



Regelwerk des Green Mountain Wolfpack

1. Name, Sitz und Zweck

- a. Das Airsoft Team, bestehend aus einem losen Zusammenschluss von Gleichgesinnten, trägt den Namen „Green Mountain Wolfpack“, kurz GMWolfpack oder GMW.
- b. Sitz des losen Zusammenschlusses ist 35108 Allendorf(Eder)
- c. Der Zweck des Teams ist die gemeinsame Ausübung des Airsoftsports.
- d. Der Zweck wird insbesondere verwirklicht durch:
 1. Das gemeinsame Spielen und ausüben des Airsoftsports
 2. Durch gemeinsames Training für das Spiel und Freizeitaktivitäten
 3. Durch Anschaffung, Pflege und Wartung der Ausrüstung und Spielgeräte

2. Zugehörigkeit im losen Verbund (Mitgliedschaft)

- a. Du kannst Dich mit unseren Geboten identifizieren? Du willst in einer familiären Gemeinschaft, die etwas erreichen will mitarbeiten? Dann solltest Du folgendes wissen:
- b. Ab dem 14. Lebensjahr kannst Du hineinschnuppern, Voraussetzung ist die schriftliche Genehmigung der Eltern und ein Haftungsausschluss gegenüber dem Team.
- c. Ab dem 18. Lebensjahr kann man sich für die vollwertige Mitgliedschaft als Anwärter bewerben. Dieser geht eine Probezeit von mind. 1 Jahr und höchstens 2 Jahren voraus. In dieser Zeit wollen wir den neuen kennenlernen und es gibt beiden Seiten die Möglichkeit herauszufinden, ob das Team das richtige ist oder eben nicht.
- d. Weiterhin werden wir max. 2 Anwärter gleichzeitig aufnehmen und so lange, wie diese noch in der Probezeit sind, gibt es ein Aufnahmestop. Ausnahmen, können nach gründlicher Überlegung und mehreren Treffen/Spieltagen von den Teamleadern beschlossen werden, damit wir allen gerecht werden.
- e. Nach erfolgreicher Probezeit erfolgt ein Aufnahmetermin und der Empfang der Patches.
- f. Du musst politisch neutral sein und darfst keiner radikalen / rassistischen Gruppierung angehören! Du hast dich an geltende Gesetze zu halten und dich von Drogen jeglicher Art zu distanzieren! Weiterhin sollte man Nichtraucher sein!
- g. Man darf keine Berührungsgängste mit der Natur haben.
- h. Geistige Reife! Unter „geistiger Reife“ verstehen wir die mentale Stärke und den Willen auch unter körperlicher Belastung, Müdigkeit und Stress durchzuhalten, die Kameradschaft aufrecht zu erhalten sowie sich ständig weiterzuentwickeln.
- i. Die Mitgliedschaft endet auf eigenen Wunsch oder durch Ausschluss seitens des Teamleaders. Dieser kann mehrere Gründe haben und muss nicht begründet werden.
- j. Neben den persönlichen Ausgaben für die Ausrüstung und die Airsoftwaffen, werden noch Ausgaben für die Reise bzw. Anreise, Verpflegung, Eintrittsgeldern und evtl. Umlagen bei Anschaffungen für das Team fällig.
- k. Jedes Mitglied ist ein Spezialist auf seinem Gebiet, ein engagierter Spieler/in und dies sollte sich auch im Umgang zeigen! Verantwortung, Toleranz und Respekt sind hier die Schlüsselwörter. Wir verhalten uns fair, diszipliniert und bewahren in jeder Situation einen kühlen Kopf.
- l. Der Teamleader bzw. das Team haftet nicht für Schäden, egal welcher Natur. Jedes Mitglied haftet in vollem Umfang für Schäden, die von Ihm ausgehen selbst! Deshalb wird jedem Mitglied geraten eine eigene Haftpflichtversicherung sowie eine Unfallversicherung zu besitzen oder deren Besitz schnellst möglich anzustreben.
- m. Jedes Mitglied erklärt sich mit seinem Beitritt automatisch mit diesem Regelwerk und der STAN vertraut, akzeptiert und bestätigt diese gelesen und verstanden zu haben. Weiterhin hat jedes Mitglied diese aus eigenem Antrieb und Interesse zu befolgen.

3. Ausrüstung, Team- & Sponsorpatch

- a. Alles zum Thema Ausrüstung findet sich in unserer STAN.
- b. Der Team-, ID- & Sponsorpatch bleibt Eigentum von (Blumenfeld, Benjamin) und ist mit dem Ausscheiden aus dem Team unaufgefordert zurück zu geben.
- c. Der Team-, ID- & Sponsorpatch wird jedem vollwertigem Mitglied, nach der Aufnahme ausgegeben.
- d. Bei Verlust werden 50€ Strafe und bei Beschädigung 25€ fällig, die direkt an Benjamin Blumenfeld zu entrichten sind.

4. Gastspieler

- a. Gastspieler sind bei uns ebenfalls gern gesehene Gäste. Um ein Gastspieler werden zu können, musst Du mind. 14Jahre jung sein, dich entsprechend unserer Gemeinschaft zu verhalten wissen und dich auch unserer Ausrüstung anpassen.
- b. Über die Aufnahme zum Gastspieler entscheidet das Team und/oder der Teamleader.

5. Motto/Schlachtruf:

- a. Motto: "Treue um Treue"
- b. Schlachtruf: "Rückzug - Zur Hölle!"

6. Gebote für das Team zu denen sich jedes Mitglied bekennt und diese befolgt:

- I. ***Du sollst ein Vorbildlicher Spieler sein!***
Unser Platz ist draußen. Einflüsse wie Wind, Wetter oder die Uhrzeit sind egal.
Du bist hilfsbereit, freundlich und respektvoll im Umgang mit anderen! Pünktlichkeit, Disziplin, und das Ausführen von noch so schwachsinnigen Aufträgen bei Spielen gehört ebenfalls dazu.
- II. ***Du sollst Anleitungen und Lehranweisungen umsetzen, nutzen & verschwiegen sein!***
Das Rad muss nie neu erfunden werden! Nutzt bestehende Anweisungen, bzw. befolgt sie.
Anpassungen in Richtung Airsoft sichern ein gleiches Vorgehen und damit das Zusammenspiel Teamintern.
- III. ***Du sollst selbstständig handeln und fit sein!***
Einsatzfreude, Mitdenken, die Kameradschaft in der Lage und die aktive Hilfestellung, sowie die Analyse des Vorgehens entlasten die gesamte Gruppe und sind maßgeblich für den Erfolg mitverantwortlich! Sie steigern die Handlungsfähigkeit und die Kampfkraft! Die körperliche Leistungsfähigkeit und Ausdauer sind extrem wichtig und notwendig um in voller Ausrüstung das Spiel durchzustehen. Airsoftspiele auf extremen Gelände über Tage fordern Geist und Körper!
- IV. ***Du sollst neugierig sein!***
Wissen ist Macht! Wissen und Erfahrung sind eine Wertvolle Konstante in diesem Hobby die einen überlegen machen kann. Seid neugierig und entwickelt euch ständig weiter und teilt es mit den anderen.
- V. ***Du sollst dich an die Gesetze des Landes halten und neutral sein!***
Kennen und befolgen der gesetzlichen Regelungen für das jeweilige Land sind die Basis und Grundvoraussetzung! Keine illegalen Aktivitäten oder Sachen! Radikales Gedankengut, Militarismus und Intoleranz sind ein absolutes NoGo und ein Ausschlusskriterium für uns.

7. Schlussbestimmung

- a. Ab der Zugehörigkeit zum Team mit dem Rang des Jungwolves erkennt man dieses Regelwerk und die Ausrüstungsordnung an, bestätigt, die Regelwerke gelesen, verstanden und akzeptiert zu haben, sowie in allen Einzelheiten zu befolgen.
- b. Die Salvatorische Klausel findet auch hier Anwendung. Ist ein Teil nicht gültig, bleiben alle anderen Teile davon unberührt.