

Inhaltsverzeichnis

1.) Ablauf der OP Skynet III

- 1.1 Teilnahmegebühr
- 1.2 Zeitplan
- 1.3 Anmeldung Vorort
- 1.4 Chronen
- 1.5 Zeltaufbau

2.) Geländeregeln der Area W

- 2.1 Parkplatz
- 2.2 Zeltplatz
- 2.3 Meeting Point
- 2.4 Spielfeld

3.) ASG- und Jouleregeln

- 3.1 Semi/ Fullautobetrieb
- 3.2 Joulegrenzen
- 3.3 Sonstige erlaubte Gegenstände
- 3.4 Verbotene Gegenstände
- 3.5 Bang Regel

4.) Ausrüstung

- 4.1 Verpflegung
- 4.2 Lampen / Laser
- 4.3 Schutzausrüstung
- 4.4 Nachtsichtgeräte (NSG)

5.) Spielregeln

- 5.1 Back Up Pflicht
- 5.2 Spielermarkierung Tag
- 5.3 Spielermarkierung Nacht
- 5.4 Death Rag Pflicht
- 5.6 Respawn

6.) Gross Military Product (GMP)

- 6.1 Allgemeines
- 6.2 Forward Operation Base (FOB)
- 6.3 Arten von Ressourcen
- 6.4 Verarbeitung von Goldbarren
- 6.5 Verwendung von Edelsteinen
- 6.6 Sonderregelung für Goldbarren
- 6.7 Sonderregelung für Edelsteine
- 6.8 Nutzung von GMP

1) Ablauf der OP Skynet III

1.1 Teilnahmegebühr

- 50,-€ pro Person, Barzahlung Vorort
- 10,-€ Müllpfand, Barzahlung Vorort

1.2 Zeitplan

Sonntag:

14:00 Anreise, Chronen, Zeltaufbau

16:00 (Freiwillig) Rundgang

17:15 Einweisung/ Offene Fragen

18:00 Spielbeginn

00:00 Spielende, Nachtruhe bis 08:30

Montag

10:00 Spielbeginn

16:00 Spielende

bis 17:00 Abreise

1.3 Anmeldung Vorort

- Personalausweisabgleich mit Anmeldeleiste
- Unterzeichnen der Verzichtserklärung
- Entrichten der Teilnahmegebühr (50,-€) in Bar
- Entrichten des Müllpfands (10,-€) in Bar

- U18: Abgabe des "Mutti Zettels"; WICHTIG - nur dieser „Muttizettel“ ist gültig, andere werden nicht gewertet und somit Ungültig

<http://2ndrangers.jimdo.com/verzichts-und-einverst%C3%A4ndniserkl%C3%A4rung-u-18-spieler/>

1.4 Chronen

- gechronet wird mit 0,20g Bio BB's
- keine Toleranzen // bereits enthalten !
- max. Zulässige Energien sind Punkt 3/ 3.2 zu entnehmen
- Zulässige ASGs werden entsprechend Markiert
- Deutsches WaffG beachten

1.5 Zeltaufbau

- Platzsparender Aufbau
- Nur verhältnismäßig passende Zelte gestattet (kein 10 Mann für 2 Mann etc.)
- Keine Pavillons, separate Sonnenzelte oder sonstige Aufbauten gestattet
- Regeln für die Nutzung sind aus Punkt 2.2 zu entnehmen

2) Geländeregeln der Area W

2.1 Parkplatz

- Absolutes Schussverbot, auch Leerschüsse

2.2 Zeltplatz

- Platzsparender Aufbau
- Kein offenes Feuer gestattet (Einweggrills, Campingkocher, sonstige)
- Absolutes Rauchverbot
- Passende Zeltgröße entsprechend der Nutzung (kein 10Mann Zelt für 2 Leute etc)
- dient ausschließlich als Schlafplatz
- keine Musik oder sonstige Lärmquellen, kein Aufenthaltsbereich / "Partyzone"

2.3 Meeting Point

- Sitz- und Ablagemöglichkeiten (Tische, Bänke)
- Grillstationen nutzbar, (Gebühr wird von Orga entrichtet)
- Rauchen erlaubt
- Musik erlaubt
- Aufenthaltsbereich Vor- / Nach dem Spiel

2.4 Spielfeld

- Darf nur während der Spielzeiten betreten werden, Zeitplan Punkt 1 / 1.4 beachten

3) ASG- und Jouleregeln

3.1 Semi- / Fullautobetrieb

- Über 0,5J nur Semi
- unter 0,5J Semi und Fullauto
- Sonderregelung AEP nur Semi

3.2 Jouleregeln

- Gechront wird mit 0,20g Bio BBs
- S-AEG/ GBB Gewehre max. 1,4J
- GBB Pistolen (auch CO2) max. 1,1J
- AEG Gewehre max. 0,5J
- AEP (Semi Only) max. 0,5J
- Federdruck SSG max. 2,3J

- Gas/ HPA SSG/Sniper sind nicht zugelassen
- Maximalwerte beachten, keine Toleranzen
- Bei CO2 Betrieb gilt: Kapsel muss vor den Augen der zuständigen Orga (Chrono) angestochen werden, um Maximalwerte zu ermitteln. Vorab angestochene Kapseln müssen durch eine neue ersetzt werden

3.3 Sonstige erlaubte Gegenstände

- Minen: Claymore Minen
- Granaten: Tornado Granaten
- LARP Messer (Schaumstoff)
- Weichgummimesser

3.4 Verbotene Gegenstände

- Rauchgranaten aller Art
- Stolperdrahtfallen und -Minen aller Art
- Sound- und Stungranaten aller Art
- Flashbang und ähnliche
- sonstige, auch Feuerwerkskörper aller Art
- echte Messer am Equipment
- Reizgase aller Art
- sonstige Hieb-, Stich- und Schnittwaffen aller Art, sonstige Waffen aller Art
- keine Nutzung entsprechender Gegenstände als Deko oder sonstige

3.5 Bang Regel

- Die Bang-Regel ist zu nutzen, sofern der Abstand 0-5Meter beträgt
- Der Spieler muss getroffen werden können, die Waffe muss auf ihn gerichtet sein
- Ein Bang mit nicht gezogener Waffe, in den Himmel, auf den Boden oder anderweitig eindeutig am Spieler vorbei ist ungültig

4) Ausrüstung

4.1 Verpflegung

- Nur Selbstverpflegung, (Fleisch für Grillstationen selbst mitbringen)
- Kiosk auf dem Gelände vorhanden (Begrenzte Öffnungszeiten)
- Regeln zur Nutzung des Zeltplatzes (Punkt 2.2) und des Meeting Points (Punkt 2.3) beachten

4.2 Lampen / Laser

- es gilt das Deutsche WaffG (Keine intakten Lampen an der Waffe)
- Taschenlampe dient zur sicheren Fortbewegung im Dunkeln (I.d. Hand oder a.d. Gear)
- Taschenlampe dient nicht als taktisches Element, d.h. Spieler dürfen nicht beabsichtigt geblendet werden
- Taschenlampen mit Strobefunktion sind nicht zugelassen
- Laser, auch Laserpointer für die Nutzung in der Hand, sind verboten

4.3 Schutzausrüstung

- Schutzbrille ist Pflicht im Spielgelände, in den Respawnzonen zu empfehlen (Respawn ist eine Safezone)
- Halfface/ Fullface Masken (Neopren, Gitter, Hochwertige Kunststoff) werden empfohlen

4.4 Nachtsichtgeräte (NSG)

- Erlaubt, sofern unter dem NSG eine Schutzbrille getragen
- Es besteht, bei Nutzung eines NSG, kein Anspruch auf Rücksichtnahme von der Orga oder anderen Spielern bezüglich Lichtquellen (Taschenlampen etc.)
- Wer ein NSG verwendet, ist sich im Klaren, dass er oftmals geblendet werden kann

5) Spielregeln

5.1 Back Up Pflicht

- Eine Pistole ist Pflicht !

5.2 Spielermarkierung Tag

- Markierung durch farbliches Klebeband
- beidseitig am Oberarm zu tragen
- Träger eines Ghillie Suits müssen ebenfalls diese Markierungsregeln einhalten und sichtbar tragen!
- Markierungen dürfen nicht entfernt oder verändert werden
- bei Verlust einer Markierung ist beim HQ Commander die Markierung wieder korrekt anzubringen

5.3 Spielermarkierung Nacht

- Markierung durch farbliche Knicklichter
- Vorderseitig und Rückseitig auf Höhe der Taille deutlich sichtbar zu tragen (Auch bei Ghillie Suits)
- Die Markierung dient als Zielhilfe und trägt zur Sicherheit bei
- Markierungen dürfen nicht entfernt oder verändert werden
- bei Verlust einer Markierung ist beim HQ Commander die Markierung wieder korrekt anzubringen

5.4 Death Rag Pflicht

- Das Mitführen und benutzen eines Deathrags ist Pflicht
- Als Deathrag gelten Warnwesten oder ausreichend große Teile davon
- Bei Hit ist das Deathrag deutlich sichtbar (über den Kopf oder die Schulter) zu tragen und wird erst in der Respawnzone wieder entfernt

5.5 Respawn

- Regulärer Respawn in den Respawnzonen
- Die Respawnzeit ist einer entsprechend Markierten Uhr im jeweiligen HQ zu entnehmen
- Vorzeitiger Respawn führt zum GMP Verlust (Gesamte Fraktion) und kann zum Spielausschluss führen

6) Gross Military Product (GMP)

6.1 Allgemeines

- GMP entspricht einer Ingame Währung
- Beide Fraktionen haben ein Startkapital (10.000,-GMP)
- GMP Kapital kann durch Abbau von Ressourcen gesteigert werden
- "Gewinner" der SK III ist die Fraktion, welche am Ende der OP das meiste GMP-Guthaben zur Verfügung hat.

6.2 Forward Operation Base (FOB)

- Anzahl der FOB: 3
- jede FOB dient dem Verarbeiten von Ressourcen
- FOBs müssen erobert und gehalten werden

6.3 Die Arten von Ressourcen

- zwei Arten mit unterschiedlichem Verwendungszweck
- Goldbarren für FOB Abbau
- Edelsteine als Handelsgut für Black Sun Piraten /Kein Abbau möglich

6.4 Verarbeitung von Goldbarren

- Goldbarren müssen auf DIREKTEM Weg zu einer FOB gebracht werden
- dürfen nicht am Mann ODER in der Respawn **gelagert** werden!
- an einer FOB abgelegte Goldbarren dürfen nicht mehr bewegt werden
- Der Verarbeitungsprozess gilt als Beendet, wenn ein FOB Marshall die Goldbarren an der FOB eingesammelt hat.
- Beim Eintreffen des FOB Marschalls, abgelegte Ressourcen werden nicht berücksichtigt!

6.5 Verwendung von Edelsteinen

- dürfen am Mann und an einer FOB gelagert werden ABER NICHT im Respawn
- dienen nur zum Handel mit Black Sun Piraten
- ein Verarbeiten an einer FOB ist nicht möglich!
- mit Piraten können Dienstleistungen (Feuerschutz, Einnehmen einer FOB u.v.m.) oder GMP

ausgehandelt werden

6.6 Sonderregeln für Goldbarren

- müssen DIREKT zu einer FOB gebracht werden; keine Zwischenlagerung möglich.
- an einer FOB abgelegte Goldbarren dürfen nicht mehr bewegt werden
- wird der Träger eines Goldbarrens getroffen, müssen alle Ressourcen an Ort und Stelle abgelegt werden
- eine Weitergabe ist nicht möglich; Aufsammeln erlaubt

6.7 Sonderregeln für Edelsteine

- wird der Träger von Edelsteinen getroffen, müssen alle Ressourcen an Ort und Stelle abgelegt werden.

6.8 Nutzung von GMP

- HQ Commander verwaltet GMP; er gibt sie nicht selbstständig aus
- GMP kann genutzt werden um Primärbewaffnung und andere Boni freizuschalten
- die Verwendung von GMP ist beim HQ Commander zu melden
- Primärwaffen werden in 4 Kategorien eingeteilt (Semi Sturmgewehr, AEG Sturmgewehr, Maschinengewehr, Scharfschützengewehr)
- Primärwaffen sind Spielergebunden und entsprechend Markiert
- die Weitergabe von Primärwaffen ist verboten, auch bei HIT des Besitzers (GMP Verlust; bei Wiederholung Ausschluss aus der OP)