



# BeerZone XIV



22.08.2024 – 25.08.2023

## Auszüge aus dem Regelwerk

Basisdokument-Version 4.08

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

Waffen und Schilde	Verweis
Prüfung und Kennzeichnung durch Chrono-Team (Waffen <b>und</b> 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 b)
▶ Bis 2,0 Joule Halbautomatik (mind. 30 cm Gesamtlänge)	4.2.2 c)
▶ Bis 3,0 Joule Einzellader (mind. 100 cm Gesamtlänge)	4.2.2 d)
Verbote	
▶ <b>Gefährliche Gegenstände</b> (z. B. Werkzeug ab 20 cm Klingenlänge)	4.5.2 a)
▶ Lampen und Laser an Waffen	4.5.2 b)
▶ BBs aus Metall, Glas, Keramik, Farb-BBs	4.2.4 b)
▶ <b>Akustik-Granaten</b>	4.5.1
Schild nur <b>1 pro Träger</b> erlaubt	4.3.2 e)

Schießen und Treffer	Verweis
<b>Fairness</b> und <b>Ehrlichkeit</b> (Schütze und Ziel)	5.2 g)
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 a) ii.
▶ Schießen auf Spieler mit Warnweste verboten	5.1 f)
Treffer	
▶ <b>Gesamter Körper</b> , einschließlich <b>Waffe</b> sowie <b>Ausrüstung</b>	5.2 a)
▶ <b>Abpraller</b> zählen nicht	5.2 a) i.
▶ Treffer am <b>Schild</b> zählen nicht	5.2 c)
▶ Wird <b>Schildträger</b> getroffen, Schild <b>sofort</b> ablegen oder <b>Mitnahme zum Respawn</b>	5.2 i)
▶ Bei Treffer, laut „ <b>HIT</b> “ rufen <b>und Warnweste</b> anziehen	5.2 d)
▶ Nach Treffer <b>direkt zum Respawn</b> oder <b>Sani-Regel</b> an Ort und Stelle anwenden	5.2 e) iv.

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

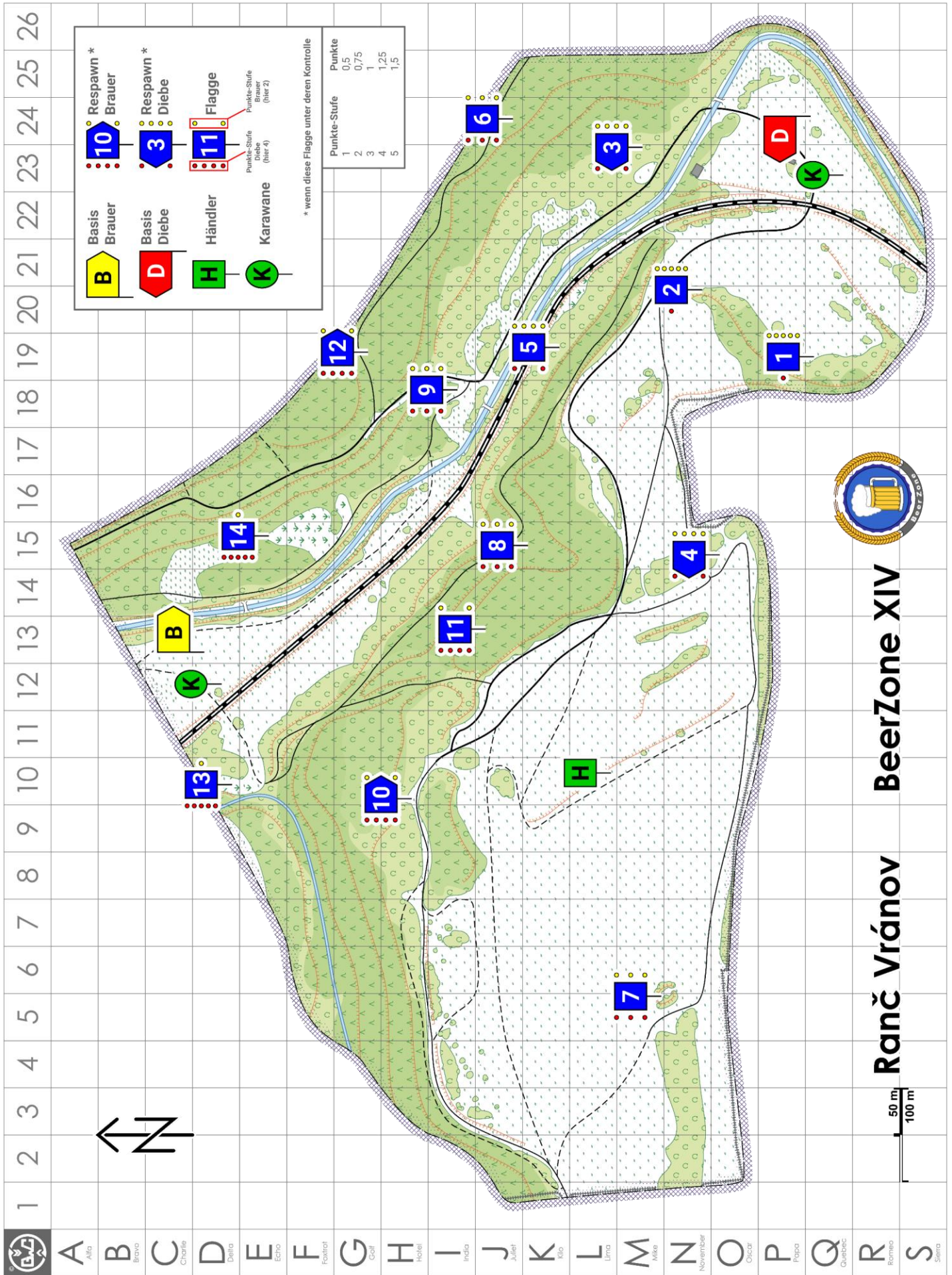
Respawn	Verweis
Alle <b>15 Minuten</b> (13:00, 13:15, 13:30, 13:45, ...)	7.2 d) i.
Respawn an <b>Respawn-Flaggen</b> möglich, wenn <b>eigene</b> Fraktion diese <b>kontrolliert</b>	7.2 d) iii.
Respawn an <b>gegnerische</b> Respawn-Flaggen <b>nicht</b> erlaubt	7.2 d) ii.
<b>Schutzbrillenpflicht</b> auch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

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

Nebenfraktionen und Charaktere	Verweis
Elitetruppe	3.3.2
▶ <b>Schwarze</b> Kopfbedeckung, <b>grünes</b> Armband	3.3.2 a)
▶ <b>Kämpft für</b> oder <b>gegen</b> eigene Fraktion (je nach Vertrag)	3.3.2 e)
Feibeuter	3.3.3
▶ <b>Blaue</b> Kopfbedeckung, <b>blaues</b> Armband	3.3.3 a)
▶ Kämpft erst <b>30 Minuten nach Spielstart</b> gegen <b>alle</b>	3.3.3 c)
Highlander	3.4.4
▶ <b>Mittelalterkostüm</b> , 0,5er Vollautomatik	3.4.4 a)
▶ Kann durch Kommandanten <b>beschworen</b> werden	3.4.4 d)
▶ Ist <b>unbesiegbar</b>	3.4.4 c)
▶ Nimmt <b>bestimmte</b> Flagge ein (auf Weisung Kommandant)	3.4.4 d)
Rollenspieler	3.4.5
▶ <b>Bieraten</b> , <b>Bierkönig</b> , <b>Bierbaron</b> , <b>Bierfischer</b> , <b>Mönch</b> , <b>Hexe</b> , ...	3.4.5 a)
▶ Dürfen <b>nicht beschossen</b> werden	3.4.5 b)

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

# Spielfeldkarte: Flaggenpunkte



**BeerZone XIV**

**Ranč Vránov**

