Nerfchaoten Regensburg

Regelwerk

(c) Christian Richter 2012

DRAFT

Entwurf v0.3b

Spielleiter

Spielleiter sind Spieler die Weisungsbefugnis haben, deren Anordnungen muß widerspruchslos Folge geleistet werden, bei Zuwiderhandlung erfolgt sofortiger Ausschluss des Spielers!
Spielleiter sind im Spiel klar als solche zu erkennen, Sie werden durch farbige Armbinden gekennzeichnet.
Spielleiter werden keine Spieler beschiessen die klar zu erkennen geben, daß sie mit selbigem sprechen möchten um Spielinterna zu klären, im Gegenzug dürfen in dieser Situation keinerlei Attacken vom Spieler auf den Spielleiter ausgeführt werden.
Die folgenden Regeln stellen Richtlinen dar und sind keinesfalls bindend. Sie können jederzeit von Spielleitern abgeändert werden.

Fair-Play

DRAFT

Grundsatz dieses Spieles ist Fairplay.
Es darf kein Spieler zu Schaden kommen.
Lange Diskussionen sind unerwünscht und können zum Ausschluss vom Spiel führen.
Spieler die Wiederholt Treffer ignorieren werden sofort vom Spiel ausgeschloßen.

Spielfeld

Das Spielfeld ist ein klar definiertes Areal auf dem **DAS SPIEL (engl. The Game :))** stattfindet. Verlassen des Spielfelds zählt als sofortiger Tod des Spielers und selbiger muß zum nächstgelgenen Spawnpunkt (seines Teams) zurück. Jeder Spieler der sich auf dem Spielfeld befindet, nimmt automatisch am Spiel teil.

Spawnpunkte

Spawnpunkte sind klar definierte und gekennzeichnte Orte auf dem Spielfeld, welche es einem Spieler ermöglichen wieder ins Spiel einzutreten. Zwischen zwischen Tod und Respawn müssen mindestens **1 Minute** vergehen.

Spielziel

Das Spielziel wird zu Beginn des Spieles von den Spielleitern bekannt gegeben, es kann sich dabei Capture the Flag, Deathmatch, Last Man Standing, VIP, Assault, Bunkerrun oder um ein selbst definiertes Spielziel Handeln.

Capture The Flag

Bei diesem Spielziel wird für jedes Team eine Fahne an einem Fest definierten Platz auf dem Spielfeld plaziert. Ziel ist es feindliche Fahnen entweder in einem bestimmten Zeitraum so oft wie möglich zur eigenen am eigenen Fahnenstartpunkt befindlichen Fahne zurückzubringen oder als erstes Team feindliche Fahnen bestimmt oft zur eigenen am eigenen Fahnenstartpunkt befindlichen Fahne zurückzubringen. Ein Spieler kann maximal eine Fahne tragen. Die Fahne des eigenen Teams darf dabei nur über das Spielfeld getragen werden um Sie zum eigenen Fahnenstartpunkt zurückzubringen. Feindliche Fahnen am eigene Fahnenstartpunkt können vom Besitzerteam abgeholt werden und zum eigenen Startpunkt zurückgebracht werden, der Spieler der die Fahne zurückbringt darf dabei nicht Attackiert werden, der Spieler müss sich kennzeichnen indem er die Fahne quer über dem eigenen Kopf trägt.

DRAFT

Deathmatch

Ziel ist es entweder in einem Bestimmten Zeitraum die meisten Spieler zu liquidieren oder eine Bestimmte Anzahl von Spielern als erstes zu liquidieren. Jeder Spieler hat dabei eine vordefinierte Anzahl von Leben und für jedes Leben genausoviele Marker (Bändchen, Pokerchips oder ähnliches). Jeder liquidierte Spieler jedes mal einen dieser Marker an den Schuttzen aushändigen. Wenn man keine Marker mehr hat muß man bis zum Spielende am Rand des Spielfeldes warten. (Umgekehrt steigt die Zahl der Marker von guten Schützen.)

Last Man Standing

Abwandlung von Deathmatch, dabei gibt es keinen Respawn und jeder Spieler hat nur **1 Leben**.

VIP

Es werden **2 Teams** aufgestellt, in einem Team befindet sich eine Person die geschützt werden muß und zu einem bestimmten Punkt auf den Spielfeld eskortiert werden muß. Das Spiel wird gewonnen wenn es entweder dem einem Team gelinkt die VIP zu dem vorbestimmten Ort zu eskortieren, oder es dem gegenerischen Team gelingt die VIP zu liquidieren. Der VIP muß für die übrigen Spieler klar erkennbar sein (Am besten mit Armbinde oder ähnlichem markieren). Ausserdem darf der VIP nur leichte Bewaffnung mitführen (Pistole). Für die übrigen Spieler gelten Deathmatch- oder Last Man Standing Regeln.

DRAFT

Assault

Ziel von Aussault ist es das gegnerische Team soweit wie möglich zurückzudrängen und deren Startposition einzunehmen, sonst gelten Deathmatch- oder Last Man Standing Regeln.

Bunkerrun

Beim Bunkerrun werden die Spieler in 2 Verschieden grosse Teams aufgeteilt, einem Zahlenmässig unterlegenen und einem überlegenen Team. Ziel ist es, das eine Befestigte Stellung, welche vom unterlegenen Team verteidigt innerhalb eines vordefinierten Zeitraums einzunehmen. Für die Spieler gelten Deathmatch- oder Last Man Standing Regeln.

Nerfguns

Jede Nerfgun müss vor Spielbeginn der Spielleitung vorgelegt werden. Dies stellt keinen Haftungsübergang vom Spieler auf die Spielleitung dar, sondern dient lediglich der

Aussortierung ungeeigneter Nerfguns. Jeder Spieler verfügt über 3 Trefferpunkte, werden diese auf 0 reduziert muß der betreffende Spieler zum nächstgelgenen Spawnpunkt (seines Teams) zurück.

Nerfguns (und änliches)

Dartguns

Diese berursachen bei Körpertreffern **1 Trefferpunkt**, bei Kopftreffern **2 Trefferpunkte**.

Raketenwerfer, Granatwerfer

Raketenwerfer, Granatwerfer etc. verursachen **4 Trefferpunkte** an jedem getroffenen Spieler undabhängig vom getroffenen Körperteil.
ACHTUNG: Abpralltreffer müssen berücksichtigt werden.

DRAFT

Bögen und Armbrüste

Zugelassen sind ausschliesslich Larpbögen/-armbrüste bis max. 30lbs und IDV-Sicherheitspfeile.
Bögen verursachen grundsätzlich **2 Trefferpunkte**. Kopfschüssen sind nicht erlaubt, Kopftreffer dürfen ignoriert werden.
Bögen können von der Spielleitung ohne Angabe von Gründen verboten werden.

Dolche, Messer, Äxte, Schwerter

Zugelassen sind ausschliesslich Larpwaffen. Diese Verursachen grundsätzlich **1 Trefferpunkt**. Kopftreffer sind verboten und dürfen ignoriert werden. Diese können von der Spielleitung ohne Angabe von Gründen verboten werden.

Meucheln

Gemeuchelt werden darf ausschliesslich mit Kernstablosen Larpwaffen. gemeuchelt wird durch angedeutete Kehlschnitte, gegenüber dem Meuchelopfer darf keinerlei Körperliche Gewalt angewendet werden, der gemeuchelte zählt bei erfolgreicher unentdeckter

Meuchelattacke als tot und muß zum nächstgelegenen Spawnpunkt (seines Teams) zurück. Meuchelattacken können von der Spielleitung ohne Angabe von Gründen verboten werden.

Aufgesetzte Schüsse

Aufgesetzte Schüsse werden nur angesagt und **unter keinen Umständen** ausgeführt, dh. wenn es ein Spieler schafft sich ein Spieler an einen Spieler anpirschen kann um diesen auf kurze distanz zu treffen (30-50cm), wird der Schuss lediglich mit **PENG!** oder ähnlichem angesagt, der Betroffene Spieler zählt als tot und muß zum nächstgelegenen Spawnpunkt (seines Teams) zurück.

Medic und Healthpacks

DRAFT

Medic

Bei Teambasierenden spielen kann pro Team eine von der Spielleitung definierte Anzahl von Medics je Team aufgestellt werden.
Ein Medic kann bei einem Spieler im Feld einen Trefferpunkt heilen indem er **1 Minute** Körperkontakt mit dem verletzten Spieler hällt (Hand auf Schulter). Bei Treffern am Medic oder verletzten Spieler während dieser Zeit zählt der Heilungsversuch als erfolglos.
Ein Medic kann bei einem Spieler nie mehr als einen Trefferpunkt in folge heilen.
Durch Beschuss abgebrochene Heilungsversuche können nach dieser Regel nicht sofort wiederholt werden.

Healthpacks

Von der Spielleitung können innerhalb des Spielfeldes Helthpacks verteilt werden. Diese heilen eine am Helthpack klar lesbare Anzahl von Trefferpunkten. Pro Spielerleben kann ein Healthpack maximal einmal benutzt werden.

Panzer

Wo es Terrain und Equipment zulassen können Panzer benutz werden (z.B. Einkaufswägen oder Bollerwägen mit entsprechenden Aufbauten). Ein Panzer zählt bei Raketen- bzw Granateneinschlag als sofort zerstört, kann aber durch normale Nerfguns nicht beschädigt werden. Um den Panzer zu zerstören muss der Fahrer ausgeschaltet werden (Aufgesetzte Schüsse durch Luke oder ähnliches).
Sollte ein Panzer so konstruiert sein, daß der Fahrer selbigen nicht durch eigene Kraft fortbewegen kann, kann ein *Motor* benutzt werden.
Ein Motor ist ein Spieler der den Panzer ausschliesslich von hinten anschiebt. Der Motor darf selbst keine ist unbewaffnet, kann aber dafür jegliche Treffer ignorieren. Wenn der Fahrer ausgeschaltet wird zählt der komplette Panzer inklusive aller Insassen als zerstört (dh. alle Spieler zählen als Tod und müssen zum nächstgelegenen Spawnpunkt (des eigenen Teams) zurück.). Sollte ein Panzer mehr als einen Insassen haben (nicht Insasse und Motor) wird einer der beiden Sitze als Fahrersitz deklariert, sollte der Insasse auf diesem Platz ausgeschaltet werden zählt der ganze Panzer als zerstört und alle Insassen als Tod, diese müssen dann zum nächstgelegenen Spawnpunkt (ihres Teams) zurück.

DRAFT

Sturmschilde

Sturmschilde dürfen benutzt werden sollten sich aber in realistischen Maßen bewegen. Die Benutzung von zweihändigen Nerfguns (oder Ähnlichem) ist in Kombination mit Sturmschilden nicht möglich.

Rüstungen, Kevlar und Schutzschilde

Gibt es derzeit nicht.

Softair- und Paintballwaffen

Nein, mitführen solcher Waffen führen zum sofortigen Ausschluß des Spielers.

Modifikationen

Modifikationen die sich nicht mit WaffG §42 vereinbaren lassen, sind unerwünscht und können zum Ausschluss des Spielers führen.
Jede Nerfgun muß für jeden ganz klar als Spielzeug erkennbar sein!
Paintball und Softairwaffen sind grundsätzlich verboten.

Rechtliches

Es wird darauf hingewiese, daß die Teilnehmer eigenverantwortlich die geltenden Rechtlichen Bestimmungen einzuhalten haben. Insbesondere ist §42 WaffG einzuhalten.

Schutzbrillen

Schutzbrillen sind verpflichtend, Spieler ohne Schutzbrille werden sofort ausgeschlossen!

DRAFT

Darts

Zugelassen sind ausschliesslich Darts der jeweiligen Hersteller, die Benutzung von Eigenbaudarts führt zum Ausschluss des Spielers.

Eigentum

Nerfguns, Ausrüstung etc. sind und bleiben Eigentum des jeweiligen Spielers und dürfen **nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Besitzer** benutzt mitgenommen etc. werden.
Darts zählen hier als Verbrauchsgut, herumliegende Darts die niemand für sich beansprucht dürfen aufgesammelt und verwendet werden.
Am Ende des Spieles sollte jeder Spieler im Anteilmässig in etwa so viele Darts wieder mitnehmen wie er mitgebracht hat.
Mit herben Verlusten seitens der Dartanzahl muß gelebt werden.

Zivilisten

Zivilisten gelten für das Spiel als nicht anwesend, dürfen nicht beschossen oder als Deckung verwendet werden. Kann die Sicherheit für anwesende Zivilisten nicht gewährleistet werden, wird das Spiel bis zu deren Abzug unterbrochen.

Gesetzeshüter

Bei Anwesenheit von Polizisten im Dienst ist das Spiel sofort zu unterbrechen und deren Anweisungen umgehenst Folge zu leisten!

DRAFT