

Waffencheck beim LARP

Es ist unnötig und grenzt schon an Sachbeschädigung, dem Spieler Fehler an seiner Waffe auf folgende Art zu zeigen: „Hier schau mal, wenn ich hier drücke und meinen Daumnagel reinbohre, kann ich einen Defekt spüren.“ oder „Wenn ich die Spitze mit der Handfläche runterdrücke, kann man sehen, wie sich der Kernstab abzeichnet“

1. Die Polsterung

Die Polsterung des Kernstabes ist wichtig, damit der harte Stab dem „Gegner“ nicht die Knochen bricht. Sie ist nicht dafür da, das gar nichts passieren kann. Jede LARP-Waffe kann immer noch Verletzungen von blauen Flecken bis zu gebrochenen Knochen, schweren Blutergüssen und Muskelrissen verursachen, wenn sie falsch benutzt wird! Man kann sogar einen Gegner bewusstlos schlagen. Wer einen Sani-Kurs besucht hat, der weiß, dass jede Bewusstlosigkeit lebensgefährlich sein kann.

Die Polsterung sollte bei einer Waffe über ca. 50cm Gesamtlänge mindestens 1,5cm an der gesamten Klinge sein, wenn der feste Waffenschaumstoff (PZ45) verwendet wird. Die Schlagzone kann, muß aber nicht, dicker gepolstert sein. Die Schlagzone ist dabei der Teil der Waffe, der am ehesten Kontakt zum Mitspieler hat. Dies ist bei einer Axt das Blatt, bei einem Streitkolben der Kopf und bei einer Klingenwaffe (z.B.) Schwert der Bereich der Klinge, der 5cm bis 10cm von Spitze und Parier entfernt ist. Die Spitze eines Schwertes ist bei einem normalem Hieb nicht der Teil, der den Gegner trifft.

Das die Polsterungsdicke ausreichend ist, kann man durch betrachten der Waffe feststellen und durch leichtes Eindrücken entlang der Klinge (bei einem Schwert). Bei Waffen, wo sich der Tester nicht sicher ist (z.B. sehr schlanke Klingen), sollte er einen Probeschlag auf seinen Unterschenkel oder Oberschenkel machen. Wenn dieser Schlag dann sehr schmerzt oder man feststellt, dass der Kernstab durchschlägt, ist die Waffe eventuell aus dem Spiel zu nehmen. Diese Testschläge sind natürlich nur dann sinnvoll, wenn der Waffenchecker nicht zu schmerzempfindlich ist. Ein Genereller Testschlag ist nicht nötig und führt nur zu Waffencheckern mit schmerzenden Armen und Beinen.

Fehler:

Es ist nicht nötig, dass man den Schaumstoff presst, bis man den Kernstab fühlt. Eine solche Belastung ist erstens schlecht für den Schaumstoff und zweitens ist diese Art der Belastung im Kampf nicht möglich (unterschiedliche Energieabsorptionseigenschaften bei Impuls- und Druckbelastung!). Siehe dazu Anhang „Materialeigenschaften von Polsterstoffen und GFK“. Die kurze impulsartige Belastung beim Treffen, ist nicht mit der massiven Druckbelastung beim starken Zusammenpressen zu vergleichen. Durch das starke Drücken, wird die Federungseigenschaft des Schaumstoffes grundsätzlich nachhaltig geschädigt.

Sogenannte „Probeschläge“ am Besitzer der Waffe sind ohne Sinn, da es Leute gibt, die empfindlicher sind und man den Schlag erwartet. Auch hat sich in die Bewertung keine eigene Bevorzugung einzuschleichen. Wenn man eher weiche Waffen mag, hat das nicht zu bedeuten, dass eine härtere Waffe gefährlich ist. Auch muss eine weiche Waffe nicht unbedingt aus dem Spiel genommen werden, bloß weil man „die weichen Dinger“ nicht mag.

Bei weicher Polsterung besteht die Gefahr, dass man bei einem festen Schlag bis zum Kernstab durchschlägt, was dann sehr unangenehm bis gefährlich wird. Aus diesem Grund sollten schwere (im Sinne von Gewicht) Waffen nicht aus weichem Schaumstoff gefertigt sein. Hämmerköpfe sollten, müssen aber nicht unbedingt, weicher sein, da die Trefferfläche recht groß ist. Bei harten Schaumstoffen verteilt der Kämpfer eher blaue Flecken und muss darum abbremsen können.

Wenn die Polsterung ausreichend ist (ca. 1,5cm), so ist die Waffe von diesem Aspekt her in Ordnung. Die Schockbelastung des Schaumstoffes bei einem Schlag ist, bei kontrolliertem Kämpfen, kleiner als man denkt. Leute die zu feste zuschlagen (also voll durchziehen), können mit jeder Waffe andere verletzen. Dies geschieht mitunter nicht absichtlich, sondern liegt am Adrenalin, ist aber dennoch zu vermeiden.

Wenn jemand in einen „Spielerberserkerrausch“ verfällt, so ist keine Waffe sicher, da dann aus Panik mit voller Kraft zugeschlagen wird.

2. Die Verklebung

Die Verklebung der Schaumstoffschichten kann sich bei schlechter Verarbeitung lösen, was zur Folge hat, dass die einzelnen Schichten sich von einander lösen. Um festzustellen, ob dies der Fall ist, umgreift man die Klinge mit einer Hand und geht die gesamte Klingenlänge entlang. Dabei drückt man in regelmäßigen, etwa handbreiten Abständen sanft auf die Klinge. Sanft heißt, dass man etwa jede Handbreite die Klinge von beiden Seiten gleichzeitig etwas zusammen drückt (etwa 2-3mm pro Seite). Wenn sich die Verklebung gelöst hat, spürt man dies daran, dass man 2 Schichten fühlt, die sich beim Zusammendrücken bewegen. Ist dies der Fall und die Schichten haben sich an der Schlagzone gelöst, so ist die Waffe nicht mehr sicher und muss aus dem Spiel genommen werden. Hat sich nur wenig gelöst (maximal eine Handbreite) und es ist nur an der Klebekante der Fall, so kann die Waffe vorsichtig weiterverwendet werden, wenn sich die Verklebung etwa ein bis zwei Handbreiten von dem Parier gelöst hat. Der Spieler sollte trotzdem nach jedem Kampf die Waffe testen und bei Verschlimmerung die Waffe aus dem Spiel nehmen. Reparieren lässt sich in dem Fall vor Ort sowieso nichts mehr.

Fehler:

Ist eventuell eine Stelle nicht mehr vollständig verklebt, ist es nicht nötig mit dem Daumnagel daran rumzudrücken, um festzustellen, wie weit sich die Verklebung gelöst hat. Dadurch wird die Waffe nur stärker beschädigt und das grenzt schon an Sachbeschädigung!

3. Die Spitze

Die Spitze von Polsterwaffen ist einer der größten Schwachpunkte. Da hier die Stabilisierung der Kernstabs fehlt und der Übergang von Kernstab zu Schaumstoff ohne Übergang geschieht, ist hier eine Stabilisierung und Sicherung der Spitze notwendig. Im allgemeinen wird in die Spitze Leder eingeklebt, welches auf beiden Seiten der Spitze auf dem Kernstab liegt. Das Leder dient dazu, dass die Spitze nicht abreißt, der Kernstab sich nicht durch den Schaumstoff bohrt (bei einem unabsichtlichen Stich oder wenn einem einer in die Waffe fällt/läuft) und die Spitze stabiler ist, gegenüber verbiegen. Es gibt aber auch andere Möglichkeiten, die Spitze zu sichern. Dazu zählen die Latexkappen von Byzanz, Glasfasergewebe oder ähnliches reißfestes, stichhemmendes und dabei flexibles Material. Kunstleder ist höchstens für Dolche geeignet.

Ob die Spitze mit Leder (oder ähnlichem) gesichert ist, kann bei vielen Waffen schon gesehen werden, da die Spitze etwas dicker ist, als der Rest der Klinge. Bei manchen Waffen wird diese Aufwölbung wieder angeglichen und es ist nicht sichtbar, ob die Spitze gesichert ist. Dann drückt man leicht auf die vermutete Kernstabposition (dort ist der Kernstab von oben fühlbar) und fährt mit leichtem Druck den Kernstab entlang. Die Sicherung fühlt man dann an einer leichten Stufe, wenn man sie erreicht hat. Ist keine Sicherung feststellbar und kann der Besitzer auch keine Auskunft darüber geben, wie die Spitze gesichert ist, so ist die Waffe nicht sicher und muss aus dem Spiel genommen werden.

Des Weiteren muss die Spitze kontrolliert werden, ob sie beschädigt ist. Eine beschädigte Spitze erkennt man an eingerissenem Schaumstoff und dass sie sich bei sehr leichtem Zug deutlich bewegt.

Es ist NICHT nötig die Spitze umzubiegen, da man dadurch nichts feststellen kann, sondern die Waffe einer unnatürlichen Belastung aussetzt (siehe Anhang) und beschädigt. Keiner von uns macht vor jeder Autofahrt eine Vollbremsung, um die Bremsen und die Sicherheitsgurte zu testen. Es ist auch kein gravierender Schaden, wenn die Verklebung der Kernstabspitze sich vom Schaumstoff an der Stosskante gelöst hat. Dies führt zwar dazu, dass die Spitze sich leichter umbiegt, ist aber kein Sicherheitsrisiko, da der Sicherheitsfaktor das Leder bzw. die sonstige Sicherung ist. Der Besitzer sollte aber auf diesen Schwachpunkt hingewiesen werden, da es sich recht schnell von "geht noch" zu "kaputt" entwickeln kann.

Bei Äxten, Streitkolben und Stangenwaffen wird kontrolliert, ob sich der Kopf gelöst hat. Dazu wird die Waffe festgehalten und das Blatt bzw. der Kopf leicht gedreht. Dabei wird keine Gewalt angewendet, da sich eine schadhafte Waffe schon bei dem Versuch verrät.

Axt- und Stangenwaffenblätter müssen mit einem reißfesten Material gegen abreißen des Kopfes gesichert werden. Diese Sicherung lässt sich auf die gleiche Weise erkennen, wie die Spitzensicherung bei Klingenwaffen. Der Stiel sollte mindestens 3cm Durchmesser haben. Mehr Polsterung ist nicht nötig, da man in der Regel nicht mit dem Stiel zuschlägt. Bei Kampfstäben sollte die Polsterung dicker sein (ab 4cm Durchmesser).

Fehler:

Was häufig gemacht wird, ist das starke Umbiegen der Spitze, um diese zu testen. Dies ist nicht nötig und noch dazu schlecht für die Waffenspitze. Durch das Umbiegen kann man nicht erkennen, ob die Spitze noch hält. Durch das Umbiegen der Spitze wird das Leder/ die Sicherung unnötig stark belastet. Weiterhin wird häufig an der Spitze herumgedrückt und besonders der Übergang Kernstab-Schaumstoff besonders gepresst. Dadurch soll angeblich erkannt werden, ob das Leder/ die Sicherung defekt ist. Dies ist aber falsch, da man dadurch nicht ertasten kann, ob die Sicherung defekt

oder gelöst ist. Auch das Argument „Ich fühl den Kernstab/ die Kernstabskante“ ist nicht wichtig, da man nicht mit der flachen Seite der Waffe zuhaut, sondern mit den „Klingen“. Auch ist es normal, dass man auf der Flachseite den Kernstab fühlt, da dort nur wenig Schaumstoff ist und an der Spitze ist es nicht der Schaumstoff, der den Kernstab sichert, sondern das Leder/ die Sicherung.

4. Der Knauf

Bei Waffen, die nicht zum Pömpfen gedacht sind, wird nur kontrolliert, ob sich der Knauf gelöst hat. Dazu wird leicht am Knauf gezogen. Er sollte sich nicht bewegen.

Bei Waffen, mit denen gepömpft werden soll, muss der Knauf aus Schaumstoff sein und man darf den Kernstab beim Klopfen auf die Handfläche nicht spüren. Sollte man beim auf die Hand klopfen des Knaufes schon merken, dass sich irgendwelche Verzierungen in die Handfläche bohren, so darf mit der Waffe nicht gepömpft werden.

Ansonsten ist pömpfen mit Kernstab-Waffen nur erlaubt und sicher, wenn diese maximal ein Dolch/kleine Axt o.ä. ist. Man sollte immer bedenken, dass das Pömpfen mit dem Knauf ein Stich ist, auch wenn es die andere Seite der Waffe ist! Die Knäufe dieser Waffen müssen aus Schaumstoff sein und mindestens eine Sicherung wie bei einer Schwertschneidkante haben. Knäufe aus anderen Materialien (Gummiball) oder mit harten Verzierungen (z.B. Plastikedelsteinen) sind nicht zum Pömpfen zugelassen.

Ideal sind "Schlagstöcke" aus Vollschaumstoff (z.B. Rohrisolierung) aber auch damit darf nicht mit Kraft zugeschlagen werden.

Fehler:

Es muss nicht am Knauf gerissen werden. Ein loser Knauf wird sich schon unter leichtem Zug von der Waffe lösen.

5. Gewicht der Waffe

Das Gewicht von LARP-Waffen ist nur dann von Bedeutung für die Sicherheit, wenn sie extrem kopflastig sind und noch dazu sehr lang. Durch die Bewegung beim Schlag, ist die Geschwindigkeit am langen Ende am höchsten. Wenn das Gewicht der Waffe sehr weit vorne liegt, das heißt der Schwerpunkt sehr weit in Richtung Kopf/Spitze liegt, so wird dort eine sehr hohe kinetische Energie aufgebaut. Diese Energie wird beim ungebremsen Schlag als Impuls weiter gegeben. Die Polsterung fängt einen Teil durch Deformation auf. Diese Dämpfung ist aber durch die Materialeigenschaften begrenzt. Die Restenergie wird auf den Getroffenen übertragen. Ist die Waffe nun sehr kopflastig und extrem schwer, so sollte man diese Waffe sehr vorsichtig handhaben. Solche Waffen haben dann eventuell Bleiband am Kernstab, was noch einigermaßen sicher ist (bis auf die hohe kinetische Energie beim Schlag) oder einen schweren Kernstab. Sicher heißt in diesem Fall nur für Schwerter. Äxte, Bidenhänder und Streitkolben sollten auf gar keinen Fall Bleiband am Kernstab oder dem Kopf/Blatt haben! Wenn es sich nicht um die Bleiband-Version handelt, so ist davon auszugehen, dass ein nicht sicheres Material für den Kernstab verwendet worden ist (z.B. Eisen-, Kupferrohr, Eisenstange o.ä.). Solche Waffen sind nicht sicher und müssen aus dem Spiel genommen werden. Ganz anders sieht die Sache bei Bleiband im Griff von Schwertern aus. Dadurch wird der Schwerpunkt in Richtung Griff verlagert und die Waffe wird ausgewogener, was sie abbremsbarer und kontrollierbarer macht. Die Waffe gewinnt dadurch an Sicherheit, da man die Wucht besser aus einem Schlag nehmen kann.

Ob die Waffe ausgewogen ist oder nicht, ist reine Geschmackssache und nicht unbedingt wichtig. Es macht ein Schwert aber kontrollierbarer, was immer ein Sicherheits-Plus ist.

Die Lage des Schwerpunktes liegt bei unausgewogenen Schwertern mit normaler Griffgröße etwa 2-3 Handbreiten vor dem Parier. Bei ausgewogenen Waffen liegt er näher am Parier (ideal ist ca. eine Handbreite).

Wucht Waffen, wie Hammer und Äxte haben naturgemäß ihren Schwerpunkt sehr viel weiter vorne als Schwerter. Dafür haben sie aber auch am Kopf sehr viel mehr Schaumstoff, der den Schlag abfangen kann. Sollte es sich um sehr lange Hämmer handeln, so ist es sinnvoll, wenn der Kopf aus weicherem Schaumstoff ist.

Fehler:

Eine Waffe mit Bleiband im Griff ist schwerer aber nicht unsicher. Das zusätzliche Gewicht macht die Treffer nicht härter. Das Gesamtgewicht einer LARP-Waffe ist nicht der Sicherheitsaspekt, sondern die Lage des Schwerpunktes. Da Waffen mit Kernstab nicht auf andere geworfen werden, ist das Gesamtgewicht eher nebensächlich, solange es sich im normalen Rahmen bewegt (kein Eisenrohr o.ä. als Kernstab).

6. Die Glätte der Waffe

Hierbei wird nur kontrolliert, ob die Waffe klebrig ist, weil sie nicht beschichtet oder nicht mit Talkum/Siliconspray behandelt worden ist.

Fehler:

Risse in der Beschichtung (Coetrans/ Isoflex) zeigen keine Schäden an der Waffe an. Die Beschichtung reißt, weil sie nicht so elastisch ist wie Latex, bei Belastung gerne mal ein. Solche Risse haben, außer das sie nicht schön aussehen, keinen Einfluss auf die Sicherheit der Waffe. Klebrige Waffen sollten behandelt werden, indem sie neu mit Talkum eingepudert oder mit Silikonöl eingesprüht werden..

7. Test auf Latex-Krebs

Fühlt sich die Waffe an einer Stelle „zuckrig-klebrig“ an, so ist der Latex von „Latex-Krebs“ befallen. Dabei zersetzt sich der Latex, indem sich seine Polymerstruktur durch Katalyse auflöst. Dies ist besonders bei nicht mit Coetrans (auch TopCoat genannt) oder Isoflex beschichteten Waffen der Fall. In der Regel fängt Latexkrebs an Stellen an, die häufig mit der Hand in Kontakt kommt (Parier oder Knauf), kann aber auch überall sonst an der Waffe auftreten. Neben Schweiß und Hautfett sind auch UV-Licht, falsche Farb-Pigmente und Lösungsmittel ein Grund für Latexpest. Die Lösungsmittel können sowohl aus dem Kleber der Waffe stammen (nicht genügend ausgedünstet oder falscher Kleber) als auch von anderen Waffen, mit denen die Waffe gelagert wurde oder von Benzine, Dämpfe, Fette und Öle im Auto oder Keller.

[Eine Waffe, die pestet ist aus dem Spiel zu nehmen, da sie eventuell andere Waffen anstecken kann.](#)

Fehler:

Latexkrebs ist nicht zu unterschätzen und kann nicht durch Talkum oder Siliconspray behoben werden. Wenn eine Waffe pestet, so hilf nur ein ablatexen und neu latexen. Auch nachträgliches Beschichten bringt dann nichts mehr.

Kettenwaffen

[Bei Kettenwaffen, wird noch geprüft, ob die Polsterung des Schlaggewichtes ausreichend ist und, ob die „Kette“ zu lang ist.](#) Eine Länge von bis zu 30cm ist ohne weiteres sicher. Die „Kette“ solcher Waffen sollten aus weichen (z.B. verschweißtes Kunststoffseil, Gummiringe o.ä.) oder gepolstertem (z.B. gepolsterte Lederringe) Material sein und nicht zu lang sein. Das Risiko des um den Hals-, die Waffe- oder die Handwickeln ist zwar gering, sollte aber minimiert werden. [Solche Waffen dürfen auch keine Schlaufe für das Handgelenk haben, damit man sie im Notfall sofort loslassen kann.](#)

Der größte Sicherheitsfaktor bei Kettenwaffen ist der Benutzer, der sich immer bewusst sein sollte, dass Kettenwaffen sehr schnell werden können. Dieser "Peitscheneffekt" machte diese Waffen im Mittelalter so effektiv und kann im LARP bei unbedachtem Kämpfen zu blauen Flecken führen.

Schilder

[Schilder sollten, wenn sie einen Holzkern haben, mindestens 1,5cm Polsterung an allen Kanten haben,](#) um das Risiko der Beschädigung anderer Waffen zu minimieren (auf der Rückseite genügt 5mm). Des weiteren sollte die Vorderseite mindestens 1cm Polsterung haben, um auch die Schraubenköpfe bei Holzkernschilden abzupolstern. Ob ein Schild aus Vollschaumstoff oder mit Holzkern gebaut wird, ist Geschmackssache. Dabei handelt es sich nur um den Geschmack der Besitzers, da bei vernünftiger Konstruktion beide Sicher sind.

Der Kern bei Holzkernschilden, sollte mindestens 1cm dickes Speerholz sein. Es dürfen keine spitze Schrauben verwendet werden. Man sollte darauf achten, dass ein Schild mit sehr dickem Holzkern auch sehr schwer sein kann. Der Besitzer eines „schweren“ Schildes sollte darauf hingewiesen werden, dass er das Schild keinem auf den Fuss rammt.

[Bei extravaganten Formen, wie zum Beispiel hochgezogene Spitzen, sollte man entweder auf Vollschaumstoff zurückgreifen oder den Kern entsprechend konstruieren.](#) Bei Holzkernschilden mit solchen Formen, sollte der Holzkern nicht bis in die Spitzen gehen, sonder vorher enden. Die Spitzen sollten nur aus Schaumstoff bestehen.

Wurfwaffen:

[Wurfwaffen dürfen grundsätzlich keinerlei festen Kernstab haben. Etwas Gewicht durch Unterlegscheiben ist aber erlaubt, solange diese mit mindestens 1cm Schaumstoff umgeben sind.](#)

Waffen-Check bei Geschossen:

Bei Geschossen gibt es Grundsätzlich drei Varianten:

- Pfeile (auch von Balistae)
- Bolzen
- Schaum Brocken (z.B. von Katapulten, Feuerball werfenden Magiern, simulierten Steinen usw.)

Grundsätzliches zu Geschossen:

Geschosse sind (einmal vom Wurfmechanismus gelöst) nicht zu kontrollieren, dass bedeutet, sie müssen auch für den dümmsten Fall sicher genug sein!

z.B.: vollausgezogener Bogen - Schuss auf Gegner in 30m Entfernung - jemand läuft dazwischen - leider nur 3m entfernt....

Geschosstreffer tun immer mehr weh! Eigentlich falsch - aber da der Getroffene den Schuss oft nicht kommen sieht, kommt zum "Schmerz" die Überraschung.....

1. Sicherheit von Pfeilen

Die ersten Fehler lassen sich durch bloßes Betrachten des Pfeils ausschließen:

Hat das Geschoss weniger als drei Fletches (das sind die Federn am Ende des Pfeils) ist es aus dem Spiel zu nehmen, da es sich im Flug drehen kann und dann mit der ungepolsterten Seite nach vorne Richtung Gegner fliegt. Die Länge der Fletches haben keine sicherheitsrelevante Bedeutung.

Wenn das Geschoss an der Spitze keinen Bereich aus offenporigem Schaum (beim zusammenquetschen entweicht Luft, im Gegensatz zu Waffenschaum) hat bzw. dieser zugelatext ist, ist dieses ebenfalls aus dem Spiel zu nehmen. Sie wird dadurch nicht wirklich unsicher, tut aber unnötig weh!

Der Durchmesser der Polsterung des Pfeils sollte nicht kleiner als 5cm sein, sonst passt er nicht mehr über die Augenhöhle eures Mitspielers. Dies kann bei eventuellen Gesichtstreffern dann zu schmerzhaften Augapfelprellungen oder schlimmerem führen!

Nun nimmt man den Pfeil in die Hand:

Bei Holzpfeilen nimmt man ihn an Spitze und Ende, jeweils zwischen Daumen, Zeige- und Mittelfinger, und bringt nun ganz leicht Spannung auf den Schaft. Biegt er sich gleichmäßig ist alles in Ordnung. Knackt er oder biegt er sich an einer Stelle mehr, ist er angerissen und muss aus dem Spiel genommen werden.

Bei GFK-Schäften sollte man schauen ob sich irgendwo Fasern gelöst haben bzw. der Schaft Risse aufweist. In Beiden Fällen muss der Schaft aus dem Spiel genommen werden.

Vorsicht! Manchmal gibt es Materialunreinheiten die wie Risse aussehen - hier hilft aber der beim Holzschafft beschriebene Biegetest.

Bei Alu-Schäften sollte man nur darauf achten, dass der Schaft nicht allzu verbogen ist bzw. keine Knickstellen zu sehen sind.

Als nächstes untersuchen wir den Kopf:

Man nimmt den Kopf in die eine Hand und den Schaft in die andere. **Nun dreht man ganz leicht (!)** gegeneinander, ist die Verbindung in Ordnung tut sich gar nix! Bewegen sich Schaft und Kopf gegeneinander, nicht weiter drehen sonst habt ihr es kaputt gemacht, aber auch nicht zulassen. Hat der Pfeil einen GFK-Schaft und der Schaft läßt sich in sich drehen, so ist der Schaft defekt und der Pfeil muß ebenso aus dem Spiel genommen werden.

Als nächstes tastet ihr den Kopf, vom Schaft aus, durch leichten Druck mit eurem Daumen ab. Irgendwo muss eine Ecke (bei Würfeln) oder eine Kante (bei Zylindern) zu fühlen sein. Dies ist der Seitenaustrittsschutz, ein Holzwürfel oder -zylinder, in den der Schaft verleimt ist. Ein 2-Pfennig-Stück -gerne genommen- nützt gar nichts! Oft schieben sich Schäfte nach häufigerem Schießen zur Seite (zwischen den Schaumstoffschichten) hinaus.

Dieser **Ausbrechschutz** ist nicht mit dem **Durchschlagschutz** zu verwechseln!

Dieser muss ebenfalls zu fühlen sein - allerdings in Form einer Scheibe zwischen den Schaumstofflagen. Tatsächlich ist dieser Schutz nach vorne weniger wichtig (da der Holzklötz auch nach vorne schützt!) trotzdem sollte man drauf achten.

Sind diese Schutzmaßnahmen nicht gegeben, sollte man die Pfeile nicht zulassen!

Die Klebestellen der einzelnen Materialsichten sollten selbstverständlich noch intakt sein.

Ob der Kopf getapet oder gelatext (oder sogar unbehandelt ist), ist bei Pfeilen eine rein optische Frage!

2. Sicherheit bei Bolzen

Hier ist das meiste ähnlich wie bei den Pfeilen. Anders ist nur:

Es reichen 2 Fletches. Der Holzklotz im Inneren des Kopfes ist optional, ist er da ist es gut, ist er nicht da macht es auch nichts! Immerhin haben Bolzen nur den Bruchteil der Wucht, die Pfeile erreichen...

3. Sicherheit bei Sonstigen Geschossen:

Egal ob ein Magier sein Feuerball (Softball) oder ein Katapult einen fußballgroßen Stein verschießt - für alle gilt mehr oder weniger das selbe!

Alles sollte gut gepolstert sein, bei kleinen und leichten Wurfkörpern kann man ruhig gelatexten Waffenschaum verwenden, bei größeren Wurfkörpern sollte es sich um offenporigen Schaum handeln. Allen gemein ist, dass ein wenig Gewicht (in Form von sicher eingearbeiteten Metallteilen z.B. Bleiband bzw. Volllatexblasen) der Treffsicherheit und somit dem Spielspaß förderlich sind. Allerdings sollte die Polsterung um solche harte Stellen gut gearbeitet sein und insgesamt sollte das Geschoss nicht zu schwer werden!

4. Zu Bögen:

Die Sicherheit von Schusswaffen kann nur über die Zugkraft geregelt werden. Dabei ist die oberste Grenze 30lbs (ca. 13,2 kg). Der Durchschnitt sollte zwischen 20lbs und 30lbs liegen. Ist auf den Wurfarmen eine lbs-Angabe angegeben und der Schütze verwendet nur Originalsehnen, so ist dies als Sicherheits-Check ausreichend. Bei Bögen ohne lbs-Angabe oder Armbrüsten wird anders getestet.

5. Testen der Schusswaffen

Bögen:

In der Regel sind die Pfeile nicht länger als 28". Wenn diese Standartpfeile genutzt werden, wird der Bogen mit einem Pfeil ausgezogen und die dabei aufzuwendende Zugspannung gemessen. Dazu gibt es spezielle Bogenwaagen, eine Zugwaage aus dem Baumarkt reicht aber zur Not auch aus. Bei Bögen, die kürzere Pfeile (z.B. 26") verwenden, wird der Bogen mit einem Pfeil des Besitzers ausgezogen und die **Zugspannung gemessen**.

Armbrüste:

Falls es sich noch um den Originalgummizug handelt, so ist eine Messung nicht notwendig, da diese auf 20-30lbs eingestellt werden. Ist ein Ersatzgummizug montiert, so wird die Federwaage eingehakt und die Zugspannung bis zur Raste gemessen. Mit Raste ist die Auszugstellung gemeint, wo der Gummizug bei der Armbrust eingehakt wird.

Fehler:

Ein Bogen oder eine Armbrust darf von einer Waffen-SL nie leer abgeschossen werden. Wenn der Benutzer dies macht, ist es sein eigenes Risiko. Wenn die Waffen-SL dies macht, ist die bei einem Bruch des Gerätes vorsätzliche Sachbeschädigung. Es dürfen nie längere Pfeile von der Waffen-SL zum Test genommen werden. Als die, die richtige Länge haben. Falls dies nicht bekannt ist, wird ein Pfeil des Besitzer genommen und nicht irgendeiner auf gut Glück.

Ich hoffe eure Waffen kommen immer durch den Check und werden von der Pest verschont.

Dennis Stirnberg
Christian Heimes
Larson Kasper
Jörg Weber