

0. C19-Regelungen

- Sicherheitsabstand von 1.5 Metern zu anderen Personen (mit denen ihr nicht im Auto saßt) einhalten
- Zugang vorerst nur mit einem der zwei G's (Immunisierung via vollständigem Impfschutz oder Genesenen-Status) (Richtlinien sind hierbei die Vorgaben des Landes Hessen)
- Innerhalb aller geschlossenen Räume und bei Briefing: **FFP2-/KN95-Maskenpflicht**
!!! Änderungen der C19-Regelungen vorbehalten!!!

1. Sicherheitshinweise:

- auf dem Feld ist **Schutzbrillenpflicht!** Abgesetzt werden darf die Brille nur außerhalb des Feldes und in der Safe Zone
- Außerhalb des Feldes und in der Safe Zone gilt es, die **Waffe zu sichern**, vor dem Verlassen des Feldes einen **Leerschuss abzugeben** und die **Waffe zu sichern!** Bei Pistolen/Revolvren reicht Holstern.
- **Keine Schüsse** (Auch keine Leerschüsse) außerhalb des Feldes
- **festes Schuhwerk** ist Pflicht
- unter Alkoholeinfluss wird nicht gespielt! Während der Spielzeit wird auch **kein Alkohol** konsumiert.
- Drogen bleiben zuhause!
- Wenn ihr **Notfallmedikamente** o.Ä. braucht, bitte meldet dies bei der Orga an
- die Spielfeldgrenzen (Netze) dürfen nicht übertreten werden, zudem wird am Spielfeld nichts verändert
- keine Hieb-& Stichwaffen mit auf's Feld nehmen! (Multitools, Rettungsscheren u.Ä. sind erlaubt)
- **Blindfire ist verboten!**
- Bitte versucht **Kopftreffer zu vermeiden** und zeigt mehr als nur euren Kopf
- es gibt nur den „**Gentlemans-Bang**“, schießt bitte mit Bedacht und erkennt an, wenn ihr „gebangt“ wurdet.
- Auf dem Feld herrscht Rauchverbot!

2. Joulegrenzen:

Kategorie	Waffenart	Energie ¹ (J)	Toleranz (J)	Feuermodi	F im Fünfeck	Packup- Pflicht
Alpha	Pistolen & Revolver	1	0,1	S	Ja	Nein
Bravo	Shotguns	1	0,2	S	Ja	Nein
Charly	MP & AR	1,7	0,1	S	Ja	Ja
Delta	SPR & DMR (ZF ²)	2	0,1	S	Ja	Ja
Eco	Repetiergewehre (ZF)	2,8	0,0	S	Ja	Ja
Foxtrott	Fullauto (MGs, MP, AEP...)	0,5	0,02	S/A	Nein	Nein

→ Pro Joule ca. 10 Meter Sicherheitsabstand!

3. Fahrzeugregelung:

- Fahrzeuge müssen vor Spielbetrieb von der Orga genehmigt werden. Dafür bitte rechtzeitig an die Orga wenden.
- Fahrzeuge können durch Handgranaten, Mörser, Werfer und Minen ausgeschaltet werden, diese müssen dann mit Warnblinklicht oder Kennzeichnung zurück in den Spawn fahren. Alle Insassen sind dann auch hit.
- Alle Insassen, die durch offene Fenster, Dachklappen o.Ä herausschießen, können ganz normal gehittet werden. Der Fahrer ist nur dann hit, wenn das Fahrzeug durch die o.g. Mittel getroffen wird.
- Fahrzeuge dürfen nur auf den Straßen fahren
- Fahrzeuge dürfen bei Ingameaktivitäten maximal 20 Km/h fahren

¹ Energie wird mit Spielgewicht gemessen. Gewichtskontrollen vorbehalten!

² Zielfernrohr

4. Allgemeines:

- **Bio-BB's sind Pflicht!**
- Waffentreffer zählen als hit
- eine Backup-Waffe ist wünschenswert (Ausnahmen siehe 2.)
- vermeidet das „Spawncampen“
- Death-Rags sind wünschenswert, aber keine Pflicht
- **Schlitz:** AUS Deckung wird nicht durch Schlitz geschossen. Ist ein Spieler durch einen Schlitz getroffen worden, so ist er hit! Ein Schlitz ist definiert als offener Bereich in einer Deckung, der es dem Gegenspieler fast unmöglich macht, den Schützen zu treffen.
- Deckungen o.Ä. werden nicht verschoben, umgeworfen oder absichtlich beschädigt.
- bei **friendly-fire** geht der Schütze aus dem Spiel
- generell gilt das Wort des Schützen
- **Spielt fair** – davon lebt der Sport und alle haben mehr Spaß
- alle gängigen **AS-Granaten** sind erlaubt (Sprengradius 5 Meter)
- kaltbrennende **Rauchgranaten mit BAM-Siegel** sind erlaubt (kein weiß, schwarz oder grau)
- Alle gängigen **40 mm Granaten** sind erlaubt. Bei 40 Mikes unbedingt auf den richtigen Abstand achten!
- Soundgranaten bitte bei der Orga „anmelden“
- **Pyrotechnik** ist, wenn nicht anders von der Orga angegeben, nicht zugelassen³
- **Schild:** Schildtragende dürfen NUR eine Pistole benutzen. Zum Schießen müssen sie das Schild abstellen. Wer schießt, muss etwas von sich zeigen. Spielende, die hinter Schildtragenden laufen, sind von keinen Ausnahmen betroffen, sie können ganz normal spielen.
- **Reanimationsmethoden**
 - o Getroffene Spielende werden verbunden, sobald sie getroffen sind. Werden sie erneut getroffen, müssen sie zurück in den Spawn ... oder ...
 - o Getroffene Spielende können einmal wiederbelebt werden, indem andere Spielende ihre Waffe für 5 Sekunden an ihn/sie hält
- jegliche Form von Extremismus, Rassismus oder Diskriminierungen bleiben zuhause!
- Schmeißt bitte euren Müll in die Mülleimer, auch die Zigarettenimpel

5. Wissenswertes:

- Umkleieräume sind (begrenzt) vorhanden
- **WCs** sind vorhanden
- **HP-Flaschen** können vor Ort aufgefüllt werden
- **Pizza** kann (je nach Event) verbindlich über einen Drittanbieter vorbestellt werden
- Je nach Event ist ein **Shop** eines Drittanbieters für Feldgüter vor Ort

³ Zu Veranstaltungszwecken benutzt die Orga ggf. Pyrotechnik!