



Operation

Beer.Rebellion 1

04.09.2025 – 07.09.2025

Regelwerk

Version 1.03

Stand: 28.02.2025 14:05 Uhr

www.operation-beerrebellion.com



Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Einführung | 4 |
| 2 | Teilnehmer, Spieler und Fraktionen | 5 |
| 2.1 | Allgemein..... | 5 |
| 2.2 | Hauptfraktionen..... | 5 |
| 2.2.1 | <i>Allgemein</i> | <i>5</i> |
| 2.2.2 | <i>Bierbrauer.....</i> | <i>6</i> |
| 2.2.3 | <i>Biercrafter</i> | <i>6</i> |
| 2.2.4 | <i>Bierdiebe</i> | <i>6</i> |
| 2.3 | Nebenfraktionen | 6 |
| 2.3.1 | <i>Allgemein</i> | <i>6</i> |
| 2.3.2 | <i>Kirche</i> | <i>6</i> |
| 2.4 | Weitere | 7 |
| 2.4.1 | <i>Veranstaltungsleitung.....</i> | <i>7</i> |
| 2.4.2 | <i>Organisatoren.....</i> | <i>7</i> |
| 2.4.3 | <i>Händler.....</i> | <i>7</i> |
| 2.4.4 | <i>Beerfoot.....</i> | <i>8</i> |
| 2.4.5 | <i>Rollenspieler.....</i> | <i>8</i> |
| 2.4.6 | <i>Rettungskräfte.....</i> | <i>9</i> |
| 2.4.7 | <i>Passive Teilnehmer</i> | <i>9</i> |
| 3 | Waffen und Ausrüstung | 10 |
| 3.1 | Zulassung von Airsoftwaffen und Gegenständen..... | 10 |
| 3.2 | Waffen..... | 11 |
| 3.2.1 | <i>Allgemein</i> | <i>11</i> |
| 3.2.2 | <i>Airsoftwaffen.....</i> | <i>11</i> |
| 3.2.3 | <i>Airsoftgranaten</i> | <i>11</i> |
| 3.2.4 | <i>Geschosse.....</i> | <i>12</i> |
| 3.3 | Ausrüstung | 12 |
| 3.3.1 | <i>Schutzbrille.....</i> | <i>12</i> |
| 3.3.2 | <i>Schuhwerk.....</i> | <i>12</i> |
| 3.4 | Sonstiges..... | 12 |
| 3.4.1 | <i>Pyrotechnische und akustische Mittel</i> | <i>12</i> |
| 3.4.2 | <i>Schilde.....</i> | <i>13</i> |
| 3.4.3 | <i>Verbotene Gegenstände</i> | <i>13</i> |



| | | |
|----------|---|-----------|
| 4 | Fahrzeuge und Drohnen | 14 |
| 4.1.1 | <i>Allgemein</i> | 14 |
| 4.1.2 | <i>Drohnen</i> | 14 |
| 4.1.3 | <i>Fahrzeuge der Organisatoren und Rettungskräfte</i> | 15 |
| 4.1.4 | <i>Fahrzeug des Händlers</i> | 15 |
| 5 | Spielfeld | 16 |
| 5.1 | Allgemein..... | 16 |
| 5.2 | Gefahrenbereiche | 16 |
| 5.3 | Gesperrte Bereiche | 17 |
| 5.4 | Fraktionsbasen | 17 |
| 5.5 | Respawnzonen..... | 17 |
| 5.6 | Respawnpunkte | 18 |
| 5.7 | Flaggenpunkte | 18 |
| 5.8 | Händlerpunkt | 18 |
| 5.9 | Edelbrauerei..... | 18 |
| 6 | Allgemeine Spielregeln | 19 |
| 6.1 | Spielwährung | 19 |
| 6.2 | Spielobjekte | 19 |
| 6.2.1 | <i>Allgemein</i> | 19 |
| 6.2.2 | <i>Tauschgegenstände</i> | 19 |
| 6.2.3 | <i>Missionsgegenstände.....</i> | 20 |
| 6.3 | Verstöße | 20 |
| 7 | Zeiten..... | 21 |
| 7.1 | Spielbeginn und Spielende | 21 |
| 7.1.1 | <i>Allgemein</i> | 21 |
| 7.1.2 | <i>Spielbeginn.....</i> | 21 |
| 7.1.3 | <i>Spielende.....</i> | 21 |
| 7.2 | Respawn | 22 |
| 7.3 | Pausen..... | 22 |
| 7.4 | Unterbrechungen und Notfälle | 22 |
| 8 | Schießen und Treffer..... | 24 |
| 8.1 | Schießen..... | 24 |



8.2 Treffer 25

9 Respawn und Sanitätsregel.....27

9.1 Allgemein..... 27

9.2 Respawnpunkte 27

9.3 Sanitätsregel 28

10 Missionen30

10.1 Flaggenspiel 30

10.2 Bierbrauen 31

10.3 Nebenmissionen 32

11 Auswertung33

A Spielfeldkarte: Topografisch..... II

B Spielfeldkarte: Topografisch mit Flaggenpunkten III

C Spielfeldkarte: Luftbild mit Flaggenpunkten..... IV

D Mindestabstände und Geschwindigkeiten V

E Teilnehmer: Bierbrauer VI

F Teilnehmer: Biercrafter VII

G Teilnehmer: Bierdiebe VIII

H Teilnehmer: Kirche IX

I Teilnehmer: Beerfoot..... X

J Teilnehmer: Veranstaltungsleitung..... XI

K Teilnehmer: Rettungskräfte XII

L Fraktionsflagge: Bierbrauer XIII

M Fraktionsflagge: Biercrafter XIV

N Fraktionsflagge: Bierdiebe XV

Versionshinweise XVI



1 EINFÜHRUNG

- a) Dieses Regelwerk beschreibt die allgemeinen Spielregeln der Veranstaltung „*Operation Beer.Rebellion*“ für das Hauptspiel am Samstag, den 08.09.2025.
 - i. Regeln zu möglichen Zusatzangeboten (z. B. Nachtspiel, ...) werden gesondert aufgeführt.
- b) Bei einem schwerwiegenden Verstoß gegen die hier genannten Regeln kann der betroffene Teilnehmer durch einen zuständigen Organisator von der weiteren Veranstaltung durch Entwertung von dessen personenbezogenen Spielerkarte ausgeschlossen werden.
- c) Das Spielfeld der Veranstaltung befindet sich in der *Tschechischen Republik* auf dem Gelände *Ranč Vránov* mit der Anschrift *Týn 4, Lomnice, 356 01 Sokolov*.
- d) Für die gesamte Veranstaltung gelten die Gesetze und Vorschriften der *Tschechischen Republik*.



2 TEILNEHMER, SPIELER UND FRAKTIONEN

2.1 ALLGEMEIN

- a) Am Spiel dürfen nur Personen teilnehmen, die eine entsprechende Zulassung zum Spielfeld jederzeit vorweisen können.
 - i. Jeder Teilnehmer muss sein personenbezogenes Kontrollband am Handgelenk tragen.
 - ii. Jeder Spieler muss seine personenbezogene Spielerkarte mit sich führen.
- b) Jeder Teilnehmer muss eine Weste in einer nicht-weißen sowie nicht-roten Signalfarbe mit sich führen.
- c) Jeder Teilnehmer darf eine mindestens 30 Millimeter breite weiße Binde mit sich führen.
- d) Die Fraktionszugehörigkeit richtet sich nach dem durch den Teilnehmer erworbenen Ticket.
 - i. Der eigenmächtige Wechsel in eine andere Fraktion ist unzulässig.
- e) Alle Teilnehmer müssen die entsprechenden Kennzeichen ihrer jeweiligen Fraktion oder Funktion tragen gemäß den Anlagen.
 - i. Das Tragen von Kennzeichen anderer Fraktionen oder Funktionen ist grundsätzlich untersagt.
- f) Die Teilnahme am Spiel ist versagt, sobald der Teilnehmer unmittelbar vor oder während des Spiels betäubende oder berauschende Mittel konsumiert hat.
 - i. Dies gilt auch, wenn der Teilnehmer erkennbar unter dem Einfluss dieser Mittel steht oder wenn andere Anzeichen eine Annahme dies rechtfertigen.

2.2 HAUPTFRAKTIONEN

2.2.1 Allgemein

- a) Spieler der Hauptfraktionen werden durch deren jeweiligen Kommandanten geführt.
- b) Der Kommandant einer Hauptfraktion wird durch die Veranstaltungsleitung bestimmt.
- c) Ein Spieler der Hauptfraktion muss an beiden Armen dauerhaft sichtbar jeweils ein mindestens 30 Millimeter breites Armband in der Farbe seiner Fraktion tragen.



- d) Die Grundfarbe einer Fraktionsflagge der Hauptfraktion muss der Farbe der Fraktion entsprechen.

2.2.2 Bierbrauer

- a) Die Fraktion der Bierbrauer hat die Farbe Gelb.

2.2.3 Biercrafter

- a) Die Fraktion der Biercrafter hat die Farbe Hellgrün.

2.2.4 Bierdiebe

- a) Die Fraktion der Bierdiebe hat die Farbe Rot.

2.3 NEBENFRAKTIONEN

2.3.1 Allgemein

- a) Spieler der Nebenfraktionen sind deren jeweiligen Kommandanten sowie deren Fraktionsleitung unterstellt.
 - i. Diesen gegenüber ist eine ständige Erreichbarkeit zu gewährleisten.
 - ii. Den Anweisungen der Fraktionsleitung ist grundsätzlich Folge zu leisten.
- b) Der Respawn für diese Spieler darf grundsätzlich nur außerhalb des Sicht- oder Wirkungsbereiches anderer Spieler erfolgen.
 - i. Es gelten die allgemeinen Zeiten für den Respawn auch für Spieler der Nebenfraktionen, wenn dies nicht anders geregelt ist.
 - ii. Ist der Respawn nicht möglich, so ist der Respawn auch jederzeit zulässig, wenn umliegende Gefechte beendet wurden.
Dabei darf unmittelbar nach dem Respawn kein neues Gefecht begonnen werden.

2.3.2 Kirche

- a) Ein Spieler der Kirche muss einen dunklen Umhang sowie an beiden Armen jeweils ein mindestens 30 Millimeter breites Armband in der Farbe Blau tragen.
- b) Die Kirche hält sich mit Kampfhandlungen zurück, kann aber grundsätzlich alle anderen Fraktionen jederzeit und von überall aus bekämpfen.
 - i. Einzelne Spieler der Kirche können sich spontan und unverbindlich mit einer Hauptfraktion zusammenschließen.



- ii. Ein Zusammenschluss muss den Spielern der Hauptfraktionen durch eine mündliche Zusage oder durch das Anlegen einer Armbinde in der Farbe der jeweiligen Hauptfraktion erkenntlich gemacht werden.
- iii. Ein Zusammenschluss kann jederzeit spontan aufgelöst werden.
Die Spieler der Kirche dürfen dabei andere Spieler, mit denen sie vorher zusammengeschlossen waren, in ihrer Nähe nicht sofort bekämpfen.

2.4 WEITERE

2.4.1 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 Spielobjekte auszugeben oder entgegenzunehmen.
- d) Die Veranstaltungsleitung darf eine Weste in Weiß tragen.

2.4.2 Organisatoren

- a) Organisatoren werden durch die Veranstaltungsleitung bestimmt und tragen ein personenbezogenes Kontrollband in Weiß um das Handgelenk.
- b) Organisatoren können anderen Fraktionen unterstellt sein oder weitere Funktionen innehaben.
 - i. Organisatoren können daher passiv wie auch aktiv am Spielgeschehen teilnehmen.
 - ii. Aus ihrer Funktion heraus dürfen diese grundsätzlich keinen spielerischen Vorteil gewinnen oder für die Spieler verschaffen.
- c) Organisatoren sind grundsätzlich jedem Teilnehmer gegenüber weisungsbefugt.
 - i. Organisatoren dürfen das Spielgeschehen steuern, sofern dies im Rahmen ihrer zugeteilten Funktion erforderlich ist.

2.4.3 Händler

- a) Der Händler wird durch die Veranstaltungsleitung bestimmt.



- b) Der Händler trägt einen schwarzen Hut mit einem Band in der Farbe Rot.
- c) Der Händler befindet sich entweder am gekennzeichneten Händlerpunkt oder auf den Wegen zu einer Fraktionsbasis.
- d) Der Händler ist allen Teilnehmern gegenüber neutral aufgestellt.
- e) Der Händler ist befugt, Spielwährung sowie Spielobjekte entgegenzunehmen oder auszugeben, welche im Rahmen seiner Funktion oder zur Erfüllung von Aufgaben und Missionen notwendig sind.

2.4.4 Beerfoot

- a) Der Beerfoot wird durch die Veranstaltungsleitung bestimmt.
- b) Der Beerfoot trägt ein Ghillie Suit mit eingewebten Kronkorken sowie eine stumpfe Keule aus Kunststoff.
- c) Der Beerfoot darf nicht beschossen werden.
Treffer an diesem sind nicht gültig.
- d) Der Beerfoot kann grundsätzlich alle Spieler der Hauptfraktionen jederzeit und von überall aus bekämpfen.
 - i. Der Beerfoot verwendet ausschließlich eine Keule für den Nahkampf.
 - ii. Wird ein Spieler durch die Keule berührt, so gilt dies als Treffer.
- e) Der Beerfoot kann durch die Überreichung von Spielwährung in seinem Verhalten beeinflusst werden, sodass dieser von seinen unmittelbaren Kampfhandlungen gegen einen Spieler absieht und diesen eine Zeit lang ignoriert.

2.4.5 Rollenspieler

- a) Rollenspieler werden durch die Veranstaltungsleitung bestimmt.
- b) Rollenspieler tragen eine ihrer Rolle entsprechende Kostümierung.
- c) Rollenspieler dürfen grundsätzlich nicht beschossen werden.
- d) Rollenspieler dienen als Spielelement für Missionen.
 - i. Rollenspieler interagieren mit Spielern und vergeben diesen Aufgaben, bei dem durch Erfüllung dem Spieler zumeist eine Entlohnung gewährt wird.
 - ii. Aufgaben und Entlohnungen sind gesondert aufgeführt oder werden vor Ort durch den Rollenspieler dem Spieler gegenüber bekanntgegeben.



2.4.6 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.
- d) Jeder Teilnehmer hat umliegenden Teilnehmer auf die Anwesenheit einer Rettungskraft aufmerksam zu machen.

2.4.7 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 Spieler verschaffen.
- b) Sonstige Teilnehmer und Spieler haben sichtbar eine Weste in nicht-weißer sowie nicht-roter Signalfarbe zu tragen.
Andere Farben und Kennzeichen sind nicht ausreichend.



3 WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

3.1 ZULASSUNG VON AIRSOFTWAFFEN UND GEGENSTÄNDEN

- a) Die Zulassung von Airsoftwaffen sowie für das Spiel zu prüfenden Gegenständen erfolgt jeweils durch das Prüfteam als die zuständigen Organisatoren.
- 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 Prüfteam zugelassen wurde.
 - i. Der Spieler muss mit seinen eigenen BBs nach genauer Anweisung eines Organisators mehrere Schüsse an deren Messanlage abgeben.
 - ii. Das Messen erfolgt grundsätzlich mit den schwersten BBs des Spielers, die im Spiel für seine jeweilige Waffe bestimmt sind.
 - iii. Das Messen mit den durch die Organisatoren bereitgestellten BBs ist zuzulassen, 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 Prüfteam darf eigenständig feststellen, ob ein Prüfgegenstand gefährlich ist.
- d) Die Zulassung des Prüfgegenstandes zum Spiel ist zu versagen oder für nicht gültig zu erklären, wenn das Prüfteam zu dieser Einschätzung kommt.
- e) Bei erfolgreicher Zulassung ist an dem Prüfgegenstand durch das Prüfteam sichtbar eine feste Kennzeichnung anzubringen.
 - i. Ist der Prüfgegenstand eine Airsoftwaffe, so ist zusätzlich eine entsprechende Eintragung auf der jeweiligen personenbezogenen Spielerkarte vorzunehmen.
- f) Wird nach der Zulassung eine Änderung an einem wesentlichen Teil der Airsoftwaffe vorgenommen, verliert die Zulassung ihre Gültigkeit, bis diese Airsoftwaffe erneut durch das Prüfteam geprüft und zugelassen wird.



3.2 WAFFEN

3.2.1 Allgemein

- a) Alle Waffen, welche im Nachfolgenden nicht erlaubt sind, sind auf dem Spielfeld verboten.
- b) Airsoftgranaten, Airsofthandgranaten und Airsoftminen sind im Nachfolgenden unter dem Sammelbegriff der Airsoftgranaten zusammengefasst.

3.2.2 Airsoftwaffen

- a) Bis zu einer Mündungsenergie von 0,5 Joule dürfen alle Airsoftwaffen vollautomatisch betrieben werden.
- b) Bis zu einer Mündungsenergie von 1,0 Joule dürfen Airsoftwaffen mit einem Gewicht von mindestens 7 Kilogramm vollautomatisch betrieben werden.
- c) Bis zu einer Mündungsenergie von 1,5 Joule dürfen Airsoftwaffen mit einer Gesamtlänge von maximal 30 Zentimeter verwendet werden.
- d) Bis zu einer Mündungsenergie von 2,0 Joule dürfen Airsoftwaffen halbautomatisch betrieben werden.
- e) Bis zu einer Mündungsenergie von 3,0 Joule dürfen Airsoftwaffen nur als Einzellader mit einer Gesamtlänge von mindestens 1 Meter verwendet werden.
- f) Ab einer Mündungsenergie über 3,0 Joule sind Airsoftwaffen verboten.

3.2.3 Airsoftgranaten

- a) Als Airsoftgranaten sind nur solche zulässig, welche konstruktionsbedingt dazu bestimmt sind, BBs auswerfen zu können.
 - i. Wurfkörper, die diese Wirkung nicht erzielen können, zählen nicht zu den Airsoftgranaten.
- b) Airsoftgranaten dürfen keine pyrotechnischen Sätze enthalten.
- c) Durch den bestimmungsmäßigen Einsatz von Airsoftgranaten darf keine erhebliche Verletzungsgefahr ausgehen.
 - i. Dies gilt insbesondere für den Auslösemechanismus sowie der Geschosswirkung im Ziel.



3.2.4 Geschosse

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

3.3 AUSRÜSTUNG

3.3.1 Schutzbrille

- a) Auf dem gesamten Spielfeld, einschließlich den Fraktionsbasen, Respawnzonen, Respawnpunkten sowie abgesperrten oder speziell gekennzeichneten Bereichen, ist das dauerhafte Tragen eines geeigneten Gesichtsschutzes Pflicht.
 - i. Dies gilt grundsätzlich auch während einer Unterbrechung, in Pausen, bei Notfalleinsätzen sowie vor Spielbeginn und auch nach Spielende.
- b) Ein Gesichtsschutz gilt als geeignet, wenn zumindest eine Verletzung der Augen ausgeschlossen werden kann.
 - i. Dies gilt als sichergestellt, wenn mindestens der Bereich der Augen nahezu vollständig abgedeckt ist und dieser den Beschuss aus einer Airsoftwaffe mit bis zu 7,5 Joule aus unmittelbarer Nähe unbeschadet standhält.

3.3.2 Schuhwerk

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

3.4 SONSTIGES

3.4.1 Pyrotechnische 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 eingeteilten Organisatoren dürfen im genehmigten Ausnahmefall diese Mittel einsetzen.
 - ii. Das grundsätzliche Verbot kann durch die Veranstaltungsleitung spontan in Teilen eingeschränkt oder ausgesetzt werden.



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

3.4.2 Schilde

- a) Schilde gelten als Teil der Ausrüstung, weswegen Treffer an diesem entsprechend auch als Treffer für den jeweiligen Spieler zählen.
- b) Mitgeführte Gegenstände, die dem Spieler Schutz vor Treffern gewähren könnten, dürfen auf dem Spielfeld nicht zum Schutz platziert werden.
 - i. Durch die Veranstaltungsleitung eingeteilten Organisatoren dürfen im genehmigten Ausnahmefall Gegenstände zum Schutz platzieren oder einsetzen.

3.4.3 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 Klingenlänge unter 20 Zentimetern ist zulässig, sofern der Gebrauch als erkennbar ungefährlich 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 Prüfteam geprüft werden.
- b) Der Betrieb von Lampen, Leuchten und Lasergeräten ist verboten, wenn von diesen eine erhebliche Gesundheitsgefährdung ausgehen kann.
 - i. Lampen und Leuchten dürfen nicht stroboskopisch betrieben werden.
 - ii. Lasergeräte dürfen nicht betrieben werden.
 - iii. Es ist unerheblich, ob diese Gegenstände sichtbares oder unsichtbares Licht auswerfen.
- c) Die Darstellungen von nach deutschem Recht verfassungsfeindlicher Symbole, Kennzeichen, Organisationen oder Medien sind verboten.



4 FAHRZEUGE UND DROHNEN

4.1.1 Allgemein

- a) Es sind grundsätzlich nur die Fahrzeuge auf dem Spielfeld zulässig, welche durch die Veranstaltungsleitung gestellt oder zugelassen werden.
- b) Alle Geräte, welche sich zu Land, Luft oder Wasser nicht-ferngesteuert als auch ferngesteuert (Drohnen) fortbewegen, zählen zu den Fahrzeugen.
- c) Die Veranstaltungsleitung legt Art und Umfang der Fahrzeuge fest und gibt diese zur Nutzung unter Rücksichtnahme bestimmter Vorgaben frei.
- d) Fahrzeuge und Fahrzeugführer sind grundsätzlich einem Organisator unterstellt und müssen dessen Anweisungen befolgen.
- e) Fahrzeuge sind so sicher zu führen, dass eine Gefährdung von Teilnehmern ausgeschlossen werden kann.
- f) Fahrzeuge sind grundsätzlich im Umkreis von 5 Meter zu diesem freizuhalten.
- g) Der Fahrtweg eines Fahrzeugs muss grundsätzlich mindestens 10 Meter in dessen Fahrtrichtung freigehalten werden und darf nicht von Spielern oder Gegenständen blockiert werden.
- h) Der Beschuss von Fahrzeugen oder darauf befindlichen Personen ist grundsätzlich verboten.
- i) Fahrzeuge dürfen durch einen Spieler nicht bewusst als Deckung genutzt werden.

4.1.2 Drohnen

- a) Der Einsatz von Drohnen ist grundsätzlich nicht erlaubt.
 - i. Passive Teilnehmer, die nicht oder nicht mehr am aktiven Spielgeschehen teilnehmen (z. B. Kameraleute), dürfen Drohnen einsetzen, wenn diese zuvor durch das Prüfteam zugelassen wurden.
 - ii. Der Einsatz von Drohnen darf das Spielgeschehen nicht behindern.
 - iii. Drohnen dürfen keinen spielerischen Vorteil für Spieler verschaffen.
 - iv. Der Einsatz von Drohnen ist so sicherzustellen, dass eine Gefährdung von Teilnehmern ausgeschlossen werden kann, insbesondere durch mögliche Fehlfunktionen, Kollisionen oder Abstürzen.
 - v. Der Beschuss von Drohnen ist verboten.



4.1.3 Fahrzeuge der Organisatoren und Rettungskräfte

- a) Fahrzeuge der Organisatoren und Rettungskräfte sind nach Freigabe der Veranstaltungsleitung für ihre jeweilige Funktion zulässig.
 - i. Diese Fahrzeuge dürfen das Spielgeschehen grundsätzlich nicht behindern, es sei denn, es liegt ein Notfall vor.
 - ii. Diese Fahrzeuge dürfen aus ihrer Funktion heraus grundsätzlich keinen spielerischen Vorteil für die Spieler verschaffen.

4.1.4 Fahrzeug des Händlers

- a) Der Händler darf für den Transport von Spielobjekten ein Fahrzeug einsetzen.
- b) Das Fahrzeug des Händlers darf nicht beschossen werden.
- c) Spieler der Hauptfraktionen dürfen sich dem stehenden Fahrzeug des Händlers nähern, wenn diese mit dem Händler interagieren müssen.
- d) Spieler der Bierdiebe dürfen das Fahrzeug des Händlers anhalten lassen.
 - i. Ein Spieler muss sich deutlich sichtbar und mindestens 10 Meter entfernt vor das Fahrzeug in dessen Fahrtrichtung stellen.
 - ii. Eine Gefährdung aller betroffenen Teilnehmer ist dabei auszuschließen.



5 SPIELFELD

5.1 ALLGEMEIN

- a) Das Spielfeld ist grundsätzlich ganzseitig begrenzt durch rot-weiß-gestreiftes Band sowie darüber hinaus stellenweise durch natürliche Hindernisse sowie lokaler Infrastruktur (z. B. Flusslauf, Zäune, ...).
Es gilt die Begrenzung der Spielfeldkarte entsprechend nach *Anlage A*.
- b) Offenes Feuer ist auf dem gesamten Spielfeld grundsätzlich verboten.
 - i. Das Anzünden und Rauchen von Rauchwaren ist erlaubt, wenn eine Brandgefahr ausgeschlossen ist und die Rauchware sicher gelöscht wird.
- c) Beschädigungen, Gefährdungen und Veränderungen an der hiesigen Umwelt, Vegetation und Infrastruktur sind verboten.
- d) Tierbauten und Nester dürfen nicht zerstört, beschädigt oder gestört werden.
- e) Das Hinterlassen von Abfällen jeglicher Art sowie Lebensmittelresten ist auf dem gesamten Spielfeld, insbesondere auch in den Fraktionsbasen, Respawnzonen sowie Respawnpunkten untersagt.
 - i. Unrat ist in entsprechend gekennzeichneten Behältnissen zu entsorgen oder unmittelbar nach Spielende eigenständig wieder mitzuführen.
- f) Das Überwinden von Zäunen und Sperrzonen ist verboten.
- g) Das Erklettern und Besteigen von Bäumen und Hochsitzen ist verboten.

5.2 GEFAHRENBEREICHE

- a) Auf dem Spielfeld befindet sich eine aktiv befahrene Gleisanlage.
 - i. Das Bahngleis sowie das Gleisbett dürfen grundsätzlich nur kurzfristig und ausschließlich zur Überquerung betreten werden.
 - ii. Das Gleisanlage darf nicht betreten oder überquert werden, sobald eine herannahende oder vorbeifahrende Bahn akustisch oder visuell wahrgenommen werden kann.
Auch der Beschuss in die Richtung der Gleisanlage ist dabei verboten.
 - iii. Spieler, welche die Gleisanlage betreten oder überqueren, dürfen selbst nicht schießen.
- b) Das Spielfeld ist geprägt von Ab- und Steilhängen.



- i. Das Betreten dieser darf nur unter Ausschluss einer erkennbaren Gefahr für Leib und Leben erfolgen.
- c) Durch das Spielfeld führt der Fluss *Svatava*.
 - i. Der Fluss kann an seiner tiefsten Stelle bis zur Brusthöhe reichen.

5.3 GESPERRTE BEREICHE

- a) Eine Sperrzone ist speziell als solche gekennzeichnet, wenn diese nicht anderweitig durch die Veranstaltungsleitung bekanntgegeben wurde.
 - i. Sperrzonen dürfen nicht betreten oder überwunden werden.
- b) Ein abgesperrter Bereich ist unscharf umrissen durch rot-weiß-gestreiftes Band.
 - i. Abgesperrte Bereiche dürfen grundsätzlich für ihren jeweiligen Zweck betreten werden.

5.4 FRAKTIONSBASEN

- a) Eine Fraktionsbasis ist gekennzeichnet durch einen zentralen Flaggenmast mit der jeweiligen Fraktionsflagge.
 - i. Die Lage der Fraktionsbasis wird zuvor durch die Veranstaltungsleitung bekanntgegeben.
 - ii. Die Ausdehnung umfasst einen unscharf umrissenen Bereich in einem Umkreis von 25 Metern um den zentralen Flaggenmast.
- b) Eine Fraktionsbasis kann nicht eingenommen werden.
- c) Die Fraktionsbasis ist zugleich eine Respawnzone.
- d) Spieler, die unmittelbar aus der Fraktionsbasis heraus ihren Respawn durchführen, dürfen nicht beschossen werden.

5.5 RESPAWNZONEN

- a) Eine Respawnzone ist ein abgesperrter Bereich.
- b) Innerhalb einer Respawnzone dürfen sich nur die Spieler aufhalten, denen die jeweilige Respawnzone auch zugewiesen ist.
- c) Es dürfen sich im Umkreis von 5 Metern außerhalb der Respawnzone keine Spieler aufhalten, außer zum Betreten oder Verlassen von dieser.



5.6 RESPAWNPUNKTE

- a) Ein Respawnpunkt ist gekennzeichnet durch einen Flaggenmast mit einer Flagge in Weiß.
 - i. Steht ein Respawnpunkt unter der Kontrolle einer Hauptfraktion, so muss zusätzlich zur weißen Flagge auch die Flagge der jeweiligen Hauptfraktion gehisst werden.
- b) Der genaue Standort eines Respawnpunkts muss durch den jeweiligen Kommandanten der Hauptfraktion vor Spielbeginn festgelegt und der Veranstaltungsleitung bekanntgegeben werden.
- c) Unmittelbar angrenzend an einem Respawnpunkt befindet sich dessen jeweilige Respawnzone.

5.7 FLAGGENPUNKTE

- a) Ein Flaggenpunkt ist gekennzeichnet durch einen Flaggenmast.
- b) An dem Flaggenpunkt liegen Flaggen der jeweiligen Hauptfraktionen aus.
- c) An dem Flaggenpunkt befinden sich eine Uhr sowie ein Flaggenbuch oder ein elektronischer Flaggenschreiber.

5.8 HÄNDLERPUNKT

- a) Der Händlerpunkt ist ein Unterstand innerhalb eines abgesperrten Bereichs.
- b) Der Händlerpunkt darf jederzeit durch unterschiedliche Fraktionen zeitgleich betreten werden und darf nicht durch eine Fraktion alleinig beansprucht werden.
- c) Die Aufnahme und das Entwenden von Spielwährung und Spielobjekten im Händlerpunkt durch Spieler ist verboten.

5.9 EDELBRAUEREI

- a) Die Edelbrauerei ist ein Unterstand innerhalb eines abgesperrten Bereichs.
- b) Die Edelbrauerei darf jederzeit durch unterschiedliche Fraktionen zeitgleich betreten werden und darf nicht durch eine Fraktion alleinig beansprucht werden.
- c) Unmittelbar angrenzend an der Edelbrauerei befindet sich dessen speziell gekennzeichnete Lagerplatz zur Auslieferung und Aufnahme von Bierfässern.



6 ALLGEMEINE SPIELREGELN

6.1 SPIELWÄHRUNG

- a) Als Spielwährung werden speziell gekennzeichnete Bierdeckel verwendet.
 - i. Die Spielwährung wird durch die Veranstaltungsleitung herausgegeben.
 - ii. Andere Spielwährungen sind grundsätzlich unzulässig.
 - iii. Grundsätzlich darf ein Spieler beliebig viel Spielwährung mit sich führen.
- b) Die gesamte Spielwährung ist unmittelbar nach Spielende getrennt nach ihrer Fraktion an die Veranstaltungsleitung zu übergeben.
 - i. Spielwährung, die nach Ablauf der 1. Stunde nach dem Spielende abgegeben wird, wird in der Auswertung nicht mehr berücksichtigt.

6.2 SPIELOBJEKTE

6.2.1 Allgemein

- a) Auf dem Spielfeld befinden sich durch die Organisatoren verteilte Spielobjekte.
 - i. Spielobjekte dürfen nur aufgenommen werden, wenn diese dazu gekennzeichnet sind oder wenn die Organisatoren dies zuvor bekanntgegeben haben.
 - ii. Spielobjekte können Tausch- oder Missionsgegenstände sein.
 - iii. Gegenstände, insbesondere elektronische Akustikanlagen oder Transportkisten, die nicht explizit als Tausch- oder Missionsgegenstände gekennzeichnet sind, verbleiben an Ort und Stelle und dürfen ohne Berechtigung nicht bewegt, geöffnet oder anderweitig in Gebrauch genommen werden.

6.2.2 Tauschgegenstände

- a) Tauschgegenstände können aufgenommen und beim Händler gegen Spielwährung eingetauscht werden.
 - i. Tauschgegenstände, die nicht bis zum Spielende beim Händler eingetauscht werden, verlieren mit Spielende ihren Spielwert.
- b) Grundsätzlich darf ein Spieler nur 1 Tauschgegenstand mit sich führen.



- c) Wechselt der Spieler zu einem passiven Teilnehmer, so muss dieser den mitgeführten Tauschgegenstand an Ort und Stelle sicher ablegen.

6.2.3 Missionsgegenstände

- a) Missionsgegenstände können für Missionen gesammelt und verwendet werden.
- b) Grundsätzlich darf ein Spieler mehrere Missionsgegenstände mit sich führen.
- c) Wechselt der Spieler zu einem passiven Teilnehmer und darf dieser die Missionsgegenstände weiterhin mitführen, so dürfen diese nicht an einen aktiven Spieler übergeben werden.

6.3 VERSTÖßE

- a) Verstößt ein Teilnehmer gegen Spielregeln, so kann dies durch einen zuständigen Organisator geahndet werden.
 - i. Der Spieler hat auf Verlangen eines Organisators sein personenbezogenes Kontrollband sowie seine personenbezogene Spielerkarte vorzuzeigen.
 - ii. Ein Organisator ist befugt, die Kontrollbandnummer zu erfassen und zu verarbeiten.
 - iii. Liegt ein erheblicher Verstoß vor, so darf ein Organisator auf dem personenbezogenen Kontrollband bzw. der personenbezogenen Spielerkarte Notizen zum entsprechenden Verstoß notieren.
 - iv. Ein Organisator darf in entsprechenden Fällen eine personenbezogene Spielerkarte entwerten, insbesondere bei schwerwiegenden Verstößen gegen Sicherheitsbestimmungen.
- b) Teilnehmer, die durch die Entwertung ihrer personenbezogenen Spielerkarte von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen sind, haben in Begleitung eines zugeteilten Organisators das Spielfeld unverzüglich zu verlassen.



7 ZEITEN

7.1 SPIELBEGINN UND SPIELEND

7.1.1 Allgemein

- a) Die Spieler der Hauptfraktionen dürfen vor Spielbeginn das Spielfeld nur auf direktem Weg zu ihrer jeweiligen Fraktionsbasis betreten.
- b) Organisatoren sowie Teilnehmer, die nicht Teil der Hauptfraktionen sind, dürfen im Rahmen ihrer Funktion zu jeder Zeit das gesamte Spielfeld betreten, sofern keine anderen Regelungen gelten.

7.1.2 Spielbeginn

- a) Das Spiel beginnt durch ein angekündigtes Signal der Organisatoren.
- b) Bei Spielbeginn starten die Spieler der Hauptfraktionen ausschließlich aus ihrer jeweiligen Fraktionsbasis heraus.
 - i. Das Starten aus dem übrigen Spielfeld heraus ist für diese nicht zulässig.
- c) In den ersten 30 Minuten nach Spielbeginn befinden sich die Spieler der Kirche verteilt an allen Flaggenpunkten.
 - i. Die jeweiligen Spieler der Kirche bekämpfen in dieser Zeit keine anderen Spieler der Hauptfraktionen, es sei denn, die Spieler der Hauptfraktionen beginnen die Kirche vorzeitig zu bekämpfen.
 - ii. Ein Spieler der Kirche kann einen Flaggenpunkt verlassen und aktiv am Spiel teilnehmen, sobald eine Hauptfraktion die jeweilige Flagge eingenommen hat.
- d) Alle anderen Teilnehmer dürfen grundsätzlich an Ort und Stelle starten, sofern keine anderen Regelungen gelten.

7.1.3 Spielende

- a) Das Spiel endet nach Ablauf einer zuvor bekanntgegeben Zeit der Organisatoren.
- b) Nach Spielende stellen alle Teilnehmer sicher, dass diese bei Verlassen des Spielfeldes ihre persönlichen Gegenstände sowie ihren Unrat mitführen.
- c) Die Mitnahme von Teilnehmern sowie deren persönlichen Gegenständen auf Fahrzeugen der Organisatoren kann durch diese nicht sichergestellt werden.



7.2 RESPAWN

- a) Ein Respawn erfolgt grundsätzlich nur zu jedem Viertel einer Stunde.
 - i. Der Respawn kann bis zu 1 Minute nach seinem Beginn wahrgenommen werden.
 - ii. Wird der Respawn nicht wahrgenommen, so ist dieser erst wieder zum nächsten Viertel einer Stunde möglich.
- b) Die jeweilige Zeit ist aus einer in der Respawnzone aushängenden Uhr zu entnehmen und verbindlich.

7.3 PAUSEN

- a) Es gibt grundsätzlich keine festgelegten Pausen.
- b) Besteht der Bedarf einer Pause, so nimmt der Spieler dies selbstständig wahr.
- c) Zur Pause kann der betroffene Spieler zu einem passiven Teilnehmer wechseln.
 - i. Ein Wiedereinstieg als aktiver Spieler in das Spiel ist in diesem Fall erst zum nächsten regulären Respawn aus einer Respawnzone heraus möglich.

7.4 UNTERBRECHUNGEN UND NOTFÄLLE

- a) Eine Unterbrechung des laufenden Spielgeschehens ist bei einer vorliegenden Notwendigkeit grundsätzlich einem Organisator vorbehalten.
 - i. Eine Unterbrechung ist durch einen Organisator durch den Ausruf „*Spielunterbrechung!*“ den umliegenden Teilnehmern anzuzeigen.
- b) Eine Unterbrechung muss räumlich und zeitlich begrenzt sein.
 - i. Das Schießen in, aus, durch oder über den Bereich der Unterbrechung ist verboten.
- c) 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 körperliche Schädigung erlitten hat, eine erhebliche Gefährdung erkennbar bevorsteht oder wenn dieser nicht mehr bei Bewusstsein ist.
 - ii. Der Grad der Schädigung muss hierbei die weitere Spielfähigkeit des Betroffenen dauerhaft einschränken oder unmöglich machen.



- iii. Unterbrechungen zur Klärung von Spielkonflikten sind keine Notfälle.
- d) Eine Unterbrechung ist grundsätzlich durch den Ausrufenden oder einem Organisator nach dem Wegfall der Notwendigkeit aufzuheben.
 - i. 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.
 - ii. Die Aufhebung erfolgt durch lautes Herunterzählen von 10 auf 0 und dem unmittelbar darauffolgenden Ausruf „*Spielstart!*“.



8 SCHIEßEN UND TREFFER

8.1 SCHIEßEN

- a) Das Schießen ist nur innerhalb des Spielfelds sowie in speziell gekennzeichneten Bereichen erlaubt.
 - i. Das Schießen in, aus, durch oder über einen abgesperrten Bereich, eine Fraktionsbasis, einen Respawnpunkt, den Händlerpunkt sowie die Edelbrauerei ist verboten.
 - ii. Es darf nur mit den Airsoftwaffen geschossen werden, die zuvor durch das Prüfteam zugelassen wurden.
- b) Kann der Schütze bei Abgabe eines Schusses nicht die gesamte Schussbahn zwischen Waffe und Ziel einsehen, so darf dieser nicht schießen.
- 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 anhand der Geschossenergie von etwa 0,8 Joule im Ziel nach *Anlage D*.
 - ii. Es muss kein Mindestabstand eingehalten werden, wenn die Airsoftwaffe eine Mündungsenergie von nicht mehr als 0,8 Joule hat.
- d) Wurfkörper, insbesondere Airsoftgranaten, dürfen nur flach und locker geworfen werden.
 - i. Beim Wurf ist sicherzustellen, dass kein Teilnehmer durch den Wurfkörper getroffen werden kann.
- e) Das Schießen auf Tiere sowie passive Teilnehmer ist verboten.
 - i. Ein Teilnehmer ist passiv, wenn dieser nicht oder nicht mehr aktiv am Spiel teilnimmt oder teilnehmen darf.
- f) Der Schütze darf sich nicht im Schutz eines passiven Teilnehmers befinden.
 - i. Eine mögliche Gegenwehr des Zieles darf durch den passiven Teilnehmer nicht erheblich behindert werden.
 - ii. Der passive Teilnehmer darf dabei durch die betroffenen Spieler angewiesen werden, seine Position zu verschieben.



8.2 TREFFER

- a) Ein Treffer ist gültig, wenn das Geschoss eines Schützen das Ziel an dessen Körper, Ausrüstung oder Waffe direkt trifft.
 - i. Prallt das Geschoss vor dem Treffer von einem anderen Gegenstand deutlich ab, so ist dieser Treffer nicht gültig.
 - ii. Diese Bedingung gilt nicht, wenn der Abpraller erkennbar aus einer Airsoftgranate abgefeuert wurde.
- b) Als Treffer gilt auch, wenn der Spieler von einem anderen Spieler der eigenen Fraktion getroffen wurde.
- c) Als Treffer gilt auch, wenn der Schütze mit seiner Hand oder einen von ihm eingesetzten stumpfen Gegenstand das Ziel aktiv berührt.
 - i. Eine Verletzung des Ziels ist dabei in jedem Fall auszuschließen.
- d) Ein Treffer durch ein Geschoss ist durch den Getroffenen unmittelbar danach seinen umliegenden Spielern durch den lauten Ausruf „Hit!“ sowie dem erkennbaren Emporheben eines Armes zu signalisieren.
 - i. Erfolgt der Ausruf „Hit!“ unbeabsichtigt, so kann dieser nicht revidiert werden und der Spieler gilt in diesem Fall als getroffen.
- e) 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.
 - iii. Im Ausnahmefall kann sich der Getroffene um wenige Meter selbstständig verschieben, wenn hierdurch eine mögliche Störung des Spielgeschehens aufgehoben werden kann.
 - iv. Der Getroffene darf gegenüber aktiven Spielern keine Informationen bekanntgeben, sofern diese Angaben über andere aktive Spieler oder deren spielerische Absichten beinhalten.
 - v. Der Getroffene begibt sich grundsätzlich unmittelbar zu einer Respawnzone, sofern dieser von der Sanitätsregel keinen Gebrauch machen will oder kann.



- f) Haben zwei Schützen sich gegenseitig nahezu zeitgleich getroffen und es ist nicht ersichtlich, welcher Schütze zuerst getroffen hat, so gelten im Zweifel beide als getroffen.
- g) Gibt der Schütze an, das Ziel getroffen zu haben, so gilt in erster Linie das Wort vom Schützen.
 - i. Im Zweifel muss der Schütze glaubhaft machen können, dass dieser den Treffer am Ziel hat abprallen sehen.
- h) Bestehen erhebliche Zweifel, ob ein Treffer gültig war, so darf ein betroffener Spieler unmittelbar nach dem mutmaßlichen Treffer einen Organisator zur Klärung dessen heranziehen.
 - i. Alle betroffenen Spieler haben sich zur Klärung dem jeweiligen Organisator vorzustellen und wechseln in dieser Zeit zu einem passiven Teilnehmer.
 - ii. Werden betroffene Spieler während der Klärung getroffen, so sind diese Treffer nicht gültig.
 - iii. Betroffene Spieler dürfen als aktiver Spieler im Spiel erst wiedereinsteigen, wenn dieser sich unmittelbar nach Klärung auf Anweisung durch den jeweiligen Organisator zu einem bestimmten Punkt zurückbegeben hat.



9 RESPAWN UND SANITÄTSREGEL

9.1 ALLGEMEIN

- 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 Respawnzone auf.
- c) Bei einem Respawn sind weiße Binden sowie Westen in Signalfarben abzulegen.
- d) Der Respawn für Spieler der Hauptfraktionen darf nur aus ihrer jeweils zugewiesenen Respawnzone heraus erfolgen.
- e) Für Spieler, die nicht Teil der Hauptfraktionen sind, gelten für ihren Respawn speziell aufgeführte Regelungen.

9.2 RESPAWNPUNKTE

- a) Ein Respawnpunkt ist jeweils nur für eine Hauptfraktion verbindlich und kann nicht durch andere Fraktionen zum Respawn genutzt werden.
- b) Ein Respawnpunkt steht unter der Kontrolle einer Hauptfraktion, sobald zusätzlich zur weißen Flagge auch die Flagge der jeweiligen Hauptfraktion gehisst wird.
 - i. Die Flagge der Hauptfraktion kann ausschließlich durch den Kommandanten der jeweiligen Hauptfraktion gehisst werden.
 - ii. Der Kommandant muss am Flaggenmast verbleiben, damit der Respawnpunkt unter Kontrolle steht.
 - iii. Verbleibt der Kommandant insgesamt 30 Minuten am Flaggenmast, so besteht die Kontrolle über den Respawnpunkt fort, auch wenn der Kommandant den Respawnpunkt verlässt.
Diese Bedingung muss jeweils einmal vor 13:30 Uhr und einmal nach 13:30 Uhr erfüllt werden.
- c) Die Kontrolle über einen Respawnpunkt geht verloren, sobald die Flagge der jeweiligen Hauptfraktion abgenommen wurde.
 - i. Der Kommandant muss die Flagge seiner Hauptfraktion abnehmen, wenn dieser noch nicht insgesamt 30 Minuten an dem Flaggenmast verblieb und diesen dabei vorzeitig verlässt.
Dies gilt auch, wenn der Kommandant zu einem passiven Teilnehmer wechselt.



- ii. Die Flagge der Hauptfraktion kann ebenfalls durch einen Spieler anderer Hauptfraktionen abgenommen werden.
- iii. Um 13:30 Uhr wird die Flagge der Hauptfraktion durch einen zuständigen Organisator abgenommen, außer der jeweilige Kommandant befindet sich dabei am Flaggenmast.
Die Bedingung mit dem 30-minütigen Verbleib des Kommandanten am Flaggenmast zur fortwährenden Kontrolle des Respawnpunkts muss dennoch erneut erfüllt werden.
- iv. Geht die Kontrolle über einen Respawnpunkt verloren, so müssen alle passiven Teilnehmer in der jeweiligen Respawnzone sich unmittelbar zu ihrer Fraktionsbasis begeben.

9.3 SANITÄTSREGEL

- a) Wird ein Spieler erstmalig seit Spielbeginn oder seit seinem letzten Respawn getroffen, so darf dieser zunächst an Ort und Stelle verbleiben, wenn dieser von der Sanitätsregel Gebrauch machen will.
 - i. Der getroffene Spieler darf nur innerhalb von 5 Minuten nach dem Treffer von der Sanitätsregel Gebrauch machen.
 - ii. Der Spieler muss dies mit einer weißen Binde in der Hand deutlich anzeigen und darf durch den Ausruf „*Sani!*“ andere Mitspieler auf sich aufmerksam machen.
 - iii. Der Spieler verhält sich dabei wie ein passiver Teilnehmer, wobei die Kennzeichen eines passiven Teilnehmers nicht angelegt werden dürfen.
- b) Will ein Spieler von der Sanitätsregel keinen Gebrauch mehr machen, so wechselt der Spieler zu einem passiven Teilnehmer und darf bis zu seinem nächsten regulären Respawn auch keinen Gebrauch von der Sanitätsregel machen.
- c) Macht ein Spieler von der Sanitätsregel Gebrauch, so kann dieser mit einer mindestens 30 Millimeter breiten weißen Binde an einem Arm verbunden werden.
 - i. Die weiße Binde darf nur durch einen anderen Spieler angelegt werden.
 - ii. Das eigenständige Anlegen durch den getroffenen Spieler ist nicht zulässig.
 - iii. Die Verwendung von Binden in deutlich anderen Farben ist nicht zulässig.



- iv. Der Spieler darf unmittelbar nach dem Anlegen der weißen Binde wieder aktiv am Spielgeschehen teilnehmen.
- d) Das Ablegen der weißen Binde ist nur in Respawnzonen vor oder unmittelbar nach einem Respawn zulässig.
- e) Wird ein aktiver Spieler getroffen, der bereits eine weiße Binde am Arm trägt, so muss der Getroffene sich unmittelbar zu einer Respawnzone begeben.
 - i. Der erneute Gebrauch der Sanitätsregel ist erst nach einem Respawn aus einer Respawnzone heraus wieder zulässig.



10 MISSIONEN

10.1 FLAGGENSPIEL

- a) Das Flaggenspiel besteht während des gesamten Spiels, sofern keine anderen Regelungen gelten.
- b) Während des Flaggenspiels haben die Spieler aller Hauptfraktionen 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.
 - ii. Ein Flaggenpunkt wird kontrolliert, wenn ausschließlich die Flagge der eigenen Fraktion sichtbar in oberster Position des Flaggenmastes hängt.
- c) Die kontrollierende Fraktion muss in dem aushängenden Flaggenbuch bzw. dem elektronischen Flaggenschreiber erfasst sein.
 - i. Die Kontrolle gilt als erfasst, wenn in dem Flaggenbuch für die jeweilige Fraktion die Startzeit der Kontrolle eingetragen ist.
 - ii. Die Startzeit muss der Zeit der am Flaggenmast aushängenden Uhr entsprechen.
 - iii. 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.
 - iv. Die Erfassung der Kontrolle darf nicht vor dem Aufhängen der jeweiligen Flagge durchgeführt werden.
 - v. Hängt die Flagge der eigenen Fraktion bereits an oberster Position des Flaggenmastes und die Erfassung der Kontrolle wurde noch nicht abgeschlossen, so darf diese Erfassung abgeschlossen werden, auch wenn der erfassende Spieler währenddessen getroffen wird.
- d) Es gelten individuelle Punktwerte in Abhängigkeit vom jeweiligen Flaggenpunkt und der jeweiligen Kontrollzeit durch eine bestimmte Fraktion.
 - i. Die Punktwerte sind gesondert aufgeführt und werden nach Spielende durch die Veranstaltungsleitung für die abschließende Punktevergabe ausgewertet.



- ii. Können unwahre oder falsche Angaben sowie Manipulationen nachgewiesen werden, so kann dies zu Abzügen in der abschließenden Punktevergabe der jeweiligen Fraktion führen.

10.2 BIERBRAUEN

- a) Das Bierbrauen kann während des gesamten Spiels durchgeführt werden, sofern keine anderen Regelungen gelten.
- b) Während des Bierbrauens haben die Spieler aller Hauptfraktionen die Möglichkeit, Bierfässer zu erhalten, um diese gegen Spielwährung umtauschen zu können.
- c) Ein Bierfass gilt als Tauschgegenstand.
- d) Die Spieler der Bierbrauer und Biercrafter können in der Edelbrauerei sich durch den Braumeister Bierfässer brauen lassen.
 - i. Zum Brauen von einem Bierfass werden jeweils 3 unterschiedliche Zutaten benötigt, die zuvor auf dem Spielfeld an gekennzeichneten Stellen gesammelt oder vom Händler gekauft werden können.
 - ii. Diese Zutaten gelten als Missionsgegenstände.
 - iii. Die Zutaten müssen in der Edelbrauerei dem Braumeister übergeben werden.
 - iv. Unmittelbar nach der Übergabe der Zutaten haben die jeweiligen Spieler die Edelbrauerei zu verlassen.
 - v. Das Brauen von einem Bierfass dauert 30 Minuten und kann nicht unterbrochen oder abgebrochen werden.
 - vi. Es können insgesamt nur 2 Bierfässer unabhängig von den Fraktionen gleichzeitig gebraut werden.
 - vii. Ein Bierfass wird durch den Braumeister in der Farbe der Hauptfraktion gekennzeichnet, welche die jeweils passenden Zutaten zum Brauen abgegeben hat.
Diese Kennzeichnung darf nicht geändert werden.
 - viii. Das gebraute Bierfass wird durch den Braumeister an dem Lagerplatz zur Auslieferung und Aufnahme abgelegt.
- e) Ein Spieler der Bierbrauer sowie Biercrafter darf ein Bierfass ausschließlich in der Farbe der eigenen Fraktion aufnehmen.
Ein Bierfass der gegnerischen Fraktion darf nicht bewegt werden.



- f) Ausschließlich Bierdiebe dürfen Bierfässer von gegnerischen Fraktionen aufnehmen, bewegen, vom Fahrzeug des Händlers entwenden oder beim Händler abgeben, sofern diese Bierfässer sich noch im Spiel befinden.
- g) Bierfässer müssen dem Händler am Händlerpunkt übergeben werden, um diese gegen Spielwährung eintauschen zu können.
 - i. Spieler der Bierbrauer und Biercrafter dürfen nur Bierfässer in der Farbe ihrer eigenen Fraktion abgeben und dafür Spielwährung erhalten.
 - ii. Spieler der Bierdiebe dürfen Bierfässer in der Farbe einer beliebigen Fraktion abgeben und dafür Spielwährung erhalten.
 - iii. Bereits abgegebene Bierfässer befinden sich nicht mehr im Spiel.
- h) Befindet sich der Händler auf einem Fahrzeug, so kann der Händler jederzeit bis zu 2 Bierfässer pro Fraktion auf das Fahrzeug aufladen lassen.
 - i. Wurde ein Bierfass auf das Fahrzeug aufgeladen, so darf dieses erst am Händlerpunkt unter Aufsicht des Händlers abgeladen werden.
Dies gilt nicht für Spieler der Bierdiebe.

10.3 NEBENMISSIONEN

- a) Genaue Angaben zum Zeitraum, Ablauf, Inhalt oder zu den Siegbedingungen einer Nebenmission werden durch die Veranstaltungsleitung festgelegt.
 - i. Missionsbedingungen werden vor Spielbeginn, spätestens jedoch vor Ort durch einen zuständigen Organisator oder auf dem Spielfeld durch entsprechende Hinweise bekanntgegeben.
- b) Sind für eine Nebenmission Rollenspieler, eingeteilte Organisatoren oder der Händler zugeteilt, so tragen diese zur Überwachung und Einhaltung der Missionsbedingungen bei.
 - i. Diese haben ebenfalls einzuschätzen, ob eine Mission erfüllt wurde.
 - ii. Diese übergeben nur bei Erfüllung der Missionsbedingungen etwaige Entlohnungen oder Missionsgegenstände an den Erfüllenden.



11 AUSWERTUNG

- a) Frühestens 1 Stunde nach Spielende kann die Veranstaltungsleitung die Auswertung der Einzelergebnisse und Wertungen aus dem Spiel abschließen.
- b) Der Veranstaltungsleitung obliegt die gerechte Vergabe von Punkten.
- c) Die Veranstaltungsleitung darf erreichte Punkte für eine Fraktion abziehen, wenn diese nachweisbar ein Verstoß begangen hat sowie wenn die jeweilige Fraktion unwahre, falsche oder manipulierte Angaben getroffen hat.
- d) Der Auswertung dürfen weitere Teilnehmer beiwohnen.
 - i. Diese Teilnehmer müssen von den Kommandanten ihrer Hauptfraktion ernannt und der Veranstaltungsleitung namentlich bekanntgeben werden.
 - ii. Es darf jeweils nur ein Teilnehmer der Hauptfraktion dazu ernannt werden.
 - iii. Bis zur öffentlichen Bekanntgabe der Auswertung müssen diese Teilnehmer Stillschweigen bewahren und dürfen einen durch die Veranstaltungsleitung festgelegten Bereich nicht verlassen.
- e) Die Art und Weise der Ausgabe von Siegesprämien obliegt der Veranstaltungsleitung und richtet sich nach den Fraktionen und auf ihren jeweiligen Anteil in der abschließenden Punktevergabe.
- f) Die abschließende Punktevergabe ist mit öffentlicher Bekanntgabe durch die Veranstaltungsleitung verbindlich und grundsätzlich unveränderlich.



Anlagen

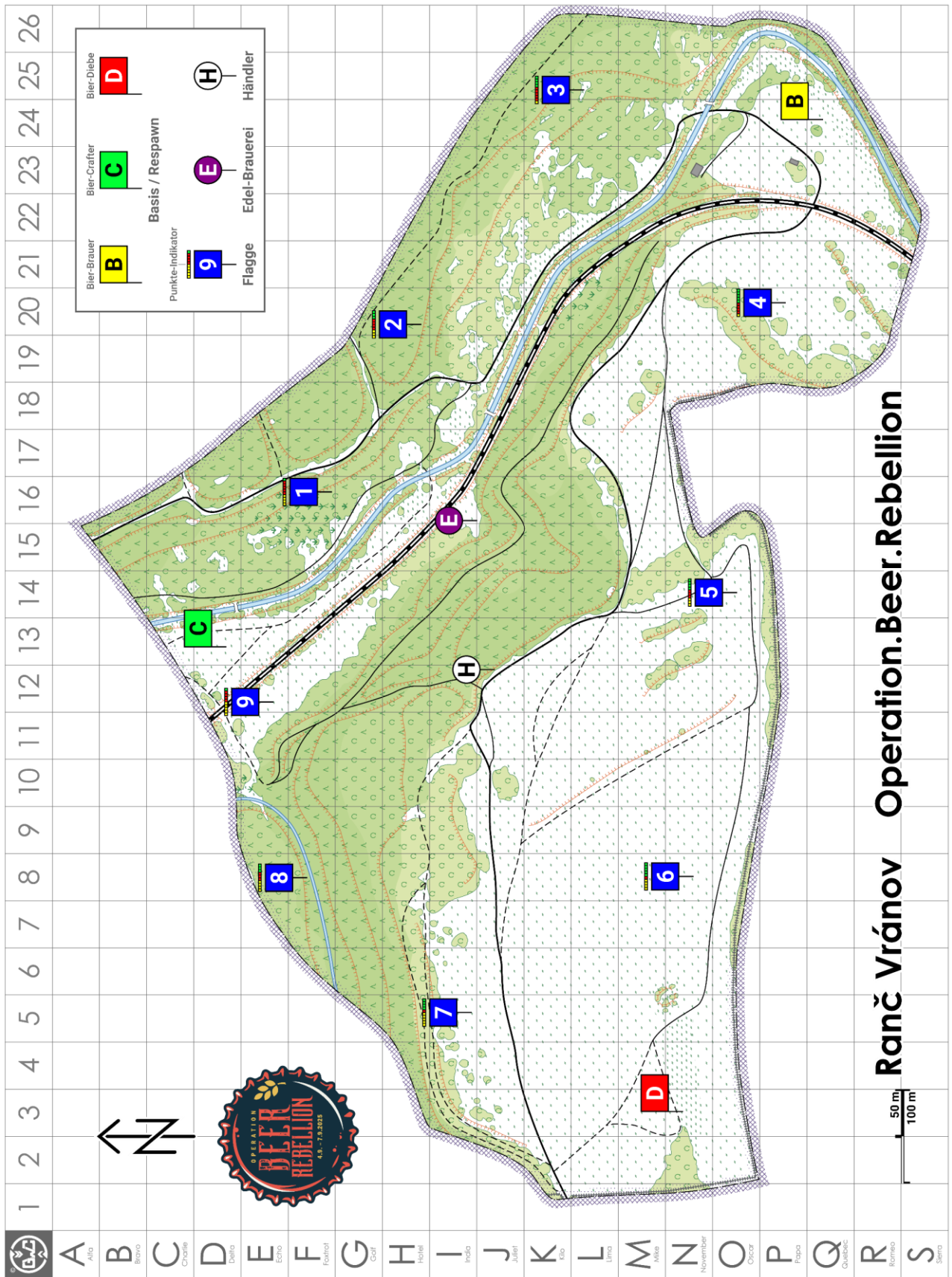


A SPIELFELDKARTE: TOPOGRAFISCH





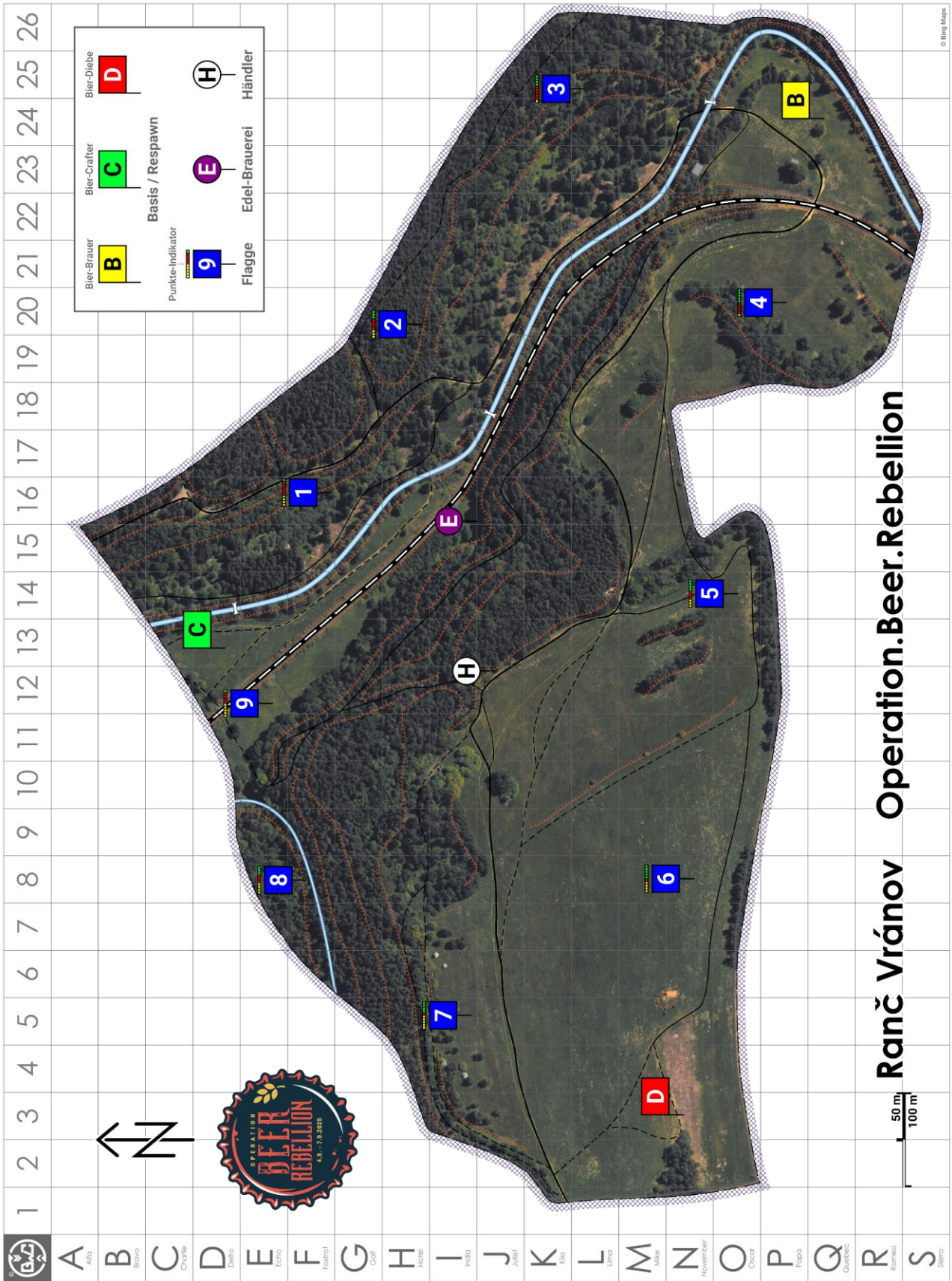
B SPIELFELDKARTE: TOPOGRAFISCH MIT FLAGGENPUNKTEN



Ranč Vránov Operation.Beer.Rebellion



C SPIELFELDKARTE: LUFTBILD MIT FLAGGENPUNKTEN



Ranč Vránov Operation.Beer.Rebellion





D MINDESTABSTÄNDE UND GESCHWINDIGKEITEN

| Masse BB | ≤ 0,25 g | ≤ 0,36 g | ≤ 0,48 g |
|---------------|----------------|----------|----------|
| Energie E_0 | Mindestabstand | | |
| ≤ 0,5 J | 0 m | 0 m | 0 m |
| ≤ 1,0 J | ~5 m | ~10 m | ~10 m |
| ≤ 1,5 J | ~15 m | ~20 m | ~30 m |
| ≤ 2,0 J | ~20 m | ~30 m | ~40 m |
| ≤ 3,0 J | ~30 m | ~40 m | ~55 m |

| Masse BB | ≤ 0,25 g | ≤ 0,36 g | ≤ 0,48 g |
|---------------|-----------------------------|----------|----------|
| Energie E_0 | Geschwindigkeit v_0 (fps) | | |
| ≤ 0,5 J | ~205 fps | ~175 fps | ~150 fps |
| ≤ 1,0 J | ~290 fps | ~245 fps | ~210 fps |
| ≤ 1,5 J | ~360 fps | ~300 fps | ~260 fps |
| ≤ 2,0 J | ~415 fps | ~350 fps | ~300 fps |
| ≤ 3,0 J | ~510 fps | ~425 fps | ~365 fps |

| Masse BB | ≤ 0,25 g | ≤ 0,36 g | ≤ 0,48 g |
|---------------|-----------------------------|----------|----------|
| Energie E_0 | Geschwindigkeit v_0 (m/s) | | |
| ≤ 0,5 J | ~65 m/s | ~55 m/s | ~45 m/s |
| ≤ 1,0 J | ~90 m/s | ~75 m/s | ~65 m/s |
| ≤ 1,5 J | ~110 m/s | ~90 m/s | ~80 m/s |
| ≤ 2,0 J | ~125 m/s | ~105 m/s | ~90 m/s |
| ≤ 3,0 J | ~155 m/s | ~130 m/s | ~110 m/s |



E TEILNEHMER: BIERBRAUER



F TEILNEHMER: BIERCRAFTER





G TEILNEHMER: BIERDIEBE



H TEILNEHMER: KIRCHE



I TEILNEHMER: BEERFOOT



J TEILNEHMER: VERANSTALTUNGSLEITUNG



K TEILNEHMER: RETTUNGSKRÄFTE





L FRAKTIONSFLAGGE: BIERBRAUER



M FRAKTIONSFLAGGE: BIERCRAFTER





N FRAKTIONSFLAGGE: BIERDIEBE





VERSIONSHINWEISE

| Version | Datum | Änderung |
|---------|------------|---|
| 1.00 | 21.02.2025 | Initiale Erstellung des Regelwerkes |
| 1.01 | 24.02.2025 | Rechtschreibung und Grammatik; Korrektur Fraktionen (Punkt 2.2 ff) |
| 1.02 | 28.02.2025 | Rechtschreibung und Grammatik; Punkt 3.1 verschoben zu Punkt 1 d); Punkt 3.2 c) entfernt (redundant zu Punkt 3.6 b)); Punkt 3.6 b) ii. ergänzt („Messen mit den schwersten BBs“); Punkt 3.6 ff ersetzt Punkt 3.1; Punkt 5.1 b) zusammengeführt mit Punkt 5.2.2 ff; Punkt 3.4 ff ausgegliedert als neuer Hauptpunkt 4; Anlagen L bis N ergänzt (Fraktionsflaggen); Nummerierungen angepasst; Formatierung angepasst |
| 1.03 | 28.02.2025 | Korrektur Anlage L (Fraktionsflagge Bierbrauer) |