BeerZone XII

25.08.2022 – 28.08.2022

Regelwerk

Version 3.24

Stand: 03.08.2022 22:25 Uhr

www.beerzone.de

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung 3

2 Spielfeld 3

3 Teilnehmer, Spieler und Fraktionen 4

3.1 Allgemein 4

3.2 Hauptfraktionen 4

3.2.1 Bierbrauer 4

3.2.2 Bierdiebe 4

3.3 Nebenfraktionen 5

3.3.1 Allgemein 5

3.3.2 Elitetruppe 5

3.3.3 Störtruppe 6

3.3.4 Sekte 6

3.4 Weitere 7

3.4.1 Veranstaltungsleitung 7

3.4.2 Orga 7

3.4.3 Händler 7

3.4.4 Highlander 8

3.4.5 Rollenspieler 9

3.4.6 Rettungskräfte 9

3.4.7 Passive Teilnehmer 9

4 Waffen, Ausrüstung und Fahrzeuge 10

4.1 Allgemein 10

4.2 Waffen 10

4.2.1 Allgemein 10

4.2.2 Airsoftwaffen und Geschosse 10

4.2.3 Airsoftgranaten, Airsofthandgranaten und Airsoftminen 10

4.3 Ausrüstung 11

4.3.1 Schutzbrille und Schuhwerk 11

4.3.2 Schilde 11

4.4 Fahrzeuge 12

4.4.1 Allgemein 12

4.4.2 Fraktionsgebundene Fahrzeuge 12

4.5 Sonstiges 14

4.5.1 Pyrotechnik und akustische Mittel ... 14
4.5.2 Verbotene Gegenstände ... 14
4.6 Zulassung von Airsoftwaffen und Gegenständen ... 15
5 Schießen und Treffer ... 16
5.1 Schießen ... 16
5.2 Treffer ... 17
5.3 Sanitätsregel ... 18
6 Allgemeine Spielregeln ... 19
6.1 Spielwährung ... 19
6.2 Spielfeld- und Flaggenpunkte ... 20
6.3 Spielobjekte ... 20
6.4 Verstöße ... 21
7 Zeiten ... 21
7.1 Start und Ende ... 21
7.1.1 Allgemein ... 21
7.1.2 Start ... 22
7.1.3 Ende ... 22
7.2 Respawn ... 22
7.3 Pausen und Unterbrechungen ... 23
8 Missionen ... 24
8.1 Hauptmission ... 24
8.2 Nebenmissionen ... 25
8.3 Auswertung ... 25
A Spielfeldkarte: blank ... II
B Spielfeldkarte: Flaggenpunkte ... III
C Flaggen und Kennzeichen ... IV
Versionshinweise ... XII

1 EINFÜHRUNG

a) In diesem Regelwerk werden allgemeine Spielregeln für das zentrale Spiel am Samstag, den 27.08.2022, beschrieben.

b) Regeln zu möglichen Zusatzangeboten (z.B. Nachtspiel, Shooting-Ranges, etc.) sind gesondert aufgeführt.

c) Bei einem schweren Verstoß gegen die hier genannten Regeln kann der betroffene Teilnehmer durch die zuständige Orga vom weiteren Spielverlauf durch Entwertung von dessen personenbezogenen Spielerkarte ausgeschlossen werden.

2 SPIELFELD

a) In der *Tschechischen Republik* in der Gemeinde *Lomnice* auf dem Gelände *Rančvránov* befindet sich das Spielfeld der Veranstaltung „*BeerZone*“.

b) Das Spielfeld ist grundsätzlich ganzseitig begrenzt durch rot-weiß-gestreiftes Absperrband sowie darüber hinaus stellenweise durch natürliche Hindernisse sowie lokaler Infrastruktur (z.B. Flusslauf, Zäune, ...).
Es gilt die Begrenzung der Spielfeldkarte nach *Anlage A* entsprechend.

c) Auf dem Spielfeld befindet sich ein aktiv befahrenes Bahngleis.
Dieses darf grundsätzlich nur kurzfristig zur Überquerung betreten werden.
Das Betreten und Überqueren des Gleises sowie der Beschuss in dessen Richtung ist verboten, sobald auf Sicht oder durch akustischer Wahrnehmung eine herannahende oder vorbeifahrende Bahn zu erkennen ist.

d) Das Spielfeld ist geprägt von Ab- und Steilhängen. Das Betreten dieser darf nur unter Ausschluss einer erkennbaren Gefahr für Leib und Leben erfolgen.

e) Beschädigungen, Gefährdungen und Veränderungen an der hiesigen Vegetation und Infrastruktur sind verboten. Tierbauten und Nester dürfen nicht zerstört, beschädigt oder gestört werden. Das Legen von Feuer ist grundsätzlich verboten.

f) Das Überwinden von Zäunen und Absperrungen ist verboten

g) Das Erklettern von Bäumen und Hochsitzen ist verboten.

h) Das Hinterlassen von Abfällen jeglicher Art sowie Lebensmittelresten ist auf dem gesamten Spielfeld, insbesondere auch in den Fraktionsbasen sowie Respawn-Zonen, untersagt.
Unrat ist in entsprechend gekennzeichneten Behältnissen zu entsorgen oder spätestens unmittelbar nach Spielende selbstständig wieder mitzuführen.

3 Teilnehmer, Spieler und Fraktionen

3.1 Allgemein

a) An dem Spiel dürfen nur Personen teilnehmen, die eine entsprechende Zulassung zum Spielfeld jederzeit vorweisen können. Dies umfasst zum einen das personenbezogene Kontrollband am Handgelenk des jeweiligen Teilnehmers sowie dessen personenbezogene Spielerkarte.

b) Die Fraktionszugehörigkeit richtet sich nach dem durch den Spieler erworbenen Ticket. Der eigenmächtige Wechsel in eine andere Fraktion ist unzulässig.

c) Alle Teilnehmer müssen die entsprechende Kennzeichnung ihrer jeweiligen Fraktion oder Funktion gemäß *Anlage C* tragen. Das Tragen von Kennzeichen anderer Fraktionen ist grundsätzlich untersagt.

d) Jeder Spieler hat mindestens eine Weste in einer nicht-roten Signalfarbe bei sich zu führen.

e) Jeder Spieler darf eine mindestens 30 mm breite weiße Binde mit sich führen.

3.2 Hauptfraktionen

3.2.1 Bierbrauer

a) Spieler der Bierbrauer müssen an beiden Armen dauerhaft sichtbar jeweils ein mindestens 30 mm breites Armband in Gelb tragen.

b) Die Fraktionsflagge der Bierbrauer ist eine gelbe Flagge, auf der ein stilisiertes Motiv mit zwei überkreuzenden Getreideähren, drei Hopfendolden sowie dem Zunftzeichen der Bierbrauer in der Farbe Schwarz abgebildet ist.

3.2.2 Bierdiebe

a) Spieler der Bierdiebe müssen an beiden Armen dauerhaft sichtbar jeweils ein mindestens 30 mm breites Armband in Rot tragen.

b) Die Fraktionsflagge der Bierdiebe ist eine rote Flagge, auf der ein stilisiertes Motiv mit einem Holzfassboden in der Farbe Braun mit einem darüber liegenden Totenschädel in der Farbe Weiß abgebildet ist.

3.3 Nebenfraktionen

3.3.1 Allgemein

a) Spieler der Nebenfraktionen sind deren jeweiligen Kommandanten sowie deren Fraktions-Orga unterstellt.
Diesen gegenüber ist eine ständige Erreichbarkeit zu gewährleisten. Den Anweisungen der Fraktions-Orga ist grundsätzlich Folge zu leisten.

b) Ein Respawn für diese Spieler darf grundsätzlich nur außerhalb des Sicht- oder Wirkungsbereiches der Gegenspieler stattfinden.
Ist dies nicht möglich, ist ein Respawn ebenfalls zulässig, wenn das umliegende Gefecht beendet wurde und man nicht unmittelbar nach dem Respawn ein neues Gefecht beginnen kann.

3.3.2 Elitetruppe

a) Spieler der Elitetruppe müssen ein Barett in Schwarz sowie an beiden Armen jeweils ein mindestens 30 mm breites Armband in Grün tragen.

b) Die Fraktionsflagge der Elitetruppe ist eine grüne Flagge, auf der ein stilisiertes Motiv mit einem bewaffneten Kämpfer abgebildet ist, welcher einen Vollbart, ein weißes Hemd und rotes Stirnband trägt sowie eine Zigarre raucht.

c) Für einen gemeinsamen Respawn müssen sich 5 getroffene Spieler der Elitetruppe zusammenfinden.

d) Die Elitetruppe ist gegenüber anderen Spielern grundsätzlich neutral eingestellt und darf diese nur bekämpfen, wenn diese selbst angegriffen wird.

e) Die Kommandanten der Hauptfraktionen können mit dem Kommandanten der Elitetruppe verbindliche Söldnerverträge eingehen.
In diesem Fall ist die Elitetruppe der jeweiligen Hauptfraktion unterstellt. Angriffe auf die entsprechenden Gegnerfraktionen sind zulässig.
Es darf zeitgleich nur eine Vertragsbindung mit nur einer Fraktion bestehen.

   i. Für die Dauer der Vertragsbindung tragen Spieler der Elitetruppe zusätzlich sichtbar an beiden Armen jeweils ein Armband in der Farbe des Armbandes der jeweiligen Hauptfraktion.

   ii. Die Dauer des Söldnervertrags ist im Rahmen der Verhandlung mit den Hauptfraktionen vor Vertragsbeginn festzulegen. Dies gilt auch für die Aushandlung der Entlohnung.
   Der jeweilige Vertrag ist auf maximal 2 Stunden zu begrenzen. Nach Ablauf dieser Zeit sind neue Vertragsverhandlungen möglich, wobei beiden Hauptfraktionen zeitgleich ein vergleichbares Angebot zu unterbreiten ist.

iii. Die Ausrichtung der Entlohnung erfolgt unmittelbar nach dem Ende des Vertrages über den Kommandanten der Hauptfraktionen.
Als Entlohnung ist nur die allgemeine Spielwährung zulässig.

3.3.3 Störtruppe

a) Spieler der Störtruppe müssen einen Hut aus hellbraunen Stroh sowie an beiden Armen jeweils ein mindestens 30 mm breites Armband in Blau tragen.

b) Die Fraktionsflagge der Störtruppe ist eine schwarze Flagge, auf der ein stilisiertes Motiv mit einem Stör in der Farbe Blau abgebildet ist.

c) Die Störtruppe ist gegenüber allen anderen Fraktionen grundsätzlich immer feindlich eingestellt und kann diese jederzeit und überall bekämpfen.

d) Ist ein Respawn außerhalb des Sicht- und Wirkungsbereichs anderer Spieler nicht möglich, haben Spieler der Störtruppe durch lautes Herunterzählen von 10 auf 0 die Möglichkeit, einen Respawn an Ort und Stelle durchzuführen. Dabei darf auch aus diesem heraus direkt ein Angriff erfolgen.

e) Ein wiederholt mehrfacher Respawn an gleicher Stelle und gleicher Angriffsrichtung ist grundsätzlich nicht zulässig.

3.3.4 Sekte

a) Spieler der Sekte tragen entsprechend ihrer Rolle unterschiedliche Erkennungsmerkmale.

i. Die Jünger müssen eine Kutte in Braun tragen.

ii. Die Prediger müssen ein liturgisches Gewand in Schwarz und Lila tragen sowie sichtbar ein Buch mit sich führen.

iii. Der Bote muss ein Chorgewand in Weiß sowie einen farbigen Umhang und eine Mitra tragen als auch einen Stab mit sich führen.

b) Das Motiv der Sekte ist ein Ring mit drei horizontal verlaufenden Wellen in der Farbe Blau auf weißem Grund.

c) Die Sekte ist gegenüber allen anderen Fraktionen grundsätzlich feindlich eingestellt, jedoch dürfen nur die Jünger andere Spieler bekämpfen.

d) Spieler der Sekte dürfen grundsätzlich beschossen werden.

i. Abweichend davon darf der Bote während der Hauptmission nicht beschossen werden. Treffer an diesem sind nicht gültig.

ii. Treffer an einem Prediger sind nicht gültig, wenn dieser durch einen Spieler der Hauptfraktionen gefangengenommen wurde.

e) Ein Prediger gilt als gefangengenommen, wenn ein Spieler der Hauptfraktion diesen mit der Hand berührt.

   i. Ein getroffener Prediger, der nicht mehr aktiv am Spielgeschehen teilnehmen darf, kann nicht gefangengenommen werden, bis dieser seinen Respawn wahrnimmt.

   ii. Die Gefangennahme endet, wenn ein Jünger den Prediger mit der Hand berührt oder der Prediger sich mehr als 5 Meter von den Spielern der Hauptfraktionen entfernt.

3.4 WEITERE

3.4.1 Veranstaltungsleitung

a) Angehörige der Veranstaltungsleitung sind befugt, das gesamte Spielgeschehen zu steuern und jeglichen Teilnehmer der Veranstaltung anzuweisen.

b) Die Veranstaltungsleitung legt fest, wie sich der Handlungsrahmen von Funktionsträgern gestaltet und ist zugleich verantwortlich für die Ein- und Zuteilung von diesen.

c) Die Veranstaltungsleitung ist befugt, die allgemeine Spielwährung sowie Tauschgegenstände auszugeben oder entgegenzunehmen.

3.4.2 Orga

a) Angehörige der Orga werden durch die Veranstaltungsleitung bestimmt und tragen ein personenbezogenes Kontrollband in Weiß um das Handgelenk.

b) Angehörige der Orga können anderen Fraktionen unterstellt sein oder weitere Funktionen innehaben. Daher kann die Orga passiv wie auch aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Dabei darf jedoch aus der Funktion heraus kein spielerischer Vorteil gewonnen werden.

c) Angehörige der Orga sind grundsätzlich jedem Teilnehmer gegenüber weisungsbefugt. Diese dürfen daher das Spielgeschehen steuern, sofern dies im Rahmen ihrer Funktion notwendig ist.

3.4.3 Händler

a) Der Händler wird durch die Veranstaltungsleitung bestimmt. Dieser befindet sich dauerhaft am gekennzeichneten Händlerpunkt.

b) Der Händler ist allen Teilnehmern gegenüber neutral aufgestellt. Dieser ist befugt, Spielwährung sowie Gegenstände entgegenzunehmen oder auszugeben, welche im Rahmen seiner Funktion zur Erfüllung von Aufgaben und Missionen notwendig sind.

3.4.4 Highlander

a) Der Highlander wird durch die Veranstaltungsleitung bestimmt. Dieser trägt einen mittelalterlichen Umhang und macht sich akustisch als Highlander bemerkbar.

b) Die Flagge des Highlanders ist eine blaue Flagge mit einem diagonal verlaufenden Kreuz in Weiß.

c) Der Highlander darf während der Hauptmission nicht beschossen werden. Treffer an diesem sind nicht gültig.

d) Der Highlander ist bei seinem Einsatz ausschließlich einer Hauptfraktion unterstellt. Die Unterstellung endet, wenn der Einsatz abgeschlossen oder beendet wurde.

   i. Bei seinem Einsatz begibt sich der Highlander nach Anweisung des entsprechenden Fraktionskommandanten zu einem einzelnen bestimmten Flaggenpunkt und neutralisiert diesen.

   ii. Ein Flaggenpunkt wird neutralisiert, wenn der Highlander eine hängende Flagge abgenommen hat und im Anschluss dessen Flagge hisst.
   Im Anschluss hat sich der Highlander in dem Flaggenbuch oder elektronischen Flaggenschreiber einzutragen.

   iii. Während seines Einsatzes darf der Highlander alle Spieler der entsprechenden Gegnerfraktionen angreifen.

   iv. Sofern der Einsatz für den Highlander noch nicht beendet wurde, gilt dieser spätestens 5 Minuten nach Hissen von dessen Flagge als abgeschlossen.

   v. Derselbe Flaggenpunkt darf insgesamt nicht zweimal neutralisiert werden.

   vi. Die Fraktionen müssen eine neutralisierte Flagge im Anschluss erneut unter die eigene Kontrolle bringen, um eine Punktwertung zu erhalten.

   vii. Der Einsatz des Highlanders erfolgt für jede Hauptfraktion einmalig.
   Der erste Einsatz beginnt ab 12:30 Uhr und endet spätestens 13:00 Uhr.
   Der zweite Einsatz beginnt ab 13:30 Uhr und endet spätestens 14:00 Uhr.

viii. Vor Spielbeginn hat durch Münzwurf zwischen den beiden Kommandanten der Hauptfraktionen der Gewinner zu entscheiden, wie die beiden Einsatzzeiträume den jeweiligen Fraktionen zugeteilt werden.

ix. Die Start- und Endzeiten des jeweiligen Einsatzes können durch die Veranstaltungsleitung verschoben werden.

3.4.5 Rollenspieler

a) Rollenspieler werden durch die Veranstaltungsleitung bestimmt und tragen eine der Rolle entsprechenden Kostümierung.

b) Rollenspieler dürfen grundsätzlich nicht beschossen werden.

c) Rollenspieler dienen als Spielelement für Nebenmissionen.
Diese interagieren mit Spielern und geben diesen bestimmte Aufgaben, bei dem durch Erfüllung dem Spieler zumeist eine Entlohnung gewährt wird.
Die Aufgaben und Entlohnungen sind gesondert aufgeführt oder werden vor Ort durch den Rollenspieler dem Spieler gegenüber bekanntgegeben.

3.4.6 Rettungskräfte

a) Kräfte des Rettungswesens sind durch die Veranstaltungsleitung zuzulassen und tragen im Notfalleinsatz eine Weste in roter Signalfarbe.

b) Rettungskräfte sind im Einsatzfall befugt, im Rahmen von Bergungs- und Rettungsmaßnahmen bei einer vorliegenden Notwendigkeit das Spielgeschehen zu steuern sowie jeglichen Teilnehmer im Spielgeschehen anzuweisen.

c) Rettungskräfte dürfen im Notfalleinsatz nicht beschossen werden. Umliegende Teilnehmer sind auf die Anwesenheit einer Rettungskraft hinzuweisen.

3.4.7 Passive Teilnehmer

a) Sonstige Teilnehmer und Spieler, die nicht aktiv am Spiel teilnehmen, dürfen das aktive Spielgeschehen nicht behindern oder aufgrund ihres Verhaltens einen spielerischen Vorteil für andere Teilnehmer ermöglichen.

i. Sonstige Teilnehmer und Spieler haben sichtbar eine Weste in nicht-roter Signalfarbe zu tragen.

ii. Kameraleute dürfen sichtbar eine Weste in Schwarz mit Reflektorstreifen und der Aufschrift „PRESSE“ oder vergleichbares in Weiß tragen.

4 Waffen, Ausrüstung und Fahrzeuge

4.1 Allgemein

a) Für die gesamte Veranstaltung gelten die Gesetze und Vorschriften der *Tschechischen Republik* sowie inhaltlich auch diese der *Bundesrepublik Deutschland*.

4.2 Waffen

4.2.1 Allgemein

a) Alle Waffen, welche nicht im Nachfolgenden erlaubt sind, sind auf dem Spielfeld verboten.

4.2.2 Airsoftwaffen und Geschosse

a) Für das Event sind ausschließlich Airsoftwaffen zulässig, wenn diese durch das Chrono-Team zuvor geprüft und zugelassen wurden.

   i. Ausschließlich Airsoftwaffen mit einer Mündungsenergie von nicht mehr als 0,5 Joule dürfen vollautomatisch betrieben werden.

   ii. Airsoftwaffen mit einer Gesamtlänge unterhalb von 300 mm dürfen eine Mündungsenergie von nicht mehr als 1,5 Joule aufweisen.

   iii. Airsoftwaffen mit einer Mündungsenergie von nicht mehr als 2,0 Joule dürfen halbautomatisch betrieben werden.

   iv. Airsoftwaffen mit einer Mündungsenergie von mehr als 2,0 Joule sind nur als Einzellader mit einer Gesamtlänge von mindestens 1000 mm erlaubt.

   v. Airsoftwaffen mit einer Mündungsenergie von mehr als 3,0 Joule sind verboten.

   vi. Auf Verlangen einer Orga ist bei Airsoftwaffen mit einem Umbau des Antriebsmechanismus eine Kopie des Beschussprotokolls vorzulegen.

b) Als Geschosse dürfen ausschließlich BBs Verwendung finden, welche aus Kunststoffen, Kunststoffgemischen oder umweltverträglichen Materialien bestehen. BBs aus Metall, Glas, Keramik oder fluiden Stoffen sind nicht erlaubt.

4.2.3 Airsoftgranaten, Airsofthandgranaten und Airsoftminen

a) Airsoftgranaten, Airsofthandgranaten und Airsoftminen sind im Nachfolgenden unter dem Sammelbegriff der Airsoftgranaten zusammengefasst.

b) Als Airsoftgranaten sind nur solche zulässig, welche konstruktionsbedingt dazu bestimmt sind, BBs auswerfen zu können. Wurfkörper, die diese Wirkung nicht erzielen können, zählen nicht zu den Airsoftgranaten.

c) Airsoftgranaten dürfen keine pyrotechnischen Sätze enthalten.

4.3 AUSRÜSTUNG

4.3.1 Schutzbrille und Schuhwerk

a) Auf dem gesamten Spielfeld, einschließlich den Fraktionsbasen, den Respawn-Zonen sowie abgesperrten oder speziell gekennzeichneten Bereichen, ist das dauerhafte Tragen eines geeigneten Gesichtsschutzes Pflicht.
Dies gilt grundsätzlich auch während einer Unterbrechung, in Pausen, bei Notfalleinsätzen sowie vor Spielbeginn und nach Spielende.

b) Ein Gesichtsschutz gilt als geeignet, wenn sichergestellt werden kann, dass dieser mindestens den Bereich der Augen nahezu vollständig abdeckt und den Beschuss einer Airsoftwaffe mit bis zu 7,5 Joule aus nächster Nähe unbeschadet standhält und dabei eine Verletzung der dahinterliegenden Augen ausgeschlossen werden kann.

c) Das Spielfeld darf nur mit ausreichend festem Schuhwerk betreten werden, dessen Schaft mindestens über den Fußknöchel hinausreicht.

4.3.2 Schilde

a) Ein Schild ist nur zulässig, wenn dieser vor Spielbeginn durch das Chrono-Team überprüft und gekennzeichnet wurden.

b) Ein Schild darf eine Abmessung mit einer Gesamtmaße von 100 x 60 x 10 cm nicht unterschreiten sowie 120 x 80 x 30 cm nicht überschreiten und muss ein Gewicht von 6 kg oder mehr aufweisen.

c) Ein Schild muss aus ausreichend festen Werkmaterialien angefertigt sein.
Diese Materialen dürfen durch Beschuss nicht splittern, brechen oder eine anderweitige Gefahr für den Träger oder umstehende Personen verursachen.
Auch muss der Schild so konstruiert sein, dass dieser keine scharfen Kanten oder spitzen Ecken aufzeigt.

d) Um Knochenbrüche und weitere Verletzungen bei einem Sturz zu vermeiden, darf der Schild nur so fest mit der Hand oder dem Arm verbunden werden, sodass bei einem Sturz die Lösung des Schildes vom Träger augenblicklich möglich ist.

e) Ein aktiver Spieler darf nur einen Schild tragen oder halten.

4.4 Fahrzeuge

4.4.1 Allgemein

a) Es sind grundsätzlich nur Fahrzeuge auf dem Spielfeld zulässig, die durch die Veranstaltungsleitung gestellt oder zugelassen werden.
Die Veranstaltungsleitung legt Art und Umfang der Fahrzeuge fest, die den jeweiligen Fraktionen zugeordnet werden.

b) Fahrzeuge der Orga oder Rettungskräften sind nach Freigabe der Veranstaltungsleitung für ihre jeweilige Funktion zulässig.

   i. Diese Fahrzeuge dürfen grundsätzlich das Spielgeschehen nicht stören, es sei denn, es liegt ein Notfall vor.
   Weiter darf grundsätzlich aus ihrer Funktion heraus kein spielerischer Vorteil der Teilnehmer gewonnen werden.

   ii. Der Beschuss dieser Fahrzeuge oder der darauf befindlichen Personen ist verboten.

4.4.2 Fraktionsgebundene Fahrzeuge

a) Fraktionsgebundene Fahrzeuge besitzen am Fahrzeug sichtbar Kennzeichen in den Farben oder Flaggen der jeweiligen Fraktionen.

b) Die Fahrzeuge und Fahrer sind grundsätzlich der zuständigen Orga unterstellt.

   i. Die zuständige Orga hat ausschließlich die Aufgabe, das Fahrzeug zu steuern, den entsprechenden Bereitschaftsgrad herzustellen sowie die Spieler auf dem Fahrzeug zu einem bestimmten Verhalten anzuweisen.

   ii. Die zuständige Orga hat sich grundsätzlich nach den Anweisungen des Kommandanten der entsprechend überstellten Fraktion zu richten.
   Diese Anweisungen dürfen jedoch nur Aufnahme- und Haltepunkte, den groben Fahrverlauf, die Abfahrt- und Haltezeit, die Art und Anzahl der Ladung sowie die Benennung anderer weisungsbefugte Spieler beschreiben.

   iii. Die zuständige Orga kann sich gegen eine auferlegte Anweisung stellen, wenn diese nach ihrer eigenen objektiven Einschätzung nicht umsetzbar ist.
   Eine Anweisung darf nicht umgesetzt werden, wenn aus klarer sachlicher Beurteilung das Leib und Leben von Spielern als gefährdet anzusehen ist.

c) Der Bereitschaftsgrad des jeweiligen Fahrzeuges wird unter Anwendung von zusätzlichen Kennzeichen dargestellt. Diese ist im Bedarfsfall sichtbar am Fahrzeug durch die zuständige Orga zu befestigen.

i. Aktive Fahrzeuge besitzen keine zusätzlichen Kennzeichen.
Diese können Ladungen aufnehmen oder abgeben.
Getroffenen Spieler dürfen dabei nicht aufgenommen werden.

ii. Inaktive Fahrzeuge besitzen zusätzliche Kennzeichen in einer Signalfarbe.
Auf diesen dürfen ausschließlich getroffene Spieler aufgenommen werden, wenn das Fahrzeug die eigene Fraktionsbasis als Ziel hat.
Es dürfen hingegen keine Spieler aufgenommen werden, wenn das Fahrzeug eine Respawn-Flagge als Ziel hat.

iii. Die Kennzeichnung in einer Signalfarbe ist herzustellen, wenn das Fahrzeug getroffen wurde oder nicht aktiv am Spiel teilnimmt.

iv. Die Kennzeichnung in einer Signalfarbe ist abzulegen, wenn das Fahrzeug sich in der eigenen Fraktionsbasis oder an einer Respawn-Flagge befindet, wenn diese unter der Kontrolle der eigenen Fraktion steht.

d) Inaktive Fahrzeuge dürfen nicht beschossen werden.

e) Aktive Fahrzeuge dürfen beschossen werden.

i. Es darf nur das Fahrzeug als solches beschossen werden.
Hierbei ist der Beschuss auf Scheiben und Glaselemente des Fahrzeugs zu vermeiden. Auf dem Fahrzeug befindliche Personen dürfen nicht vorsätzlich beschossen werden. Werden Personen auf dem Fahrzeug getroffen, so sind diese Treffer nicht gültig.

ii. Bei Beschuss auf das Fahrzeug oder der darauf befindlichen Ladung ist das Fahrzeug anzuhalten. Die zuständige Orga auf dem Fahrzeug ist dazu befugt, den Beschuss festzustellen und den Fahrer entsprechend zum Halt anzuweisen.

iii. Alle auf dem Fahrzeug befindlichen Spieler haben unmittelbar nach Feststellung des Beschusses oder bei Aufforderung durch die zuständige Orga vom Fahrzeug abzusteigen.

iv. Abgestiegene Spieler dürfen kurzfristig am Fahrzeug verbleiben, um andere Spieler beim Abstieg zu unterstützen.
Ansonsten haben diese unmittelbar nach Abstieg das Fahrzeug zu verlassen.

v. Nach Beschuss und unmittelbar nach Verlassen aller auf dem Fahrzeug zuvor befindlichen Spieler hat sich das Fahrzeug auf direktem Weg zurück zur jeweiligen Fraktionsbasis oder einer Respawn-Flagge zu bewegen. Soll eine Respawn-Flagge angefahren werden, so muss diese unter der Kontrolle der eigenen Fraktion stehen.

vi. Hat das Fahrzeug sein Ziel erreicht und es folgten keine weiteren Anweisungen, so verbleibt dieses an Ort und Stelle, bis weitere Anweisungen folgen oder das Fahrzeug beschossen wird.

f) Ein Spieler darf nicht schießen oder beschossen werden, wenn sich dieser auf dem Fahrzeug befindet oder dieser das Fahrzeug noch nicht verlassen hat. Wird ein Spieler dabei getroffen, so ist dieser Treffer nicht gültig.

g) Ein Spieler hat das Fahrzeug verlassen, wenn sich dieser mehr als 1 Meter vom Fahrzeug entfernt hat.

h) Spieler dürfen am Fahrzeug nicht direkt in Deckung gehen.

i) Spieler, die sich im Bereich 10 Meter vor oder hinter dem Fahrzeug in dessen Fahrtrichtung befinden, haben diesen zügig zu verlassen. Das vorsätzliche Entgegenstellen, um das Fahrzeug zum Halt zu zwingen, ist verboten.

4.5 Sonstiges

4.5.1 Pyrotechnik und akustische Mittel

a) Es ist grundsätzlich verboten, akustische Mittel, welche eine Verletzung oder bleibende Störung des Gehörs hervorrufen können, sowie Pyrotechnik, insbesondere Kaltverbrenner, mitzuführen oder davon Gebrauch zu machen.

i. Durch die Veranstaltungsleitung eingeteilte Orga darf im genehmigten Ausnahmefall diese Mittel einsetzen.

ii. Bei einem Einsatz dieser Mittel ist jegliche Gefährdung an Gesundheit und Umwelt auszuschließen.

4.5.2 Verbotene Gegenstände

a) Das Mitführen von spitzen, scharfen oder sonstigen gefährlichen Gegenständen ist grundsätzlich verboten.

i. Das Mitführen und der Gebrauch von Werkzeug sowie Gegenständen mit einer Klinge unter 20 cm Länge ist zulässig, sofern der Gebrauch als ungefährlich erkennbar ist und eine Gefährdung anderer Teilnehmer jederzeit ausgeschlossen werden kann.

ii. Bestehen an einem bestimmten Gegenstand Zweifel darüber, ob dieser zulässig ist, so kann dies durch das Chrono-Team geprüft werden.

b) Lampen dürfen nicht mit Airsoftwaffen fest verbunden werden.
Weiterhin dürfen keine Lasergeräte im Spiel mitgeführt oder verwendet werden.
Es ist unerheblich, ob diese Gegenstände sichtbares oder unsichtbares Licht auswerfen.

c) Darstellungen und Inhalte von nach deutschem Recht verfassungsfeindlichen Symbolen, Kennzeichen, Organisationen oder Medien sind verboten.

4.6 Zulassung von Airsoftwaffen und Gegenständen

a) Die Zulassung von Airsoftwaffen sowie für das Spiel zu prüfenden Gegenständen erfolgt jeweils durch das Chrono-Team als zuständige Orga.

b) Airsoftwaffen dürfen auf dem Spielfeld nur mitgeführt und verwendet werden, wenn die jeweilige Waffe durch Ermittlung der Mündungsenergie mit Hilfe von geeigneten Messanlagen (elektronischer Chronometer) durch das Chrono-Team zugelassen wurde.

i. Das Chrono-Team ist befugt, Kennzeichen an Waffen zu prüfen.

ii. Der Spieler muss nach genauer Anweisung der Orga mehrere Schüsse an deren Messanlage abgeben.

iii. Der Beschuss mit durch die Orga gestellten BBs ist zulässig, wenn Zweifel an den Angaben des Spielers bestehen.

iv. Auf Verlangen muss der Spieler mehrere Schüsse mit einem Wechsel der verschiedenen Feuerwahlstellungen zur Ermittlung der Betriebsart abgeben.

c) Das Chrono-Team darf objektiv prüfen, ob ein Prüfgegenstand gefährlich ist.

d) Bei erfolgreicher Zulassung ist an dem Prüfgegenstand durch das Chrono-Team sichtbar eine feste Kennzeichnung anzubringen.

i. Ist der Prüfgegenstand eine Waffe, ist zusätzlich eine entsprechende Eintragung auf der personenbezogenen Spielerkarte vorzunehmen.

ii. Ist der Prüfgegenstand ein Schild, ist die Kennzeichnung an diesem sichtbar auf der vom Träger abgewandten Seite anzubringen.

e) Die Zulassung des Prüfgegenstandes zum Spiel ist zu versagen oder für nicht gültig zu erklären, wenn das Chrono-Team zu dieser Einschätzung kommt.

f) Bei einer nachträglichen Änderung an wesentlichen Teilen einer Waffe verliert deren Zulassung ihre Gültigkeit, bis diese Waffe erneut durch das Chrono-Team geprüft und zugelassen wurde.

5 Schießen und Treffer

5.1 Schießen

a) Das Schießen ist nur auf dem Spielfeld sowie dafür gesondert gekennzeichneten Bereichen erlaubt. Dabei darf nur mit den Airsoftwaffen geschossen werden, die zuvor durch die zuständige Orga dafür zugelassen wurden.

b) Kann der Schütze zur Abgabe eines Schusses nicht die gesamte Schussbahn zwischen Waffe und Ziel einsehen, so darf dieser nicht schießen („*Blind Fire*“).

c) Wird zum Schießen der einzuhaltende Mindestabstand zwischen Waffe und Ziel durch den Schützen unterschritten, so darf der Schütze nicht schießen.

   i. Der Mindestabstand in Meter wird ermittelt durch die Verzehnfachung der Mündungsenergie in Joule der zu verwendeten Airsoftwaffe (z.B. 1,4 Joule entsprechen mindestens 14 Meter Abstand zwischen Waffe und Ziel).

   ii. Es muss kein Mindestabstand eingehalten werden, wenn die Airsoftwaffe eine Mündungsenergie von nicht mehr als 0,5 Joule aufweist.

d) Ausschließlich unterhalb von 5 Metern darf durch den Ausruf „*Bang!*“ ein möglicher Einzelschuss ersetzt werden.

   i. Das Ziel muss eine deutlich erkennbare Zielfläche bieten.

   ii. Das Ziel darf im Augenblick des Ausrufes keine realistische Möglichkeit haben, sich dem möglichen Einzelschuss zu entziehen oder sich diesem zu erwehren.

   iii. Das Ziel muss vom Schützen mit der Waffe über dessen Visiereinrichtung anvisiert werden.

   iv. Die Waffe vom Schützen muss bei Ausruf grundsätzlich schussbereit sein, anderenfalls ist der Schussersatz nicht gültig.
   Unmittelbar nach dem Ausruf darf das Ziel auf sein Verlangen den Ladezustand der Waffe prüfen lassen. Wird während dieser Prüfung der Schütze getroffen, so sind diese Treffer nicht gültig.

   v. Bei mehrfachen Anwendungen des Schussersatzes muss zwischen diesen eine Sprechpause von jeweils mindestens 1 Sekunde eingehalten werden.

e) Wurfkörper, insbesondere Airsoftgranaten, dürfen nur flach und locker geworfen werden. Beim Wurf ist sicherzustellen, dass kein Teilnehmer durch diese getroffen werden kann.

f) Das Schießen auf Tiere sowie passive Teilnehmer ist verboten.
Ein Teilnehmer ist passiv, wenn dieser nicht mehr am aktiven Spiel teilnimmt oder teilnehmen darf, z.B. wenn er als Spieler zuvor getroffen wurde oder weil dieser als Fotograf nicht aktiv mitspielt.

g) Befindet sich der Schütze hinter einem passiven Teilnehmer, so darf dieser nur an diesem über- oder vorbeischießen, wenn der Schütze sich nicht im Sichtschutz von diesem befindet. Weiterhin darf dabei eine mögliche Gegenwehr des Zieles nicht durch den passiven Teilnehmer erheblich behindert werden.

5.2 Treffer

a) Ein Treffer ist gültig, wenn die BB eines Schützen das Ziel an dessen Körper, Ausrüstung oder Waffe direkt trifft.

b) Prallt die BB vor dem Treffer von einem anderen Gegenstand deutlich ab, so ist dieser Treffer nicht gültig. Diese Bedingung gilt nicht, wenn der Abpraller erkennbar aus einer Airsoftgranate abgefeuert wurde.

c) Als Treffer gilt auch, wenn der Schützen mit seiner Hand oder einen von ihm eingesetzten stumpfen Gegenstand das Ziel aktiv berührt.
Eine Verletzung des Ziels ist in jedem Fall auszuschließen.

d) Als Treffer gilt auch, wenn dieser durch Beschuss von Verbündeten erfolgte („*Friendly Fire*“).

e) Ein Treffer durch eine BB ist durch den Getroffenen unmittelbar danach seinen umliegenden Spielern durch den lauten Ausruf „*Hit!*“ sowie dem erkennbaren Emporheben eines Armes zu signalisieren.

f) Erfolgt der Ausruf „*Hit!*“ unbeabsichtigt, so kann dieser nicht revidiert werden. Der Spieler gilt in diesem Fall als getroffen.

g) Der Getroffene wechselt zu einem passiven Teilnehmer.

   i. Der Getroffene hat dauerhaft eine neutrale Körperhaltung einzunehmen.

   ii. Der Getroffene darf das aktive Spielgeschehen nicht stören oder anderen Spielern erkennbar als Schutz dienen.
   Im Ausnahmefall kann sich der Getroffene um wenige Meter selbstständig verschieben, wenn hierdurch eine mögliche Störung des Spielgeschehens aufgehoben werden kann.

h) Der Getroffene begibt sich grundsätzlich unmittelbar zu einer Respawn-Zone, sofern dieser von der Sanitätsregel kein Gebrauch machen will oder kann.

i) Trifft die BB einen Schild, so gilt dessen Träger als nicht-getroffen.
Wird der Träger selbst getroffen, so verlässt dieser umgehend den Bereich des Gefechts.

   i. Der Schild ist durch den getroffenen Träger sofort wieder mitzuführen oder an Ort und Stelle flach auf den Boden abzulegen.

   ii. Wird ein Schild durch einen getroffenen Träger mitgeführt, so ist eine Übergabe von diesem Schild an einen Mitspieler nicht mehr möglich. Der Schild darf in diesem Fall erst aus einer Respawn-Zone heraus wieder genutzt werden.

j) Haben zwei Schützen sich gegenseitig nahezu zur gleichen Zeit getroffen und es ist nicht ersichtlich, welcher Schütze zuerst getroffen hat, so gelten im Zweifel beide als getroffen.

k) Gibt der Schütze an, das Ziel getroffen zu haben, so gilt in erster Linie das Wort vom Schützen. Im Zweifel muss der Schütze jedoch glaubhaft machen können, dass dieser den Treffer am Ziel hat abprallen sehen.

l) Bestehen erhebliche Zweifel, ob ein Treffer gültig war oder nicht, so darf unmittelbar nach dem mutmaßlichen Treffer ein betroffener Spieler die Orga zur Klärung dessen heranziehen.

   i. Alle betroffenen Spieler haben sich bei Klärung der jeweiligen Orga vorzustellen.

   ii. Werden betroffene Spieler während der Klärung getroffen, so sind diese Treffer nicht gültig.

   iii. Ein betroffener Spieler gilt erst wieder als aktiv, wenn dieser sich unmittelbar nach Klärung auf Anweisung durch die jeweilige Orga an einen bestimmten Punkt zurückbegeben hat.

m) Der Getroffene darf gegenüber aktiven Spielern keine Informationen bekanntgeben, sofern diese Angaben über andere aktive Spieler oder deren spielerische Absichten beinhalten.

5.3 Sanitätsregel

a) Wird ein Spieler erstmalig seit Spielbeginn oder seinem letzten Respawn getroffen, so darf dieser zunächst an Ort und Stelle verbleiben, sofern dieser die Absicht hegt, von der Sanitätsregel Gebrauch zu machen.

i. Die Absicht zum Gebrauch muss der Spieler seinen umstehenden Mitspielern durch den Zuruf „*Sani!*“ oder dem Zeigen einer weißen Binde in der Hand erkennbar machen.

ii. Kehrt der Spieler von seiner Absicht im weiteren Verlauf ab, so ist der Gebrauch der Sanitätsregel von da an nicht mehr statthaft und erst nach einem Respawn aus einer Respawn-Zone wieder zulässig.

b) Macht ein Spieler von der Sanitätsregel Gebrauch, so kann dieser mit einer mindestens 30 mm breiten weißen Binde an einem Arm verbunden werden.

i. Das selbstständige Anlegen einer weißen Binde ist nicht erlaubt. Diese Binde darf nur durch einen anderen Mitspieler angelegt werden.

ii. Die Verwendung von Binden in anderen Farben ist hierfür nicht zulässig.

iii. Der Spieler darf unmittelbar nach dem Anlegen wieder aktiv am Spielgeschehen teilnehmen.

c) Das Ablegen einer weißen Binde ist nur in Respawn-Zonen unmittelbar vor oder nach einem Respawn zulässig.

d) Wird ein aktiver Spieler mit einer weißen Binde am Arm getroffen, so kann dieser bis zu seinem nächsten Respawn keinen Gebrauch mehr von der Sanitätsregel machen und muss sich unmittelbar zu einer Respawn-Zone begeben.

6 Allgemeine Spielregeln

6.1 Spielwährung

a) Als allgemeine Spielwährung werden speziell gekennzeichnete Bierdeckel verwendet. Diese werden durch die Veranstaltungsleitung herausgegeben. Andere Spielwährungen sind grundsätzlich unzulässig.

b) Tauschwaren, die einen zuvor bestimmten Spielwert besitzen, können grundsätzlich nur beim Händler gegen Spielwährung eingetauscht werden, sofern hierfür keine abweichende Regelung gilt.

c) Die gesammelte Spielwährung ist unmittelbar nach Spielende getrennt von Fraktion oder Funktion an die Veranstaltungsleitung zu übergeben. Spielwährung, die verspätet abgegeben wird, kann bei der abschließende Punktevergabe nicht mehr in der Wertung berücksichtigt werden.

6.2 Spielfeld- und Flaggenpunkte

a) Das Schießen in, aus, durch und über eine Fraktionsbasis, einer Respawn-Zone oder einem abgesperrten Bereich ist verboten.

b) Eine Fraktionsbasis wird gekennzeichnet durch einen zentralen Flaggenmast mit der jeweiligen Fraktionsflagge. Die Ausdehnung umfasst einen unscharf umrissenen Bereich mit einem Radius von 25 Metern um den zentralen Flaggenmast. Die Lage der Fraktionsbasis wird zuvor durch die Veranstaltungsleitung bekanntgegeben.

   i. Ein Angriff auf Spieler, die unmittelbar aus der Fraktionsbasis heraus ihren Respawn haben, ist grundsätzlich nicht erlaubt.

   ii. Eine Fraktionsbasis ist durch Gegnerfraktionen grundsätzlich nicht kontrollier- oder einnehmbar.

c) Ein Flaggenpunkt wird gekennzeichnet durch einen Flaggenmast. An diesem Flaggenmast liegen Flaggen der jeweiligen Fraktionen aus.
An einem Flaggenpunkt befinden sich zudem eine Uhr sowie ein Flaggenbuch oder ein elektronischer Flaggenschreiber.

d) Eine Respawn-Flagge ist ein bestimmter Flaggenpunkt, der für einen Respawn einer festgelegten Fraktion dienen kann. Dieser ist gesondert gekennzeichnet und hat in unmittelbarer Nähe einen abgesperrten Bereich als Respawn-Zone.

e) Der Händlerpunkt ist erkennbar durch einen Pavillon in einem abgesperrten Bereich. Zugleich ist dieser Bereich eine neutrale Zone, weswegen unterschiedliche Fraktionen diese zeitgleich betreten dürfen.

f) Ein abgesperrter Bereich ist unscharf umrissen durch ein Band in einer Signalfarbe. Abgesperrte Bereiche dürfen grundsätzlich betreten werden.

g) Ein gesperrter Bereich ist speziell als solcher gekennzeichnet, wenn dieser nicht anderweitig durch die Veranstaltungsleitung bekanntgegeben wurde.
Gesperrte Bereiche dürfen nicht betreten werden.

6.3 Spielobjekte

a) Auf dem Spielfeld befinden sich zum Teil durch die Orga verteilte Spiel- und Sammelobjekte.

b) Sammelobjekte und Tauschwaren dürfen nur gesammelt werden, wenn diese als solche gekennzeichnet sind oder dies durch die Orga vorher bekanntgegeben wurde.

c) Gegenstände, insbesondere elektronische Akustikanlagen oder Transportkisten, die nicht explizit als Sammelobjekt gekennzeichnet sind, verbleiben an Ort und Stelle und werden bei fehlender Berechtigung nicht bewegt, geöffnet oder anderweitig in Gebrauch genommen.

6.4 Verstöße

a) Verstößt ein Teilnehmer gegen die Regeln, so kann dies durch die zuständige Orga geahndet werden.

   i. Der Spieler hat auf Verlangen der Orga sein personenbezogenes Kontrollband sowie seine personenbezogene Spielerkarte vorzuzeigen.

   ii. Die Orga ist befugt, die Kontrollbandnummer zu erfassen und zu verarbeiten.

   iii. Liegt ein erheblicher Verstoß vor, so darf die Orga auf dem Kontrollband bzw. der Spielerkarte Notizen zum entsprechenden Verstoß notieren.

   iv. Die Orga darf in entsprechenden Fällen eine Spielerkarte entwerten, insbesondere bei schweren Verstößen gegen Sicherheitsbestimmungen.

b) Teilnehmer, die durch die Entwertung ihrer personenbezogenen Spielerkarte von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen sind, haben in Begleitung einer zuständigen Orga das Spielfeld unverzüglich zu verlassen.

7 Zeiten

7.1 Start und Ende

7.1.1 Allgemein

a) Das Spiel beginnt und endet durch ein angekündigtes Signal der Orga.

b) Die Spieler der Hauptfraktionen dürfen vor Spielbeginn das Spielfeld nur auf direktem Weg zu ihrer jeweiligen Fraktionsbasis betreten.

c) Angehörige der Orga sowie Teilnehmer, die nicht Teil der beiden Hauptfraktionen sind, dürfen im Rahmen ihrer Funktion zu jeder Zeit das gesamte Spielfeld betreten, sofern keine anderen Regelungen gelten.

7.1.2 Start

a) Bei Spielbeginn starten die Spieler der beiden Hauptfraktionen ausschließlich aus ihrer jeweiligen Fraktionsbasis heraus. Das Starten aus dem übrigen Spielfeld heraus ist für diese grundsätzlich unzulässig.

b) Teilnehmer, die nicht Teil der beiden Hauptfraktionen sind, dürfen grundsätzlich an Ort und Stelle starten, sofern keine anderen Regelungen gelten.

7.1.3 Ende

a) Nach Spielende stellen alle Teilnehmer sicher, dass diese bei Verlassen des Spielfeldes ihre persönlichen Gegenstände sowie ihren Unrat mitführen.

b) Die Mitnahme von Teilnehmern sowie deren persönlichen Gegenständen auf Fahrzeugen der Orga kann durch diese nicht sichergestellt werden.

7.2 Respawn

a) Als Respawn gilt der Wiedereinstieg als aktiver Spieler in das Spiel.

b) Spieler, die nicht aktiv am Spiel teilnehmen, halten sich grundsätzlich als passiver Teilnehmer innerhalb einer gekennzeichneten Respawn-Zonen auf.

c) Bei einem Respawn sind weiße Binden sowie Westen in Signalfarben abzulegen.

d) Der Respawn darf für Spieler der beiden Hauptfraktionen ausschließlich aus gekennzeichneten Respawn-Zonen heraus erfolgen.

   i. Ein Respawn darf nur zu jedem Viertel einer Stunde erfolgen.
   Die jeweilige Zeit ist aus der in der Respawn-Zone aushängenden Uhr zu entnehmen.

   ii. Die eigene Fraktionsbasis ist zugleich eine Respawn-Zone.

   iii. Eine Respawn-Flagge kann zum Respawn genutzt werden, wenn diese unter der Kontrolle der eigenen Fraktion steht. Ein Respawn an einer Respawn-Flagge der Gegnerfraktion ist nicht möglich.

   iv. Wird die eigene Respawn-Flagge durch eine Gegnerfraktion kontrolliert, so müssen alle passiven Teilnehmer, die in der dortigen Respawn-Zone auf ihren Respawn warten, den Bereich unverzüglich verlassen und sich zu einer anderen Respawn-Zone begeben.

e) Für Spieler, die nicht Teil der beiden Hauptfraktionen sind, gelten für ihren Respawn gesondert aufgeführte Regelungen.

7.3 Pausen und Unterbrechungen

a) Grundsätzlich gibt es keine festgelegten Pausenzeiten.
Besteht der Bedarf einer Pause, so nimmt der Spieler dies selbstständig wahr.

   i. Zur Pause wechselt der betroffene Spieler zu einem passiven Teilnehmer.

   ii. Ein Wiedereinstieg als aktiver Spieler in das Spiel ist erst zum nächsten regulären Respawn aus einer Respawn-Zone heraus möglich.

b) Eine Unterbrechung des laufenden Spielgeschehens ist bei einer vorliegenden Notwendigkeit grundsätzlich der Orga vorbehalten.
Eine Unterbrechung ist durch die Orga durch den Ausruf „*Spielunterbrechung!*“ den umliegenden Teilnehmern anzuzeigen.

c) Eine Unterbrechung muss räumlich und zeitlich begrenzt sein.
Innerhalb dieser Begrenzung ist das Schießen für betroffene Teilnehmer verboten.
Auch das Schießen in, aus, durch oder über den Bereich der Unterbrechung ist nicht erlaubt.

d) Bei einem Notfall oder dem Fall eines Rettungseinsatzes darf grundsätzlich jeder Teilnehmer das Spiel mit dem Ausruf „*Notfall! Nicht schießen!*“ unterbrechen.

   i. Ein Notfall ist gegeben, wenn ein Teilnehmer eine erkennbare Verletzung erlitten hat, eine Verletzung erkennbar bevorsteht oder wenn dieser nicht mehr bei Bewusstsein ist.
   Der Grad der Verletzung muss hierbei die weitere Spielfähigkeit des Betroffenen dauerhaft einschränken oder unmöglich machen.

   ii. Unterbrechungen zur Klärung von Spielkonflikten sind keine Notfälle.

e) Eine Unterbrechung ist grundsätzlich durch den Ausrufenden oder der Orga nach dem Wegfall der Notwendigkeit aufzuheben.

   i. Die Aufhebung erfolgt durch lautes Herunterzählen von 10 auf 0 und dem unmittelbar darauffolgenden Ausruf „*Spielstart!*“.

   ii. Ist der Ausrufende nicht mehr zugegen und die Notwendigkeit nach sachlich klarer Beurteilung der Lage nicht mehr gegeben, darf ein beliebiger Teilnehmer die Unterbrechung aufheben.

8 Missionen

8.1 Hauptmission

a) Die Hauptmission besteht während des gesamten Spiels, sofern keine anderen Regelungen gelten.

b) Während der Hauptmission haben die Spieler aller Haupt- und Nebenfraktionen die Aufgabe, Flaggenpunkte unter die eigene Kontrolle zu stellen.

   i. Die Kontrolle über einen Flaggenpunkt gilt als neutral, wenn in oberster Stellung des Flaggenmastes keine Flagge hängt oder die des Highlanders.

   ii. Die Kontrolle über einen Flaggenpunkt ist gültig, wenn ausschließlich die Flagge der eigenen Fraktion sichtbar in oberster Stellung des Flaggenmastes hängt.
   Weiterhin muss die eigene Fraktion in dem aushängenden Flaggenbuch bzw. dem elektronischen Flaggenschreiber als kontrollierende Fraktion erfasst sein.

   iii. Die Elitetruppe darf nur Flaggen der jeweiligen Hauptfraktion hissen, für die zum Zeitpunkt des Aufhängens ein Söldnervertrag besteht.
   Besteht kein Söldnervertrag, so darf diese ihre eigene Fraktionsflagge hissen.

c) Die Kontrolle gilt als erfasst, wenn in dem Flaggenbuch für die jeweilige Fraktion die Startzeit der Kontrolle eingetragen ist. Die Startzeit muss der Zeit der am Flaggenmast aushängenden Uhr entsprechen.
Wird anstelle eines Flaggenbuchs ein elektronischer Flaggenschreiber zur Erfassung der Kontrolle verwendet, so beginnt die Kontrolle bei Betätigung des Tasters für die eigene Fraktion und endet bei Betätigung eines anderen Tasters.

   i. Die Erfassung der Kontrolle darf nicht vor dem Aufhängen der eigenen Flagge abgeschlossen sein.

   ii. Hängt die Flagge der eigenen Fraktion bereits an oberster Stelle des Flaggenmastes und die Erfassung der Kontrolle wurde durch den erfassenden Spieler noch nicht abgeschlossen, so darf die Erfassung noch beendet werden, auch wenn dieser währenddessen getroffen wird.

iii. Eine Manipulation oder Entfernung von bereits getätigten Eingaben sowie die Angabe von unwahren Eintragungen ist verboten und führt bei Nachweisbarkeit zu Abzügen in der abschließenden Punktevergabe für die gesamte eigene Fraktion.

d) Es gelten individuelle Punktwerte in Abhängigkeit vom jeweiligen Flaggenpunkt und der jeweiligen Kontrollzeit durch eine bestimmte Fraktion.
Diese Punktwerte sind gesondert aufgeführt und werden nach Spielende durch die Veranstaltungsleitung für die abschließende Punktevergabe ausgewertet.

8.2 Nebenmissionen

a) Details zum Zeitraum, Ablauf, Inhalt oder Siegbedingungen der Nebenmission werden durch die Veranstaltungsleitung festgelegt.

b) Details werden vor Spielbeginn, spätestens jedoch vor Ort durch die zuständige Person oder auf dem Spielfeld durch einen entsprechend gekennzeichneten Hinweis bekanntgegeben.

c) Sind für eine Nebenmission Rollenspieler, eingeteilte Orga oder der Händler zugeteilt, so tragen diese zur Überwachung und Einhaltung der Missionsbedingung bei.
Diese haben ebenfalls einzuschätzen, ob eine Mission erfüllt wurde und übergeben nur bei Erfüllung etwaige Entlohnungen oder Missionsgegenstände an den Erfüllenden.

8.3 Auswertung

a) Frühestens 1 Stunde nach Spielende schließt die Veranstaltungsleitung die Auswertung der Einzelergebnisse und Wertungen aus dem Spiel ab und führt diese in einer abschließenden Punktevergabe zusammen.

b) Der Veranstaltungsleitung obliegt die gerechte Vergabe an Punkten.
Bezogen auf die für eine Mission maximal zu vergebenen Punkte darf die Veranstaltungsleitung die Anzahl der Punkte für die jeweilige Fraktion variieren, wenn bei diesen nachweisbar ein Verstoß begangen wurde sowie wenn unwahre oder falsche Angaben getroffen wurden.

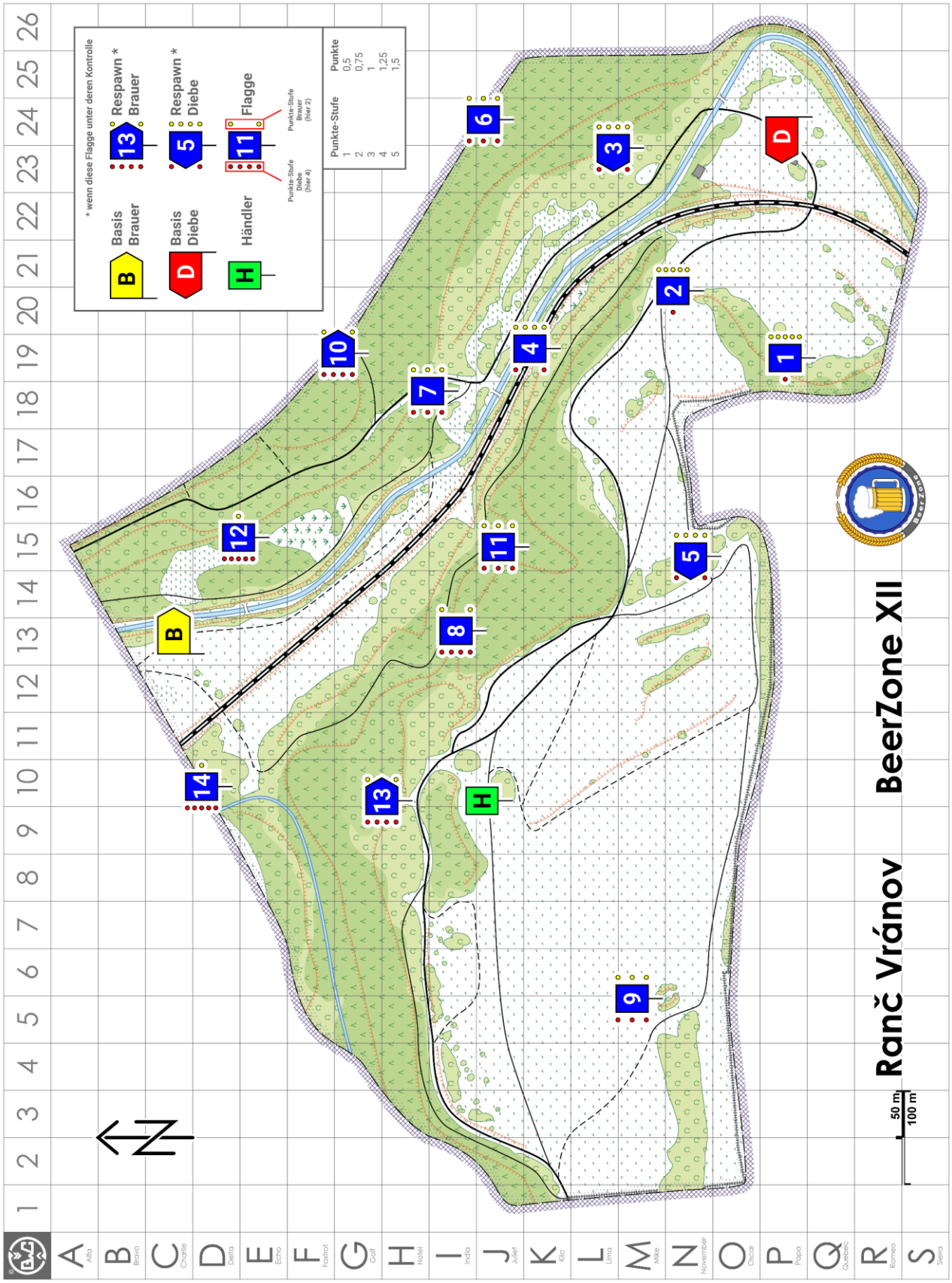
c) Die Form und Art der Ausgabe der Siegprämien obliegt der Veranstaltungsleitung und richtet sich fraktionsbezogen auf den jeweiligen Anteil in der abschließenden Punktevergabe.

d) Die abschließende Punktevergabe ist mit Bekanntgabe durch die Veranstaltungsleitung verbindlich und grundsätzlich unveränderlich.

Anlagen

A Spielfeldkarte: blank

B SPIELFELDKARTE: FLAGGENPUNKTE

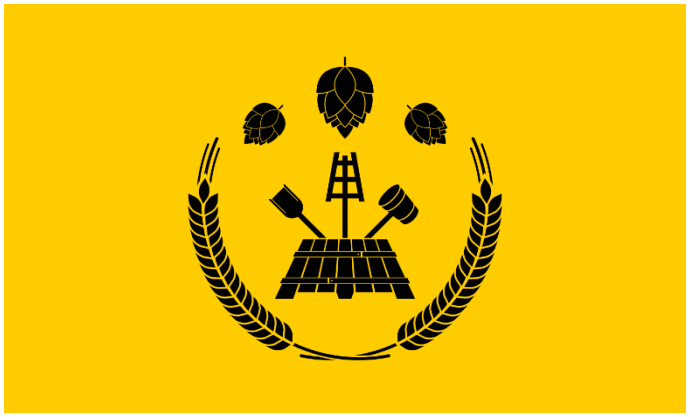


C Flaggen und Kennzeichen

Bierbrauer

1.

Spieler der Bierbrauer



Fraktionsflagge Bierbrauer

BIERDIEBE

2.

Spieler der Bierdiebe

Fraktionsflagge Bierdiebe

ELITETRUPPE

3.

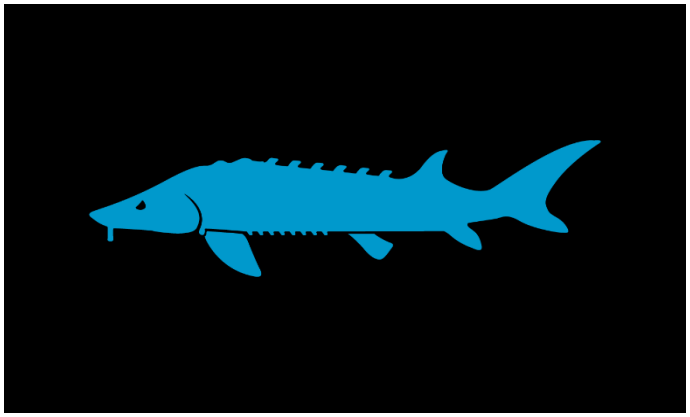
Spieler der Elitetruppe

Fraktionsflagge Elitetruppe

STÖRTRUPPE

4.

Spieler der Störtruppe



Fraktionsflagge Störtruppe

SEKTE

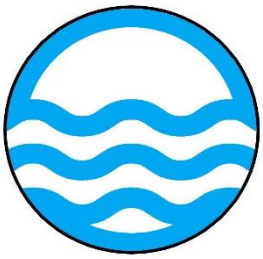
BILD FOLGT
Bote

5. BILD FOLGT
Prediger

(1) BILD FOLGT
Jünger

(2)

(3)



Motiv Sekte

(4)

HIGHLANDER

6.

(1) Highlander

(2) Flagge Highlander

WEITERE

7.

Rettungskraft

(2)

aktive fraktionsgebundene Fahrzeuge (hier Bierdiebe)

(3)

alternative Kennzeichnung von Kameraleuten (schwarze Presseweste)

VERSIONSHINWEISE

Version	Datum	Änderung
1.00	10.02.2019	Erstellung Layout und grobe Struktur
1.01	11.02.2019	Inhaltliche Befüllung der Regeln auf Basis des Regelwerkes der „BeerZone 10“ (Version 1.09)
1.02	12.02.2019	Ergänzung Punkt 4.4 „Fahrzeuge“
1.03	12.02.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
1.04	12.02.2019	Anpassung Layout; Ergänzungen Punkt 9.2 b)
1.05	13.02.2019	Anpassung Layout; Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
1.06	13.02.2019	Inhaltliche Anpassung (genauere Regelung im Umgang mit Schilden getroffener Schildträger)
1.07	14.02.2019	Anpassung Layout
1.08	15.02.2019	Allgemeine inhaltliche Überarbeitungen (Satzstellungen); Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
1.09	15.02.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
1.10	15.02.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
1.11	18.02.2019	Ergänzungen unter Punkt 3.4.2 „Orga“; Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
1.12	18.02.2019	Ergänzung Anlage A „Die Regeln kurz und knapp“
1.13	18.02.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
2.00	22.02.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik) Terminologie angepasst: - Fahne→Flagge - Kontrollliste→Flaggenbuch - Zeitzähler→Flaggenschreiber Inhaltliche Korrekturen gemäß Vorgaben der Veranstaltungsleitung: - Punkt 3.3.2 a) geändert („Farbe Schwarz“ gelöscht) - Punkt 3.3.2 b) ergänzt (Flagge Elitetruppe) - Punkt 3.3.4 geändert (Weg vom Highlander) - Punkt 3.4.7 geändert (Kennzeichen Kameraleute) - Punkt 7.1 (alt) gelöscht (Allgemeine Zeiten) - Punkt 8 Titel geändert („Ende“ ergänzt) - Punkt 8.1 geändert (Start-/Endsignal ergänzt) - Punkt 8.3 ergänzt („Ende“) - Punkt 9.1 b) ii ergänzt (Flaggenkontrolle Elitetruppe) - Punkt 9.2 (alt) gelöscht (Abschlussmission) - Anlage A angepasst an Änderungen des Regelwerkes
2.01	22.02.2019	Anpassung Anordnung / Struktur
2.02	24.02.2019	Allgemeine inhaltliche Überarbeitungen (Satzstellungen)

Version	Datum	Änderung
2.03	24.02.2019	Anpassung Anordnung / Struktur
2.04	02.03.2019	Ergänzung Grafiken in Anlage „Flaggen und Kennzeichen“
2.05	13.03.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Ergänzung Grafiken in Anlage „Flaggen und Kennzeichen“
2.06	19.03.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Anpassung Anordnung / Struktur - Punkt 2 f) (alt) verschoben zu Punkt 2 e) - Punkt 2 g) aufgeteilt und ergänzt zu Punkt 2 f) (neu) - Punkt 4.6 ff neu strukturiert
2.07	31.03.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
2.08	31.03.2019	Anpassung Anordnung / Struktur; PDF-Verlinkung ergänzt
2.09	31.03.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik)
2.10	09.04.2019	Anpassung Layout
2.11	13.05.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Aktualisierung Kennzeichen Bierbrauer Punkt 3.2.1; Änderungen Grafiken in Anlage „Flaggen und Kennzeichen“
2.12	17.05.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Korrekturen in Anlage A Nr. 4 („300 mm Länge“)
2.13	26.07.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Änderung Punkt 4.2.2 b) (Verwendung von BBs aus Kunststoffen zulässig)
2.14	08.08.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Änderungen Punkt 3 ff & Anlage (Tragen von farbigen Armbänder der jeweiligen Fraktion nun an beiden Armen)
2.15	21.08.2019	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik);
3.0	12.09.2019	Anpassung Titelseite zu „BeerZone XII“; Ergänzung Punkt 6.4 „Verstöße“; Aktualisierung Karte in Anlage
3.1	05.10.2020	Datum Eventzeitraum aktualisiert
3.2	03.02.2022	Datum Eventzeitraum aktualisiert
3.21	18.02.2022	Anpassung Spielfeldkarte
3.22	17.04.2022	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Ergänzung Punkt 3.3.4 ff „Sekte“; Anlage A („Die Regeln kurz und knapp“) entfernt; Anpassung Anordnung / Struktur
3.23	29.05.2022	Allgemeine Korrekturen (Orthografie / Grammatik); Ergänzungen unter Punkt 3.3.4 ff „Sekte“
3.24	03.08.2022	Korrektur Anhang „Spielfeldkarte: Flaggenpunkte“