Die GCB-Events werden nach folgenden Regeln durchgeführt:

**1.) Allgemein**

- Alle Aktivitäten sind auf genehmigtem Gelände durchzuführen. Diese sind vor Spielbeginn den zuständigen Behörden zu melden.

- Es ist untersagt auf Passanten und Tiere zu schiessen.

**2.) Verhalten an einem Event**

- Den Anweisungen des Organisators ist unbedingt Folge zu leisten, solange diese moralisch nicht fragwürdig sind.

- Wer diesen Anweisungen nicht Folge leistet, der kann vom Organisator ohne weitere Begründung des Spieles / Geländes verwiesen werden.

- Sollte jemand mehrmals negativ auffallen, dann kann er auf die Blacklist gesetzt werden.

**3.) Anreise**

- Das Anreisen im Kampfanzug und das sichtbare mitführen des Sportgerätes ist verboten!

- Das Sportgerät ist gesichert und mit entfernten Akkus und Magazinen zu transportieren.

- Wenn der Akku aus irgendeinem Grund vorher angeschlossen werden muss, dann ist es zwingend, dass das Sportgerät ohne Magazin und gesichert transportiert wird.

**4.) Sportgerät**

- Gespielt werden darf ausschliesslich mit Airsoft-Guns.

- Als Airsoft-Guns gelten Sportgeräte, welche mittels Feder- oder Gasdruck BBs verschiessen und die FPS-Limits (550 fps) nicht überschreiten, sowie Airsoft-Granatwerfer welche BBs verschiessen.

- Nicht erlaubt sind Sportgeräte grösseren Kalibers als 6mm / 8mm, sowie Farbmarkierer, Luftgewehre und Schreckschusswaffen.

- Für Granatwerfer kann der Organisator Ausnahmen vorsehen, wenn es um die Verwendung von Gummi- oder Schaumstoff-Geschossen für Mil-Sim geht.

**5.) BBs**

- Als BBs gelten Kunststoffkugeln mit einem Durchmesser von 6mm oder 8mm.

- Eine Kugel darf das Gewicht von 0.5g nicht überschreiten.

- Präzisions-BBs, welche aussehen, als wären sie aus Metall, können verwendet werden, falls einwandfrei nachgewiesen wird, dass sie aus Kunststoff oder einem anderen Verbundmaterial bestehen (z.B. Bio BBs).

- Metallkugeln, auch wenn diese innerhalb des maximal erlaubten Gewichts liegen, sind ausdrücklich verboten (Biologisch unbedenkliche BBs verwenden, unserer Umwelt zu liebe).

**6.) FPS-Limits**

- Die BB-Geschwindigkeit wird in Feet Per Second (FPS) gemessen. Die Messung erfolgt direkt an der Mündung mit 0.2g BBs. Folgende Werte sind erlaubt:

FPS und m/s Einschränkung

- 0 – 380 fps oder 0 – 116 m/s für Einzelfeuer und Seriefeuer > für AEGs und GBBs

- 380 – 450 fps oder 117 – 137 m/s > nur Einzelfeuer!

- 450 – 550 FPS oder 0 - 168 m/s > Nur Einzelfeuer aus mindestens 20 Meter Abstand für Sniper und Repetierer bzw. solche die auch als Sniper\* gebaut werden.

über 550 FPS oder über 168 m/s > VERBOTEN!

\* Als Sniper gelten Repetierer, reine Halbautomaten auf Gas-System sowie AEGs, welche nicht aus Seriefeuer Modellen gebaut wurden und auch nur noch über Einzelfeuer verfügen.

Mindestabstand: 20 Meter und maximale Magazinkapazität 30 Schuss!

Bei diesen Werten gilt keine Toleranz mehr!

Zusatzregel:

- Ab 0 -5 Meter Abstand nur EINZELSCHUSS oder KEIN FEUER, nach eigenem

Ermessen! („SAG OUT“ / Safekill)

- Sollte ein Organisator für einen bestimmten Anlass strengere Regeln haben, so werden diese strengeren Regeln eingehalten, solange sie unter dem Maximum von 550 FPS liegen.

**7.) Schutzmassnahmen**

- Jede Person, die sich auf dem Spielfeld oder in der Lade- / Entladezone befindet, ist verpflichtet, eine getestete Schutzbrille zu tragen. Als getestete Schutzbrillen gelten Brillen nach SUVA Norm, sowie für Airsoft spezifisch hergestellte Modelle. Andere Brillen können auf Verlangen des Organisators einem Beschusstest mit bis zu 550 FPS mit 0.2g BBs unterzogen werden. Sollte sich ein Spieler weigern, seine Brille entsprechend testen zu lassen, wird er nicht zum Spiel zugelassen.

- Es wird jedem Spieler empfohlen, auch die Ohren zu schützen.

- Wird ein Spieler oder Passant in gefährdetem Gebiet ohne Schutzbrille gesehen, wird das Spiel sofort angehalten und die Sportgeräte werden gesichert.

- Es wird empfohlen, die nachstehende Pfeif-Regel anzuwenden.

**8.) Pfeif-Regel / Spielunterbruch**

- Der erste Spieler, welcher einen Passanten auf dem Spielfeld oder in der Lade- / Entladezone entdeckt muss mit der Signalpfeife 2x pfeifen = Spielunterbruch (Sportgerät sichern)

- Ist der Passant wieder ausserhalb der Gefahrenzone, wird der gleiche Spieler mit der Signalpfeife 1x pfeifen = Das Spiel kann weiter geführt werden.

- Sollte ein Spiel definitiv abgebrochen werden, oder ist es fertig, dann wird dies mit 3 x pfeifen signalisiert.

**9.) Trefferregelung**

- Als Treffer gilt alles, was der Silhouette des Spielers entspricht (inkl. Weste / Schuhe / Hut usw.)

- Waffentreffer, sowie Querschläger gelten nicht.

- Wir finden es unsportlich, wenn man dem Gegner auf den Kopf Schiessen darf. Das Verletzungsrisiko ist uns zu hoch.

- Absichtliches auf den Kopf Schiessen ist verboten!

- Bei mehrmaligem absichtlichen auf den Kopf Schiessen wird der Spieler verwarnt und/oder aus dem Spiel ausgeschlossen.

- Bei unabsichtlichen Kopftreffern ist eine Entschuldigung OBLIGATORISCH.

Zusatzregel Kopfschüsse: Wenn ein Spieler dauernd nur den Kopf zeigt, darf er mit einem Kopfschuss aus dem Spiel genommen werden. Der Spieler ist also selber verantwortlich, wenn er seine restlichen Körperteile dauernd bedeckt hält. In realen Gefechten wird grundsätzlich auf alles geschossen, im AS wird das grundsätzlich vermieden wenn es anders geht.

- Wenn man getroffen ist, gibt man dies laut mit einem „OUT“ zu erkennen und begibt sich mit erhobenen Händen und gesichertem Sportgerät zur Safe-Zone.

- Sogenannte „Save Kills“, also Nahkampf Outs, können vom Organisator erlaubt werden, und haben dann die gleiche Wirkung wie ein normaler Treffer. Unter diese Kategorie fallen aber nur Treffer mit einem Gummimesser oder Ähnlichem, und auch nur bei direkter Berührung.

**10.) Safe-Zone**

- In diesem, vor Spielbeginn bezeichnetem Gebiet, werden während dem Spiel die Taschen und Rucksäcke gesichert deponiert.

- Wer die Safe-Zone betritt, hat vorher sämtliche Airsoft Guns, die er auf sich trägt, zu entladen und zu sichern!

- Wer getroffen ist, kommt hierher zurück.

- In die Safe-Zone darf weder rein geschossen werden, noch darf aus ihr raus geschossen werden.

- Waffenmanipulationen sind nach Möglichkeit zu unterlassen. Sollte jemand seine Airsoft-Gun reparieren müssen, muss er darum besorgt sein, niemanden zu gefährden.

- Jede Airsoft-Gun ist grundsätzlich in der Savezone gesichert!

**11.) Spielfeld**

- In diesem Gebiet findet das eigentliche Spiel statt. Es wird vor Spielbeginn vom Organisator bekannt gegeben und allenfalls markiert. Auf Besonderheiten (wie z.B. Teilgebiete, welche gemieden werden müssen) muss vor dem Spiel hingewiesen werden.

- Wer das Spielfeld zu irgendeinem Zeitpunkt verlässt, scheidet aus und begibt sich in die Safe-Zone.

**12.) Pyrotechnik**

- Pyrotechnik jeglicher Art ist verboten!

- Einzige Ausnahme sind Rauchgranaten, die keinen Knall verursachen.

- Bei Waldbrandgefahr sind auch Rauchgranaten verboten.

**13.) Laser und Nachtsichtgeräte**

- Airsoft- Gewehre und Pistolen fallen aufgrund ihrer Verwechslungsgefahr mit echten Schusswaffen unter das Schweizer Waffenrecht. Dieses wird in jedem Fall eingehalten.

- Nachtsichtgeräte sind insofern erlaubt, als dass sie nicht auf Airsoft-Guns montiert werden können. Sollte jemand auf seiner Airsoft-Gun ein Nachtsichtgerät montiert haben, dann verstösst er gegen das schweizerische Waffengesetz. Dem ist so, weil ein solches Gerät dann auch problemlos auf einer echten Waffe installiert werden kann.

- Wer ein normales Nachtsichtgerät verwendet, handelt dabei auf eigene Gefahr, Sollte er von einer Taschenlampe geblendet werden, und irgendwelche Schäden davontragen, so hat er diese selbst zu verantworten.

- Laser sind grundsätzlich verboten!

**14.) Schäden**

- Für allfällige Schäden am Material der Spieler (dies gilt vor allem für Brillen!) sowie allfällige Verletzungen übernehmen wir keine Haftung. Die Teilnahme an unseren Events ist auf eigene Verantwortung.

- Schäden an Material von Dritten werden vom Verursacher getragen, und es liegt in seiner Verantwortung, mit seiner Haftpflichtversicherung den Fall zu klären.

- Die Eventorganisation haftet in keinem Fall für das Eigentum von teilnehmenden Spielern!

**15.) Entladen des Sportgerätes**

- AEG

1. Das Magazin aus dem gesicherten Sportgerät entfernen.

2. Blick in die Magazinzuführung ob ein BB sichtbar ist. Falls ja rausrütteln.

3. Das Sportgerät im Spielfeld auf einen sicheren Punkt richten, entsichern und mehrmals gezielt abdrücken, bis man sicher ist, dass kein BB mehr im Sportgerät ist.

4. Sportgerät sichern, ist dies nicht oder nur unzureichend möglich, muss der Akku vom Sportgerät getrennt werden.

5. Das Magazin wird nicht wieder eingesetzt!

- GBB

1. Das Magazin aus dem gesicherten Sportgerät entfernen.

2. Blick in die Magazinzuführung ob ein BB sichtbar ist. Falls ja rausrütteln.

3. Das Sportgerät im Spielfeld auf einen sicheren Punkt richten, entsichern und gezielt abdrücken, Ladebewegung und nochmals gezielt abdrücken.

4. Sportgerät falls möglich sichern.

5. Das Magazin wird nicht wieder eingesetzt!

- Springer: Analog zur Handhabung der GBB.

**16.) Verwarnungen und Ausschlüsse.**

- Fällt ein Spieler durch unfaires Spielen auf oder verstösst er gegen eine der Regeln, wird er von der Spielleitung verwarnt.

- Kommt es dabei zu mehrmaligen Verwarnungen kann die Spielleitung den betreffenden Spieler vom Spielfeld stellen oder kann diesen auch vom gesamten Spielanlass verweisen.

- Verstösst ein GCB-Spieler gegen das Gesetz, wird er aus dem GCB entlassen. Verstösst ein Gast-Spieler gegen das Gesetz und die beaufsichtigende oder für den Spieler verantwortliche Person unterlässt eine Zurechtweisung, wird auch die beaufsichtigende oder verantwortliche Person aus dem GCB entlassen sofern sie Mitglied beim GCB ist.

- Verstösst ein Gast-Spieler gegen das Gesetz, wird er nicht mehr zu GCB-Spielen zugelassen.