auch wenn <0,5J)  
Die Schussgeschwindigkeit ist der Realität anzugleichen  
(durch langsames Triggern)
- IV. Einzellader / Repetierter - Scharfschützengewehr maximal 4,0J
- V. Sidearm / Backup Pistole(n) o. Revolver maximal 1J (nur Semi, auch wenn <0,5J)

Joule Grenzen (gemessen mit 0,2g BB's)

Ein guter Richtwert für unser Gelände ist 1,5Joule auf Grund der starken Vegetation

## Sicherheitsabstände

- I. Sicherheitsabstände für Markierer / Airsoftwaffen
  - 0,1Joule = 1Meter
  - Beispiel: 1,3 Joule ergibt 13Meter Sicherheitsabstand

## Munition

- I. Es sollte eine angemessene (nicht zu viel) Menge an Munition mitgeführt werden, um anderen (u. A. neuen Spielern) eine faire Chance einzuräumen.

## Spielverlauf

- I. Die oberste Priorität ist das tolerante und faire Miteinander. Jeder ist für einen fairen und streitfreien Spielablauf mitverantwortlich. Bei wiederholt groben Verstößen dieser oder anderer Regeln behält sich der Veranstalter das Recht vor, das jeweilige Team des für den Verstoß verantwortlichen Spielers komplett zu sperren.
- II. Das Spiel / Event beginnt und endet ausschließlich auf eindeutiges Anzeigen des Veranstalters  
Siehe hierzu auch „allgemeine Regeln – verpflichtende Sicherheitsunterweisung für alle“
- III. Waffentreffer zählen als „Hit“ (auch bei MILSIM Games)
- IV. Bei Unklarheiten eines „Hit's“ bekommt der Schütze Recht, sofern der Treffer physikalisch möglich ist.  
(hierbei ist auf faires und tolerantes Miteinander zu achten)
- V. Nach Ausscheiden (also einem Hit) begibt sich der Spieler unverzüglich in die Spawnzone unter sofortiger Verwendung einer gut erkennbaren, nicht verdeckt getragenen Hitkennzeichnung (z. B. Warnweste).
- VI. In der „Spawnzone“ ist die persönliche Schutzausrüstung weiterhin zu tragen!
- VII. Der Parkplatz gehört nicht zum generellen Spielfeld und ist daher zu meiden. Beschädigungen an Fahrzeugen o. Ä. sind sofort dem Veranstalter zu melden.

# Gesonderte / zusätzliche Regeln für MILSIM- Events

Diese Regeln gelten **zusätzlich zu den oben genannten** auf MILSIM Events

## Grundsätzliches

Spielregeln sind für ein faires und sicheres Miteinander unabdingbar, denn sie stellen den Rahmen dar in dem man sich bewegen darf um strittige Situationen, unnötige Gefährdungen der Teilnehmer o. Ä. zu begrenzen. Da bei RMS keine Spielleiter / Schiedsrichter existieren, müssen die Teams eigenverantwortlich auf die Einhaltung der Spielregeln achten und wirkliche Verstöße der Spielleitung / Orga mit folgenden Infos Anzeigen:

- Was für ein Verstoß ist erfolgt
- Einmalig oder vermehrt
- Welches Team verstößt gegen die Regeln / allg. Fairness

Im Idealfall wurden diese Themen bereits in Form einer Notiz erfasst (wenn möglich)

Diese Infos werden dann bei unverhältnismäßiger Häufung zu Sanktionen der Regelwidrigen Teams führen. Es wird immer das komplette Team sanktioniert, da der Leader eines Teams hier eine Grundverantwortung hat.

Um dieses Bestreben zu unterstützen sollte jeder Spieler der einen Regelverstoß beobachtet dies kurz schriftlich festhalten (in einer ruhigen Minute, versteht sich) und zwar mit den Angaben WER meldet einen Regelverstoß, WER hat gegen die Regeln verstoßen und WAS wurde beobachtet. Diese Meldung ist nach dem Spiel der Spielorganisation zu übergeben.

## Kleiderordnung

### Länderbund

- I. Als Teil des Militärs / Länderbund solltet Ihr als solche zu erkennen sein. Bitte achtet also darauf, dass Ihr Eure Kleidung und Ausrüstung möglichst an staatlichen Streitkräften orientiert. Je authentischer, desto besser! Vergesst nicht auch das ist MILSIM!

### Rebellen

- I. Als Rebellen solltet Ihr als solche zu erkennen sein. Bitte achtet also darauf, dass Ihr Eure Kleidung und Ausrüstung so anpasst, dass jeder der Euch sieht erkennen kann, dass Ihr Rebellen seid! Immer bewährt: Mix von Uniformen und vor Allem der Uniform - Zivilkleidungsmix. Taktische Westen, Helme dagegen sind hier fehl am Platz. Denkt auch immer beim Konfigurieren der Ausrüstung daran, dass Ihr unter Umständen kein festes Lager habt "Rucksack" und nur so viel Ausrüstung wie Ihr tatsächlich braucht und vor Allem tragen könnt! Weniger ist hier immer mehr.

### Dorfbewohner

- I. Als Dorfbewohner solltet Ihr als solche zu erkennen sein. Bitte achtet also darauf, dass Ihr Eure Kleidung und Ausrüstung so anpasst, dass jeder der Euch sieht erkennen kann, dass Ihr Zivilisten seid! Je authentischer, desto besser! Vergesst nicht auch das ist MILSIM



## Munition

- I. Auf allen MILSIM Events sind ausschließlich MILSIM Magazine und in Ausnahmefällen Lowcaps erlaubt. Bei Verwendung von Lowcaps sind diese nur halb zu befüllen.
- II. MG Magazine dürfen maximal mit 300-400BB's befüllt werden
- III. Die mitgeführte Anzahl an in Magazinen ist nicht begrenzt (beachte Art der Magazine: MILSIM Magazine und in Ausnahmefällen MIDCAP).
- IV. Lose Munition ist abgepackt in Munitionskisten (oder Tüten etc. -keine Speedloader) bis zu 200 BB's erlaubt.

## Unterkunft / Zelte

- I. Bei MILSIM Events sollten militärische Unterkünfte bevorzugt Verwendung finden (Oliv oder mittels Tarnnetz etc. unauffälliger gestaltet). >Der Parkplatz ist während des Spiels zu meiden bzw. nicht zu betreten. (Ausnahme nach Absprache H.S.C oder Notfall).

## Durchsuchungen

- I. Bei Szenarien wie z. B. Durchsuchungen (Checkpoints, etc.) ist folgende Vorgehensweise einzuhalten. Bitte bedenkt hierbei, dass nicht jeder mit Rollenspiel vertraut ist oder es ihm / ihr unter Umständen unangenehm ist (neue Spieler etc.). Achtet daher bitte auf Fairness und geht stets in normaler, menschlicher Art & Weise miteinander um.

**Der zu durchsuchende Mitspieler wird IMMER zuerst gefragt ob er die „softe“ oder „realistische“ Variante der Durchsuchung möchte.**

### **Softkontrolle:**

Der zu durchsuchende wird gefragt:  
„Haben Sie Waffen oder andere gefährliche  
Gegenstände dabei?“  
Jetzt muss Zu durchsuchender ehrlich antworten.  
Alle Gegenstände sind zu nennen!  
Danach wird von Durchsuchendem folgendes  
verbal angewiesen:  
„Sie sind entwaffnet“  
**Kontrolle beendet**

### **Realkontrolle:**

Der zu durchsuchende wird im  
Spielerischen Rahmen (ohne jegliche Gewalt  
und unter Wahrung aller Persönlichkeits-/  
Menschenrechte) durchsucht.  
Alle gefundenen Gegenstände bleiben beim  
durchsuchten, dürfen aber nicht verwendet  
werden (s. unten).  
**Kontrolle beendet**

**Bei Geschlecht übergreifender Durchsuchung ist ausnahmslos die „Softe Variante“ durchzuführen.**

## Sani Regeln / Verhalten bei Treffern

### Allgemeines / Ausrüstung

- I. Pro 4 Mann darf ein Sanitäter vorhanden sein (weniger ist zulässig z. B. 1 Sani pro 6 Spieler, mehr nicht).
- II. Der Sanitäter gilt als regulärer Spieler, kann sich aber selbst stabilisieren (Kameradenhilfe).  
ACHTUNG HEILEN KANN DER SANI SICH NICHT!
- III. Vom Moment der Markierung bleiben dem Verwundeten 20 Minuten bis er seinen Verletzungen erliegt also stirbt. Dann hat sich der Gefallene umgehend beim Spielleiter in der Garnison zu melden. Erreicht den Verwundeten binnen dieser 20 Minuten ein Sanitäter, stoppt der Countdown bei der ersten Berührung des Sanitäters / Medics.
- IV. Jeder Spieler kann einen Verwundeten stabilisieren, dadurch wird die 20 Minuten Deadline bis zum Eintreffen des Sanis / Medics unterbrochen. (Kameradenhilfe bedeutet: am Verletzten unter Sicherung aus Gefahrenbereich bringen und an ihm eine Binde anbringen und vor Ort betreuen bis Sani eintrifft. Verlässt der Spieler den Verwundeten läuft der Countdown weiter).

Der Verwundete darf nach wie vor nicht sprechen, sich nicht selbstständig bewegen usw. Der eintreffende Sanitäter / Medic muss dem Verwundeten nach dem Ziehen der verwundeten Karte den Verband vor der Behandlung entfernen.

- V. Der „Sani“ sollte deutlich als solcher erkennbar sein (z. B. Sanibinde, Patch, etc.), und muss mindestens die folgende Ausrüstung vorweisen:

15 Verwundeten Karten (Ausgabe durch H.S.C)\*  
≥1 Dreieckstuch  
≥5 Verbände (Mullbinden)  
≥3 Kompressen (Wundauflage)  
≥1 Infusion (Schlauch und Beutel)\*\*  
Jedem Sanitäter steht eine Aufstockung des Materials frei

\* Es existieren insgesamt 15 Verwundeten Karten. Diese sind wie folgt aufgebaut:

- drei verschiedene Schweregrade an Verwundungen
- Unterscheidung in untersch. Behandlungsdauer

Der Sanitäter muss nun mit seiner Sanitätsausrüstung die auf der verwundeten Karte angegebenen Behandlungen durchführen. Je mehr Übung er damit hat, desto schneller wird er die Behandlung abschließen können.

\*\* Darstellungsmaterial Infusion bedeutet:

- Ein Stück Schlauch (wird mittels Klebeband locker am Unterarm befestigt)
- und ein Beutel (befüllt mit Wasser, ca. 100-500ml)

## Verhalten eines Verwundeten

Wird ein Spieler getroffen (egal ob von feindlichen oder eigenen Kräften) gilt dieser als verwundet. Nun ist folgendes zu tun:

### I. Deutliches Anzeigen des Treffers durch z.B.:

- lauten Ruf „Hit“\*
- Hand hoch / Markierer über den Kopf halten
- Anlegen einer Warnweste
- Passive Haltung einnehmen (sitzend / liegend ohne zu kommunizieren) \*\*
- Nicht aus eigener Kraft bewegen (bewegbar nur durch Kameraden)

\*Situationsabhängig kann es angebracht sein nicht zu rufen, (z. B.: getroffen werden von unbekanntem Feuer in der Nacht, oder der Gegner sich herangeschlichen hat usw.) Also erst überlegen ob es auch dem Gegner gegenüber fair ist durch lautes Rufen seine Stellung zu verraten!

\*\*„Nicht kommunizieren“ bedeutet natürlich nicht, dass der Getroffene nicht lauthals nach dem Sanitäter / Medic rufen darf!

Wie bei MILSIM üblich, ist es sehr erwünscht, dass auch als Verletzter ein kleiner „Rollenspielcharakter“ einfließen sollte. Wer kann und will darf sich also vor Schmerzen krümmen, wirres Zeug reden oder eben alles was zur Rolle des Verletzten gehört. Persönlichkeitsrechte, Sicherheit etc. sind aber auch hier stets zu wahren. Denkt an ein faires und kameradschaftliches Miteinander. Nicht jeder ist mit einem ausgeprägten Rollenspiel vertraut.

### II. Nach Ablauf der Deadline\*\*\* begibt sich der „gefallene“ direkt in den Spawnbereich unter Beachtung folgender Regeln:

- Im Spawnbereich ist eine Meldung beim Spielleiter erf.!
- Tote / Gefallene können nicht sprechen
- Auch im Spawnbereich ist er nicht vom Kommunikationsverbot befreit
- Er gilt noch für 45-60 min. (Aussage HQ) als „gefallen“ bevor er wieder ins Spiel darf
- Während der Wartezeit sind „operative Tätigkeiten“ untersagt (z. B. Nachladen o. Ä.)
- Auch nach der Wartezeit dürfen Spielrelevante Gegebenheiten nicht verraten werden (z. B. Spieler ist vor dem Hit in Hinterhalt gelaufen und verrät dies nach der Wartezeit seinem Team)

#### \*\*\*Deadline

Erreicht den Verwundeten kein Sanitäter - und leistet niemand Kameradenhilfe gilt er nach den 20 Minuten als gefallen, darf aufstehen und in passiver Haltung und Markierung als Gefallener auf direktem Wege zurück zu seinem Respawnpunkt gehen in dem er nach sofortiger Meldung im HQ Situationsbedingt (Anweisung HQ) 45-60min. als gefallen gilt.

## Versorgen eines Verwundeten

Muss ein Sanitäter einen Verwundeten versorgen ist der Ablauf wie folgt:

- I. Selbstschutz gewährleisten (Verwundeter muss aus der Gefahrenzone geschafft worden sein)
- II. Der Verwundete zieht eine Verwundeten Karte
- III. Verwundeten versorgen (nach den Anweisungen auf Verwundeten Karte)  
Die Behandlung muss ordentlich erfolgen (Realitätsnah)
- IV. Wartepause lt. Verwundetenkarte (während der Pause können weitere Verwundete versorgt werden)

Während allen Phasen kann der Verwundete bewegt werden, er kann z.B. auch auf einer Trage versorgt werden. Wird der Verwundete während der Behandlung nochmals getroffen, beginnt die Behandlung wieder von vorn. Eine neue Verwundetenkarte ist zu verwenden.