

RASTEY II

Regeln

Allgemeines

- 1) Die Mitspieler müssen 18 Jahre oder älter sein.
- 2) Die Verwendung von Schutzkleidung und Augenschutz ist obligatorisch, Schäden durch nicht ausreichend geschützte Augenpartien liegen nicht im Verantwortungsbereich der Organisatoren.
- 3) Die Versorgung mit Hülsen und Paintballs erfolgt in Eigenregie.
- 4) CO2 kann bei Bedarf vor Ort gestellt werden, gebt das bitte bei der Anmeldung an.
- 5) Für Verpflegung sorgt jeder Spieler eigenständig.
- 6) Zeltplätze werden gestellt.

Platz

- 5) Das Verschmutzen des Zeltplatzes ist zu unterlassen, jeder ist verantwortlich, seinen Müll wieder mit nach Haus zu nehmen.
- 6) Feuer darf nur an bezeichneten Stellen entzündet werden.
- 7) Das Beschädigen der Einrichtung des Spielfeldes ist zu vermeiden. Schanzarbeiten sind erlaubt.

Allg. Spielweise

- 8) Den Anweisungen der Organisatoren ist Folge zu leisten.
- 9) Rubberballs sind verboten. Die Verwendung selbst mitgebrachter pyrotechnischer Artikel muß mit den Organisatoren vorher abgesprochen werden.
- 10) Das Verlassen des Spielgeländes mit schußbereiten Markierern ist verboten.
- 11) Es darf ausschließlich auf Teilnehmer der Veranstaltung mit Schutzkleidung geschossen werden.
- 12) Die Verwendung von Biohülsen oder Hülsenfangsäcken wird empfohlen.
- 13) Die Spieler haben während des Spiels Teammarkierungen zu tragen.

Spielmechanik

14)

Wird ein Spieler getroffen, kann er entweder sofort das Spielfeld verlassen oder sich mit gehobener Hand hinsetzen und einen "Medic" rufen. Er darf die Entscheidung frühestens nach 15 Minuten revidieren. Während dieser Phase darf er nicht ins Spielgeschehen eingreifen oder mit den Teamkameraden kommunizieren, ausser um den "Medic" zu rufen. Sobald ein Teammitglied entweder nach einer erfolgreichen Behandlung durch den "Medic" das zweite Mal getroffen wurde oder freiwillig aus dem Spiel geht, endet für ihn diese Runde. Erst wenn sein Team komplett an der Basis eingetroffen ist, entweder markiert oder freiwillig das Spielfeld verlassend, kann das gesamte Team wieder gemeinsam in eine neue Runde einsteigen. Sollte ein Spieler für eine Zeit nicht am Spielgeschehen teilnehmen wollen, muß er mindestens die komplette folgende Runde ausscheiden.

15)

Es zählen alle Treffer, egal ob Markierer, Gesicht, Sack, Hintern, geplatzt, nicht geplatzt, übergossen... vollkommen egal. Getroffen ist getroffen. Wenn ihr euch nicht sicher seit, ob ihr getroffen seit, dann seit ihr es.

16)

Wenn Ihr auf Minen tretet oder welche auslöst oder im Radius von 2m um euch herum etwas laut knallt, was einen Sprangatz simulieren soll, seit ihr ebenfalls markiert.

17)

Diskussionen über Spieler, die angeblich nicht rausgehen sind ausdrücklich untersagt. Wenn Ihr 100% sicher seit, daß es einen Vorfall gab, spricht bitte mit der Spielleitung.

18)

Jedes Team kann einen "Medic" bestimmen. Diese Entscheidung ist für die folgende Runde bindend. Dieser kann gegen Spielpunkte Bandagen bei der Spielleitung einkaufen. Wenn er zu einem getroffenen Spieler kommt, kann er diesem eine Bandage umbinden und den Spieler nach einem Treffer einmalig wieder ins Spiel bringen. Diese Prozedur dauert eine von der Spielleitung bekannt gegebene Zeit, und während dieser Zeit dürfen weder der Medic noch der Gerettete in das Spielgeschehen eingreifen.

19)

Nach dem zweiten Treffer ausgeschiedene Spieler sammeln sich in ihrer Basis. Auf dem Weg in die Basis geben die ausgeschiedenen Spieler keine Informationen an die noch im Spiel verbliebenen und nehmen den direkten Weg. Teams können nur geschlossen wieder ins Spiel einsteigen, nachdem entweder alle Spieler markiert oder gefangen wurden oder nachdem sich das verbleibende Team in die Basis zurückgezogen hat. Dazu müssen nicht alle Mitglieder markiert worden sein. Nach einer vorher bestimmten Zeit steigt dann das komplette Team wieder in das Spielgeschehen ein.

20)

Ein Spieler, der auf einen Sanitäter wartet und dabei von zwei gegnerischen Spielern aufgestöbert wird, gilt als

"Gefangener". Er gibt den gegnerischen Mitspielern sein Parteiarmband und kehrt sofort zu seiner Basis zurück. Die erbeuteten Parteiarmbänder werden in der eigenen Basis gegen Spielpunkte getauscht.

21)

Während des Spiels können die einzelnen Teams der Seiten Spielpunkte erlangen. Während des Spielverlaufs werden den Spielern verschiedene Wege zum Erlangen der Punkte eröffnet (siehe auch 16). Darunter fallen Spezialmissionen sowie das Finden von Gegenständen auf dem Spielfeld (nein, keine Sofas...). Diese Spielpunkte können Teams entweder alleine oder gemeinsam mit anderen Teams gegen besondere Objekte oder Spielerleichterungen eintauschen. Der in 18 benannte Medic ist auch von diesen Spielpunkten abhängig.

22)

Die Verwendung von Funk ist ausdrücklich gestattet, das Abhören von Funkkanälen, die nicht der eigenen Partei gehören, ist jedoch verboten.

23)

Die Verwendung von Lasern ist verboten. Laser an Waffen bedeuten den sofortigen Ausschluß vom Spielgeschehen.

24)

Bei der Verwendung von Nachtsichtgeräten ist darauf zu achten, daß sie eine ABC- und BSP-Funktion besitzen, die eine Beschädigung der Bildröhre bei zu hellem Lichteinfall verhindert.

25)

Artillerietreffer lassen sich nicht durch den Sanitäter beheben, der so markierte Spieler scheidet direkt aus. Die Artillerie wird durch wassergefüllte Luftballons realisiert.

26)

MGs sind nur mit einem Mindestgewicht von 10 kg oder als stationäre Stellung erlaubt. Mehr als ein MG darf in keinem Team vorhanden sein.

27) .68er

Die Verwendung von .68er Markierern muß mit der Spielleitung frühzeitig abgesprochen werden.

Die Walther SG68 zählt als RAM und ist uneingeschränkt erlaubt.

Mambas/Hopper können im Ausnahmefall von der Spielleitung genehmigt werden.