

BeerZone XII

25.08.2022 – 28.08.2022

Auszüge aus dem Regelwerk

Basisdokument-Version 3.2

www.beerzone.de

Sicherheit	Verweis
Gesundheit und Umwelt	
▶ Entsorgung Müll und Lebensmittelreste auf dem Spielfeld verboten	2 h)
▶ Rauchgranaten und Pyrotechnik verboten	4.5.1
▶ Offenes Feuer verboten	2 e)
▶ Kocher geduldet, wenn Flamme unter Beobachtung und Löschmittel greifbar	2 e)
▶ Rauchen geduldet, wenn glimmende Asche und Stummel sicher erloschen sind	2 e)
Notfall	
▶ Laut „ NOTFALL, NICHT SCHIEßEN “ rufen	7.3 d)
▶ Schießen im Bereich des Notfalls einstellen	7.3 c)
▶ Orga kontaktieren (Marshall, PMR Kanal 8)	7.3 b)
▶ Erste-Hilfe leisten, bis Rettungskräfte vor Ort	
Bahngleise nur kurzfristig betreten , bei Vorbeifahrt Zug ist Schießen verboten	2 c)
Steilhänge nur betreten, wenn keine Gefahr besteht	2 d)
Warnwesten (gelb oder orange) sind mitzuführen	3.1 d)
Schutzbrillenpflicht auf dem gesamten Spielfeld	4.3.1 a)
▶ Dauerhaft , auch im Respawn	4.3.1 a)
▶ Auch vor/nach dem Spiel, sowie in Unterbrechungen und Notfalleinsätzen	4.3.1 a)
Mindestabstände	5.1 c)
▶ Verzehnfachung der Energie in Meter ($E_J \times 10 \triangleq s_m$; z.B. 1,4 Joule = 14 Meter)	5.1 c) i.
▶ Bis 0,5 Joule kein Mindestabstand notwendig	5.1 c) ii.
▶ Ausschließlich unterhalb von 5 Meter Bang-Regel zulässig	5.1 d)
▶ Schießen verboten, wenn Waffe zu stark und kein Mindestabstand besteht	5.1 c)
Fahrzeuge	Verweis
Schießen vom Fahrzeug aus verboten	4.4.2 f)
Schießen auf Scheiben und Personen auf Ladefläche verboten (nur Deut-Schüsse)	4.4.2 e)

Waffen und Schilde	Verweis
Prüfung und Kennzeichnung durch Chrono-Team (Waffen und Schilde)	4.6 a)
Waffen müssen deutschem Recht entsprechen	4.1 a)
Energiebegrenzungen	4.2.2 a)
▶ Bis 0,5 Joule Vollautomatik	4.2.2 a)
▶ Bis 1,5 Joule Pistole / Kurzwaffe	4.2.2 a)
▶ Bis 2,0 Joule Halbautomatik (mind. 30 cm Gesamtlänge)	4.2.2 a)
▶ Bis 3,0 Joule Einzellader (mind. 100 cm Gesamtlänge)	4.2.2 a)
Verbote	
▶ Lampen und Laser an Waffen	4.5.2 b)
▶ BBs aus Metall, Glas, Keramik, Farb-BBs	4.2.2 b)
▶ Akustik-Granaten verboten	4.5.1
Schild nur 1 pro Träger erlaubt	4.3.2 e)

Schießen und Treffer	Verweis
Fairness und Ehrlichkeit (Schütze und Ziel)	5.2 k)
Schießen	
▶ Nur auf Spielfeld und vorgesehene Flächen (nicht auf dem Zeltplatz)	5.1 a)
▶ Blind-Fire verboten	5.1 b)
▶ Friendly-Fire aktiv	5.2 d)
▶ Schießen auf Spieler mit Warnweste verboten	5.1 f)
Treffer	
▶ Gesamter Körper , einschließlich Waffe sowie Ausrüstung	5.2 a)
▶ Abpraller zählen nicht	5.2 b)
▶ Treffer am Schild zählen nicht	5.2 b)
▶ Wird Schildträger getroffen, Schild sofort ablegen oder Mitnahme zum Respawn	5.2 i)
▶ Bei Treffer, laut „ HIT “ rufen und Warnweste anziehen	5.2 e)
▶ Nach Treffer direkt zum Respawn oder Sani-Regel an Ort und Stelle anwenden	5.2 h)

Sani-Regel	Verweis
Beim erstmaligen Treffer, Sani-Regel optional möglich	5.3 a)
▶ Weißer Binde hochhalten	5.3 a) i.
▶ Durch Mitspieler am Arm verbinden lassen, an Ort und Stelle	5.3 b) i.
▶ Nach Verbinden weiterspielen erlaubt	5.3 b) iii.
Erstmalig Getroffene dürfen zum Verbinden nicht „mitgenommen“ werden	5.3 a)
Selbst verbinden nicht erlaubt	5.3 b) i.
Beim zweiten Treffer direkt zum Respawn	5.3 d)

Respawn	Verweis
Alle 15 Minuten (13:00, 13:15, 13:30, 13:45, ...)	7.2 d) i.
Respawn an Respawn-Flaggen möglich, wenn eigene Fraktion diese kontrolliert	7.2 d) iii.
Respawn an gegnerische Respawn-Flaggen nicht erlaubt	7.2 d) iii.
Schutzbrillenpflicht auch im Respawn (keine Safe-Zone)	4.3.1 a)

Missionen	Verweis
Flaggen	
▶ Erst Flagge hissen, dann ins Flaggenbuch / elektr. Flaggenschreiber eintragen	8.1 c) i.
▶ Eintragung darf beendet werden, wenn man währenddessen getroffen wird	8.1 c) ii.
Punkte	
▶ Punkte für Flaggenmission, Sammelmisionen, Abschlussmission, ...	8.1 d)
▶ Bierdeckel ggf. bei Händler eintauschen / beim Kommandanten abgeben	6.1 b)
▶ Alle Bierdeckel nach Spielende sofort und direkt beim Kommandanten abgeben	6.1 c)

Nebenfraktionen und Charaktere	Verweis
Elitetruppe	3.3.2
▶ Schwarzes Barett , grünes Armband	3.3.2 a)
▶ Kämpft für oder gegen eigene Fraktion (je nach Vertrag)	3.3.2 e)
Störtruppe	3.3.3
▶ Strohhut , blaues Armband	3.3.3 a)
▶ Kämpft gegen alle	3.3.3 c)
Highlander	3.4.4
▶ Mittelalterkostüm , 0,5er Vollautomatik	3.4.4 a)
▶ Kann durch Kommandanten beschworen werden	3.4.4 d)
▶ Ist unbesiegbar	3.4.4 c)
▶ Nimmt bestimmte Flagge ein (auf Weisung Kommandant)	3.4.4 d)
Rollenspieler	3.4.5
▶ Bierkönig , Bierbaron , Hexe , Mönche , ...	3.4.5 a)

Weitere Regelungen und detailliertere Ausführungen sind dem offiziellen Regelwerk der BeerZone zu entnehmen!