TASKFORCE44 E.V. // AIRSOFT AUS DRESDEN

REGELWERK

Für alle Events von TaskForce44. Locker im Ton, klar in der Sache.

Stand: Oktober 2026

DIE WICHTIGSTEN REGELN AUF EINEN BLICK

01 **Schutzbrille:** Im Spielfeld immer auf. Abnehmen darfst du sie nur in der Safezone.

02 **Ab 18 Jahren:** Bring einen Ausweis mit. Das Briefing ist Pflicht.

03 **Waffe und BBs:** Nur gechronte Waffen, nur Bio-BBs. Nach dem Chrono wird nichts mehr umgebaut.

04 **Joule und Abstand:** Die Grenzen gelten für alle. Bist du einem Gegner zu nah, schießt du nicht, sondern rufst „Bang“.

05 **Getroffen?** Arm hoch, laut „Hit“ rufen, Waffe runter, ab zum Spawn. Ein Deathrag auf dem Rückweg ist empfohlen.

06 **Kein Kopfschuss, kein Blindfire.** Du schießt nur auf klar erkennbare Ziele und nie gezielt auf Kopf oder Hals.

07 **Safezone:** Waffe sichern (Magazin raus, bei HPA den Schlauch ab) und nicht hinein- oder herausschießen.

08 **Nüchtern und rauchfrei:** Kein Alkohol, keine Drogen, im Spielfeld wird nicht geraucht.

09 **Pyro und Rauch** gibt es nur nach Freigabe der Orga.

10 **Fairplay:** Sag Treffer ehrlich an und geh respektvoll miteinander um.

11 **Notfall:** Codewort rufen, Spiel stoppt, alle sichern ihre Waffen.

12 **Die Orga hat immer Vorrang.** Sonderregeln gibt es nur, wenn sie ausdrücklich genannt werden.

Alles Weitere steht im vollständigen Regelwerk. Es gilt für jeden Teilnehmer, ohne Ausnahme.

INHALT

01 Geltung und Sonderregeln
02 Teilnahme
03 Schutzausrüstung
04 Waffen, Chrono und Munition
05 Joule-Grenzen
06 Sicherheitsabstände und Bang
07 Treffer und Fairplay
08 Granaten, Pyro und Rauch
09 Safezone und Waffensicherheit
10 Gelände und Umwelt
11 Verhalten und Kleidung
12 Notfall und Funk
13 Foto und Film
14 Zuschauer, Begleitung und Hunde
15 Haftung
16 Verstöße und Konsequenzen
17 Anweisungen, Hausrecht und Änderungen
18 Tickets, Rückgabe und Absage

01 // GELTUNG UND SONDERREGELN

1.1 Dieses Regelwerk gilt für alle Veranstaltungen von TaskForce44 e.V. und ist Teil deiner Teilnahmebedingungen. Mit dem Ticketkauf erkennst du es an und verpflichtest dich, dich daran zu halten.

1.2 Auf dem Gelände gelten zusätzlich die Regeln des Geländebetreibers (The Village e.V.).

1.3 Es gibt **grundsätzlich keine Sonderregeln**. Gilt bei einem Event etwas anderes, steht es ausdrücklich auf der Eventseite oder wird im Briefing bekannt gegeben. Typische Beispiele sind Respawn, Sanitäter, Gefangene, Fahrzeuge oder besondere Waffen.

1.4 Den Zeitablauf (Einlass, Chrono, Briefing, Spielzeiten) findest du bei jedem Event auf der Eventseite. Er ist nicht Teil dieses Regelwerks.

02 // TEILNAHME

2.1 Mindestalter: 18 Jahre.

2.2 Unter 18 ist die Teilnahme nicht möglich, weil das Waffengesetz Minderjährigen den Umgang mit Airsoft-Waffen über 0,5 Joule nicht erlaubt. Ausnahmen gelten nur für Events, die ausdrücklich für Waffen bis 0,5 Joule ausgeschrieben sind. Das steht dann auf der Eventseite.

2.3 Bring einen amtlichen Ausweis mit.

2.4 Das **Briefing** (Sicherheitseinweisung) ist Pflicht. Wer es verpasst, steigt erst nach einer persönlichen Einweisung durch die Orga ins Spiel ein.

2.5 Alkohol und andere berauschende Mittel sind von der Anreise bis zum Spielende verboten. Spielen darfst du nur fit und nüchtern.

2.6 Du hältst dich an die gesetzlichen Vorgaben, besonders an das Waffenrecht. Wir empfehlen eine Privathaftpflichtversicherung.

03 // SCHUTZAUSRÜSTUNG

3.1 Im gesamten Spielfeld und am Chronostand trägst du dauerhaft eine für Airsoft geeignete, geprüfte **Schutzbrille**.

3.2 Abnehmen darfst du die Brille nur in der Safezone. Ist sie beschädigt oder beschlagen, gehst du zum Wechseln in die Safezone.

3.3 Wir empfehlen Mund- oder Gesichtsschutz, Gehörschutz, Handschuhe und festes Schuhwerk.

04 // WAFFEN, CHRONO UND MUNITION

4.1 Zugelassen sind Airsoft-Markierer im Kaliber 6 mm, die dem deutschen Waffenrecht entsprechen. Waffen über 0,5 Joule müssen das F im Fünfeck tragen. Im Zweifel musst du das nachweisen können.

4.2 Jede Waffe, die du im Spiel nutzt, gehört **unaufgefordert an den Chronostand**. Gechront wird mit deinen eigenen BBs und dem Gewicht, das du im Spiel verwendest. Wir stellen keine BBs.

4.3 Nach dem Chrono wird nichts mehr umgebaut, was die Mündungsenergie verändert. Die Orga darf jederzeit nachmessen. Regelbare Waffen werden auf der höchsten Einstellung gemessen oder nach dem Chrono gesichert.

4.4 Erlaubt sind ausschließlich Bio-BBs im Kaliber 6 mm.

4.5 Laser- und Lichtmodule sowie an der Waffe montierte Lampen (Waffenlichter, Taschenlampen) sind bei uns an allen Waffen verboten. Bei Waffen über 0,5 Joule verbietet das Waffengesetz Laser und Zielbeleuchtung ohnehin. Lampen, die nicht an der Waffe montiert sind (zum Beispiel Stirn- oder Handlampen), bleiben erlaubt.

4.6 Wer keine eigene Ausrüstung hat, kann sich welche leihen (Hinweise stehen auf der Eventseite). Leihwaffen unterliegen denselben Regeln.

05 // JOULE-GRENZEN

Die Grenzwerte gelten an der Mündung und werden mit deinem Spielgewicht gemessen.

Waffenklasse	Maximale Mündungsenergie
Vollautomatisch	0,5 Joule
Semiautomatisch (Gewehre)	2,0 Joule
Pistolen und Backup-Waffen	1,0 Joule
Scharfschützengewehre (Bolt-Action, Einzellader)	3,0 Joule

5.1 Waffen über 0,5 Joule dürfen nicht vollautomatisch feuern können. Eine Umstellung auf Vollautomatik mit einfachen Mitteln darf nicht möglich sein.

5.2 Eine eigene Klasse für DMR gibt es bei uns nicht. Sie zählen als Semiautomatik.

06 // SICHERHEITSABSTÄNDE UND BANG

6.1 Je stärker deine Waffe, desto größer dein Mindestabstand zum Gegner. Faustregel: 0,1 Joule entspricht 1 Meter. Eine Waffe mit 1,5 Joule braucht also 15 Meter Abstand.

6.2 Bis 0,5 Joule ist kein Mindestabstand nötig. Auch dann schießt du mit Verstand und nicht aus nächster Nähe auf ungeschützte Körperstellen.

6.3 Kommst du einem Gegner näher als dein Sicherheitsabstand, **schießt du nicht**. Du wechselst auf eine Waffe, die dort erlaubt ist (zum Beispiel deine Pistole als Backup), oder du rufst laut „Bang“.

6.4 **Gentleman-Bang:** Du zielst auf den Gegner und rufst laut „Bang“. Er zählt als getroffen und nimmt den Treffer ehrlich an. Bang ist ein Zeichen von Respekt und kein Trick.

6.5 Mit Waffen über 0,5 Joule wird unter 3 Metern nie geschossen, dort gilt ausschließlich „Bang“.

6.6 In Gebäuden, Fluren und auf kurze Distanz greifst du zur schwächeren Waffe.

07 // TREFFER UND FAIRPLAY

7.1 Jeder Treffer durch eine BB am Körper oder an getragener Ausrüstung zählt als Hit. Treffer an der Waffe zählen nicht, werden aber angesagt.

7.2 **Trefferanzeige:** Arm heben, laut „Hit“ rufen und die Waffe nach unten nehmen. Du bist ab jetzt aus dem Spiel, schießt nicht mehr und gibst keine Informationen an aktive Mitspieler weiter.

7.3 **Rückweg:** Geh auf direktem Weg zum Spawn oder nach den Respawn-Regeln des Events. Ein auffälliger **Deathrag** (Tuch oder Weste) ist dabei empfohlen.

7.4 Querschläger und Abpraller zählen nicht als Treffer. Beschuss durch das eigene Team zählt ebenfalls als Hit.

7.5 **Fairplay:** Du sagst Treffer ehrlich an, auch wenn es keiner gesehen hat. Im Zweifel gilt: Hit ansagen.

7.6 Du schießt nur auf klar erkennbare Ziele. **Blindfire**, zum Beispiel um Ecken, ist verboten. Gezielte Schüsse auf Kopf oder Hals sind ebenfalls verboten. Passiert es aus Versehen, entschuldigst du dich und achtest auf den Mitspieler.

7.7 Eine Sanitäter-Regel (Heilen im Spiel) gibt es bei uns grundsätzlich nicht. Wird für ein Event ausdrücklich eine genannt, gilt sie nur für dieses Spiel. Echte Verletzungen sind etwas anderes, dafür gilt Abschnitt 12 (Notfall).

7.8 Respawn und Gefangennahme gibt es nur, wenn das Event sie ausdrücklich vorsieht.

08 // GRANATEN, PYRO UND RAUCH

8.1 Erlaubt sind in Deutschland zugelassene Airsoft-Granaten. Pyrotechnische Granaten und Rauch regelt Punkt 8.3.

8.2 Granaten wirken im Umkreis von 10 Metern. In Räumen, Fluren und Treppenhäusern zählt der betroffene Raum oder Gang. Vor dem Werfen rufst du laut „Granate“.

8.3 Pyrotechnische Granaten (Knall, Blitz) und Rauch sind nur nach Freigabe der Orga am Eventtag erlaubt (Wetter, Brandgefahr). Die Freigabe wird vor dem Spiel bekannt gegeben.

8.4 Erlaubt sind nur in Deutschland zugelassene Pyrotechnik-Produkte mit CE- und BAM-Kennzeichnung. Du darfst sie nur verwenden, wenn dir das nach dem Sprengstoffrecht erlaubt ist (bei den meisten Kategorien ab 18 Jahren). Selbstgebaute Rauch- oder Sprengkörper sind streng verboten.

09 // SAFEZONE UND WAFFENSICHERHEIT

9.1 Die Safezone gehört nicht zum Spielfeld. Du schießt weder hinein noch hinaus, und sie ist kein Abkürzungs-, Flucht- oder Versteckort.

9.2 Betrittst du die Safezone, sicherst du deine Waffe: Magazin raus, kein BB im Lauf, Leerschuss in eine sichere Richtung. Bei HPA-Waffen reicht es, den Schlauch abzukoppeln.

9.3 Vor und nach dem Spiel und in den Pausen sind alle Waffen gesichert. Auf Aufforderung zeigst du der Orga, dass deine Waffe gesichert ist.

9.4 Auf dem Weg zum und vom Gelände sowie auf dem Parkplatz werden Waffen nicht offen getragen, sondern in einem verschlossenen Behältnis transportiert (zum Beispiel Waffenkoffer oder verschlossene Tasche).

10 // GELÄNDE UND UMWELT

10.1 Gesperrte oder gekennzeichnete Bereiche werden nicht betreten und nicht bespielt. Durch gesperrte Gebäude wird nicht geschossen.

10.2 Gelände und Gebäude werden nicht beschädigt. Bewegliche Deckungen und Spielelemente darfst du nutzen, aber nicht zerstören. Wer vorsätzlich etwas beschädigt, wird ausgeschlossen und kann haftbar gemacht werden.

10.3 Müll nimmst du mit oder wirfst ihn in die vorgesehenen Behälter. Das gilt auch für Zigarettenkippen.

10.4 Im Spielfeld wird nicht geraucht (Brandgefahr). Offenes Feuer gibt es nur durch die Orga.

11 // VERHALTEN UND KLEIDUNG

11.1 Wir gehen respektvoll miteinander um. Beleidigungen, Diskriminierung und Mobbing haben bei uns keinen Platz.

11.2 Verfassungsfeindliche, rassistische oder gewaltverherrlichende Symbole und Kennzeichen sind verboten.

11.3 Echte Dienstgrad- oder Hoheitsabzeichen aktiver Polizei- oder Streitkräfte werden nicht getragen.

11.4 Dein Team erkennst du an der Markierung, die im Briefing genannt wird (zum Beispiel Armbinde oder Tape). Trage sie sichtbar.

12 // NOTFALL UND FUNK

12.1 Bei einer Verletzung oder einem Notfall rufst du laut „BLAULICHT“. Das Spiel stoppt sofort, alle sichern ihre Waffen und geben das Codewort weiter.

12.2 Informiere umgehend die Orga. Das Spiel geht erst weiter, wenn die Orga es freigibt und das auf demselben Weg weitergegeben wird. Auch kleine Verletzungen meldest du der Orga.

12.3 Erlaubt sind gesetzlich zugelassene Funkgeräte. Ein Funkkanal bleibt für Orga und Notfälle reserviert und wird im Briefing genannt.

13 // FOTO UND FILM

13.1 Bei unseren Events entstehen Foto- und Videoaufnahmen. Wir veröffentlichen sie zur Berichterstattung und Öffentlichkeitsarbeit (Webseite, Social Media, Videos). Rechtsgrundlage ist unser berechtigtes Interesse an der Berichterstattung über unsere Veranstaltungen (Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO). Verantwortlich ist TaskForce44 e.V., info@taskforce44.de. Weitere Informationen findest du in unserer Datenschutzerklärung auf taskforce44.de.

13.2 Du kannst der Veröffentlichung jederzeit widersprechen (Art. 21 DSGVO). Sag es der Orga vor dem Spiel (zum Beispiel, wenn du nicht erkennbar sein möchtest) oder schreib uns eine E-Mail. Wir berücksichtigen das und entfernen bereits veröffentlichte Aufnahmen auf Wunsch.

13.3 Porträt- und Werbeaufnahmen, die nicht das Spielgeschehen zeigen, sowie Aufnahmen von Minderjährigen veröffentlichen wir nur mit Zustimmung, bei Minderjährigen mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten.

13.4 Eigene Aufnahmen sind für private Zwecke in Ordnung, solange du niemanden bloßstellst. Aufnahmen anderer Personen darfst du nur mit deren Zustimmung veröffentlichen.

14 // ZUSCHAUER, BEGLEITUNG UND HUNDE

14.1 Zuschauer und Begleitpersonen sind nach Anmeldung willkommen. Im Spielfeld tragen sie eine Schutzbrille.

14.2 Hunde sind nur nach Absprache mit der Orga erlaubt, angeleint und verträglich. Kotbeutel sind Pflicht, im Spielfeld sind Hunde nicht erlaubt.

15 // HAFTUNG

15.1 Airsoft ist ein Sport mit Risiken, etwa durch Gelände, Stolperstellen und Treffer. Achte auf dich und andere und halte die Regeln ein.

15.2 Wir haften unbeschränkt bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit. Bei einfacher Fahrlässigkeit haften wir nur, wenn wir eine wesentliche Vertragspflicht verletzen, und dann nur für den vorhersehbaren, typischen Schaden. Das gilt auch für unsere Helfer.

15.3 Für persönliche Gegenstände gilt dasselbe. Bewahre sie sicher auf.

15.4 Weitere Haftungsregeln stehen in der Anmeldung bzw. Haftungserklärung vor Ort. Sie gelten ergänzend zu diesem Regelwerk.

16 // VERSTÖSSE UND KONSEQUENZEN

16.1 Wir sprechen Verstöße zuerst mündlich an (Verwarnung).

16.2 Bei wiederholten oder schweren schuldhaften Verstößen (zum Beispiel Gefährdung anderer, Manipulation an Waffen oder Alkohol) kann die Orga dich sofort und ohne Erstattung des Eintrittspreises ausschließen und ein Hausverbot aussprechen.

17 // ANWEISUNGEN, HAUSRECHT UND ÄNDERUNGEN

17.1 Die Orga und ihre Helfer üben das Hausrecht aus. **Ihre Anweisungen zur Sicherheit und zum Spielablauf gehen immer vor**, auch wenn sie vom Regelwerk abweichen.

17.2 Abweichungen für ein einzelnes Event werden vorab auf der Eventseite oder spätestens beim Briefing bekannt gegeben.

17.3 Sollte eine Bestimmung unwirksam sein, bleiben die übrigen Regeln gültig.

17.4 Es gilt die Fassung mit dem Stand-Datum, das bei der Veröffentlichung des Events auf der Eventseite genannt ist.

18 // TICKETS, RÜCKGABE UND ABSAGE

18.1 Gekaufte Tickets werden nicht zurückgenommen und nicht erstattet. Eine Ausnahme gilt, wenn wir das Event absagen: Dann erstatten wir den Ticketpreis.

18.2 Muss ein Event wegen Unwetter, Brandgefahr oder aus Sicherheitsgründen während des Spiels abgebrochen oder verkürzt werden, besteht kein Anspruch auf anteilige Erstattung.

18.3 Tickets dürfen an eine andere Person weitergegeben werden, auch über das Airsoft-Verzeichnis (ASVZ). Nenne uns vor dem Event den Namen der neuen Person.