

REGELWERK

Das aktuelle Regelwerk | Stand 23.01.2023

1. Voraussetzungen für einen Spieltag

- 1.1.1. Mindestalter 18 Jahre.
- 1.1.2. Besitz eines gültigen Tickets für den jeweiligen Spieltag / das jeweilige Event.
- 1.1.3. Festes Schuhwerk -> Über den Knöchel und durchtrittsichere Sohle. (Sneaker, Sportschuhe usw. sind NICHT GESTATTET)
- 1.1.4. Gehörschutzpflicht! (Ohropacks sind für 1€ bei uns erhältlich)
- 1.1.5. Taschenlampenpflicht (an WAFFEN MONTIERTE LAMPEN sind NICHT GESTATTET)
- 1.1.6. Bei Verstößen gegen das Waffengesetz wird die Polizei informiert!
- 1.1.7. Deathragpflicht! (Warnweste oder ähnliches)
- 1.1.8. Bio BBs sind Pflicht.
- 1.1.9. Die Anreise erfolgt in Teilzivil! (maximal ein getarntes Bekleidungsstück tragen, Feldbluse/Combatshirt oder Combathose)

2. Spielregeln

- 2.1.1. Beim Fragen nach der Teamfarbe wird eine klare Antwort gegeben! Die Antwort wird mit dem Ausrufen der eigenen Farbe entgegnet.
- 2.1.2. Achtet auf eure Ziele: Ziel finden, identifizieren und bekämpfen, vermeidet Teambeschuss!
- 2.1.3. AUFZÜGE WERDEN NICHT BENUTZT, diese sind NUR FÜR DIE ORGA
- 2.1.4. Bitte achtet auf Fair Play!

2.2. HIT-Regeln

- 2.2.1. Bei einem Treffer wird das Deathrag gezogen und der HIT ausgerufen. Anschließend kehrt man in den Spawn zurück.
- 2.2.2. Treffer mit einer Nahkampfwaffe (LARP Waffe/Gummimesser) werden nicht als HIT ausgerufen, sondern nur durch das Ziehen des Deathrags gekennzeichnet.
- 2.2.3. Als Hit zählt ein Treffer an Körper und/oder Ausrüstung (Waffentreffer ausgeschlossen)

- 2.2.4. Treffer an der Waffe setzen diese bis zum Respawn oder bis zur Rückkehr ins HQ/Spawn außer Gefecht.
- 2.2.5. Abpraller von Wänden oder anderen Spielern zählen nicht als Treffer.
- 2.2.6. Teambeschuss/Friendly Fire zählt!

2.3. Medic Regel

- 2.3.1. Eine Medic Regel gibt es nur, wenn diese vor Beginn des Spiels angekündigt wird.

2.4. Bang Regel

- 2.4.1. Die Bang Regel existiert nicht wirklich. Wir erwarten hier Fair Play!
- 2.4.2. Wer 3-mal bangt ist selber HIT.

2.5. Blindfire ist verboten

3. Verhalten auf dem Gelände

- 3.1.1. Magazine in Waffen und schussbereite Waffen sind außerhalb des Spielgebäudes verboten! Dies zählt für alle Waffen jeglicher Art.
- 3.1.2. Wer sich außerhalb des Geländes in voller Montur aufhält, zahlt 5€ in die Kaffeekasse.
- 3.1.3. Schüsse außerhalb des Spielgebäudes sind nicht gestattet, dies zählt auch für Trockenschüsse!
- 3.1.4. Es werden nur ausgewiesene WCs verwendet.
- 3.1.5. AUFZÜGE WERDEN NICHT BENUTZT, diese sind NUR FÜR DIE ORGA!
- 3.1.6. Müll ist vom Spielgelände zu entfernen, hierzu zählen auch Zigarettenstummel.
- 3.1.7. Türen welche offen sind oder leicht zu öffnen sind dürfen geöffnet oder geschlossen werden. Das komplette Verschließen oder Versperren ist nicht gestattet! ORGA-Räume werden nicht betreten!
- 3.1.8. Fenster bleiben GESCHLOSSEN
- 3.1.9. Deckungen und Einrichtungen bleiben so und wo sie sind. Bei Beschädigung und/oder Zerstörung o.ä. wird bestraft.

3.2. Umziehräume

- 3.2.1. Müll wird mitgenommen oder in einen Müllsack geworfen.
- 3.2.2. Pfand wird mitgenommen oder in einen Pfandsack geworfen.
- 3.2.3. Das Rauchen in den Räumen ist verboten und wird bestraft.
- 3.2.4. Magazine werden nur in ausgewiesenen Bereichen ge- und entladen.

- 3.2.5. Bei mutwilliger Verschmutzung muss der Bereich gereinigt werden, oder es werden andere Konsequenzen gezogen.
- 3.2.6. Bei mutwilliger Zerstörung werden entsprechende Konsequenzen gezogen.
- 3.2.7. In sämtlichen Räumen besteht ein absolutes SCHUSSVERBOT, auch Trockenschüsse sind nicht gestattet.
- 3.2.8. Bei wiederholtem Missachten wird vom Spielgelände verwiesen.

3.3. Team und VIP-Räume

- 3.3.1. Müll wird mitgenommen oder in einen Müllsack geworfen.
- 3.3.2. Pfand wird mitgenommen oder in einen Pfandsack geworfen.
- 3.3.3. Das Rauchen in den Räumen ist verboten und wird bestraft.
- 3.3.4. Magazine werden nur in ausgewiesenen Bereichen ge- und entladen.
- 3.3.5. Bei mutwilliger Verschmutzung muss der Bereich gereinigt werden, oder es werden andere Konsequenzen gezogen.
- 3.3.6. Bei mutwilliger Zerstörung werden entsprechende Konsequenzen gezogen.
- 3.3.7. In sämtlichen Räumen besteht ein absolutes SCHUSSVERBOT, auch Trockenschüsse sind nicht gestattet.
- 3.3.8. Bei wiederholtem Missachten wird vom Spielgelände verwiesen.

4. ORGA

- 4.1.1. Die ORGA bestehend aus Mitgliedern der StrohhutCompany oder befreundeten Teams.
- 4.1.2. Bei Fragen, Problemen oder Notfällen könnt ihr euch jederzeit an sie wenden.
- 4.1.3. Die Orga ist befugt das Spiel aufgrund eines Regelverstoßes einzufrieren und betroffene Spieler ins Büro zu schicken.
- 4.1.4. Anweisungen bezüglich des Regelwerkes sind Folge zu leisten.
- 4.1.5. Das Hausrecht obliegt komplett der StrohhutCompany!
- 4.1.6. Die StrohhutCompany darf bei Missachtung der Regeln die Personalien aufnehmen, um bei Wiederholungstäter besser Konsequenzen ziehen zu können.
- 4.1.7. Bei Missachtung der Regeln behält sich die StrohhutCompany das Recht vor, betroffene Spieler dem Gelände zu verweisen und/oder weitere Schritte einzuleiten.

- 4.1.8. Bei einem Rauswurf/Verweisung vom Spielgelände wird kein Geld zurückerstattet.

5. Waffen und Zubehör

5.1. Joule Grenzen

- 5.1.1. Langwaffen: max. 1,2J (321 FPS)
- 5.1.2. MGs vollautomatisch: max. 0,5J (207 FPS)
- 5.1.3. Repetierer: max. 1,5J (359 FPS)
- 5.1.4. Pistolen: max. 1,0J (310 FPS)
- 5.1.5. Gechron't wird mit Spielgewicht**
- 5.1.6. Es gibt eine Back Up Pflicht! (Pistolenpflicht).
- 5.1.7. Repetierer mit über 1,2J dürfen in Treppenhäusern nicht benutzt werden, hier muss zur Back Up gegriffen werden.
- 5.1.8. Zugelassen sind nur LOW CAP und MID CAP Magazine mit max. 120 BBs.
- 5.1.9. Aufmunitionieren nur im HQ/Respawn.
- 5.1.10. In den Umkleiden gilt absolutes SCHUSSVERBOT, auch keine Trockenschüsse.
- 5.1.11. Waffen unter 0,5J dürfen nur in Feuerstößen geschossen werden. Feuerstoß: max. 2 Sekunden!
- 5.1.12. Waffentreffer setzten diese bis zum Respawn oder bis zur Rückkehr ins HQ/Spawn außer Gefecht.
- 5.1.13. Langwaffen dürfen im Treppenhaus eingesetzt werden.

5.2. Taktische Schilde

- 5.2.1. Der Träger muss mit der Back Up (Pistole) spielen.
- 5.2.2. Der Träger muss beim Schießen ausreichend Trefferfläche zeigen.
- 5.2.3. Der Träger muss bei der Bewegung ausreichend Trefferfläche zeigen.
- 5.2.4. Der Träger ist HIT, wenn eine Granate im Umkreis von 5m explodiert.
- 5.2.5. Der Träger ist HIT, wenn er von einer 40mm Granate (Unterlaufgranate) getroffen wird

5.3. Impact-, Timer- und 40mm Granaten

- 5.3.1. Müssen gebrauchsfähig genutzt und ausgelöst werden.
- 5.3.2. Setzen einen ganzen Raum HIT

- 5.3.3. Setzen auf offenen Flächen alle in einem Radius von 5m HIT, dies zählt auch für Spieler hinter Deckungen.
- 5.3.4. Setzen im Treppenhaus alle in einem Radius von 5m HIT, dies zählt auch für Spieler hinter Deckungen.

5.4. Rauchgranaten

- 5.4.1. Es sind nur Rauchgranaten der Firma Enola Gaye erlaubt
- 5.4.2. Rauchgranaten in den Farben Weiß, Grau und Schwarz sind NICHT erlaubt.

5.5. Sound- und Pyrogranaten

- 5.5.1. Es nur Sound und Pyrogranaten der Firmen Enola Gaye und Taggin erlaubt.
- 5.5.2. Granaten müssen gerollt werden!
- 5.5.3. Es ist darauf zu achten, dass auch an Treppen/Stufen die Granaten gerollt werden und sie nicht fliegend auf der nächsten Ebene ankommen.
- 5.6. **Sollte es dazu kommen, dass eine Taggin Granaten nach dem "Wurf" nicht explodiert, oder ihr eine nicht explodierte Taggin findet, LASST DIESE AUF JEDEN FALL LIEGEN UND GEBT DER ORGA BESCHEID. (Der Shop ist immer besetzt)**
- 5.7. **Der Einsatz von Granaten, egal welcher Art, ist vor dem "Wurf" klar und deutlich mit dem Wort "GRANATE" akustisch mitzuteilen!**
- 5.8. **Nicht aufgeführte Granaten müssen beim ERSTEN Briefing gezeigt und evtl. vorgeführt werden, über die Nutzung wird dann entschieden.**