

Belehrung „Handhabung von Airsoft-Markierern“ (vers. 1.0/ 04.06.2021)

Da es sich bei Airsoft nicht um scharfe Waffen handelt und Airsoft generell dem „tag“-Spielen zu zuordnen ist wird im Folgenden statt von „Waffen“ von „Markierern“ gesprochen um eine klare Abgrenzung zu scharfen Waffen zu generieren.



1. Generelle Handhabung

- a. Auch wenn ein Airsoft-Markierer für uns in erster Linie ein Sportgerät ist, gelten diese nach der gesetzlichen Lage als Waffen. Sie sind daher unter keinen Umständen in der Öffentlichkeit zu führen. Dies gilt aufgrund der Verwechslungsgefahr mit scharfen Waffen auch für Markierer mit einer Mündungsenergie von unter 0,5J. Der Transport hat in einem abgeschlossenen Behältnis zu erfolgen, sodass die Waffe nicht zugriffsbereit ist. Weder ein abgeschlossenes Handschuhfach noch ein Kofferraum sind ein solches Behältnis!
- b. Zuhause sind Markierer ebenfalls in einem abgeschlossenen Behältnis aufzubewahren.
- c. Die Markierer haben der deutschen Gesetzgebung zu entsprechen. Sie dürfen generell nicht über 7,5J Mündungsenergie haben. Markierer mit einer Energie von über 0,5J müssen mit einem „F im Fünfeck“ markiert sein, dürfen nur von Personen über 18 Jahre geführt werden und sind auf einen halbautomatischen Feuermodus beschränkt. Des Weiteren dürfen keine Laser-Licht-Module, Taschenlampen oder Ähnliches am Markierer verbaut sein. Attrappen müssen so bearbeitet sein, dass sie nicht mehr Funktionsfähig gemacht werden können.
- d. Geschossen werden darf nur auf einem befriedeten Grundstück mit Erlaubnis des Eigentümers oder Besitzers. Dabei muss sichergestellt sein, dass die Geschosse das Grundstück nicht verlassen können.
- e. Während der Handhabung von Markierern im Spiel ist das Tragen einer Schutzbrille verpflichtend. Die Verwendung weiterer persönlicher Schutzausrüstung (Masken, Handschuhe, Westen etc.) obliegt der eigenen Verantwortung.

2. Mündungsdisziplin, Abzugsdisziplin und Sicherheitshinweise

- a. Ein Markierer ist immer als „geladen“ anzusehen.
- b. Jegliche Schüsse, egal ob Leerschuss oder mit Munition, in Bereichen, in denen keine Schutzbrillenpflicht herrscht, sind untersagt. Dies gilt auch für das Testen des Akkus.
- c. Die Mündung des Markierers wird generell nur auf Ziele gerichtet, welche man markieren will. Dementsprechend hat sie außerhalb des Spielbetriebes auf den Boden und weg von anderen Personen zu zeigen.
- d. Der Markierer ist bei Aufenthalt in Nicht-Spielzonen (Safe-Zonen) zu entladen und zu sichern. Das Magazin ist zu entfernen. Back-Ups, welche in einem Holster getragen werden, müssen nicht entladen werden solange in diesem verbleiben und NICHT im Holster ausgelöst werden können.
- e. Der Abzugsfinger ist „lang am Abzug“ zu führen, wenn kein Ziel markiert werden soll, oder eine Zielmarkierung nicht unmittelbar erwartet wird. Es gibt nichts peinlicheres als sich selbst beim Stolpern ins eigene Bein zu markieren.

Auch bei Beachtung der obigen Regeln gilt: Spielfeldbetreiber stellen jeweils für das von ihnen betriebene Spielfeld weitere Regeln auf. Diese sind von Teilnehmern in jedem Fall zusätzlich zu befolgen.