

Team Airsoft Oelde - Organisation Spieltag auf The Hill

AfterWorkSkirm #WeekendSpecial The Hill



1. Organisatorischer und zeitlicher Ablauf

Reine Orga: 4-6 Personen: Holzmichl, Prinz, Eagle, Krush, Wiesel, Daniel
Ingame-Orga: TeamASO, durch AWS Stammspieler und befreundete Teams

Anmeldung – Chronen: 9 Uhr bis 10:00 Uhr [3 Personen]

1. Zivile Anreise (max. Tarnhose)
2. Eintrittszahlung, Teamraumpfand und Bändchenausgabe
3. Kontrolle: Bio BBs, 2xTeambänder in Rot und Gelb, Deathrag, Rauchgranaten, Backup
 - 3.1 Herausgabe von Teambänder, Deathrag gegen Pfand
 - 3.2 Ausleihhausrüstung
4. Chronen ALLER Airsoftguns (höchster Chrono auf Eintrittsband)
5. Aufrüsten und Umziehen in Teamräume

Briefing: 10:30 Uhr [2 Personen]

1. Erklärung aller Regeln sowie
2. 1. Spielmodus anhand Handout

Skirmzeit: 10:45 – 17:00 Uhr [1 Person draußen, 3 Personen drin]

1. 10:45 - 11:45 Uhr: 1. Modus (z.B. TDM)
2. 11:45 - 12:00 Uhr: Erklärung 2. Modus und Spawntausch
3. 12:00 - 13:00 Uhr: 2. Modus (mit Objekt z.B. VIP)
4. 13:00 - 13:15 Uhr: Erklärung 3. Modus und Spawntausch
5. 13:15 - 14:15 Uhr: 3. Modus (mit Objekt z.B. CFT)

Pause: 14:15 – 14:45 Uhr

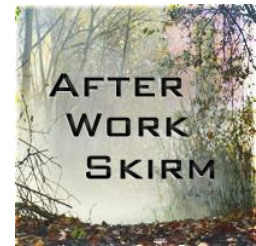
1. 14:45 - 15:00 Uhr: Erklärung 4. Modus und Spawntausch
2. 15:00 - 16:00 Uhr: 4. Modus (mit Objekt z.B. mit Bombe)
3. 16:00 - 16:15 Uhr: Erklärung 5. Modus und Spawntausch
4. 16:15 - 17:00 Uhr: 5. Modus (mit einem Leben + einmalige Medic Regel Anwendung)

Ende: 17:00 – 17:30 Uhr

1. Abwicklung Teamraumpfand
2. Zivile Abreise (max. Tarnhose)

2. Zusätzliche Regeln zu den von Team SAT e.V.

- zivile An- und Abreise (max. Tarnhose)
- 2. Weltkrieg und Reeneccment ist nicht gestattet
- 2x Teamband einer Farbe am Arm
- Gummimesser nicht gestattet
- Hi Cap und größer nur an Maschinengewehre wie MG4 o.ä. gestattet
- Minderjährige Schutzmaskenpflicht
- ab 16 Jahre
- In Pausen und Briefing wird Magazin von sämtlichen Airsoftwaffen entfernt, das Schießen unterlassen und nicht auf Personen gezielt
- Medic Regel: Bis 30 Sekunden zählen oder weißes Bändchen am Arm knoten. Pro Spawn nur eine Wiederbelebung! Gehittete darf nicht während der Wiederbelebung schießen. Wiederbeleber nur Backup.



3. Handout für Briefing

3.1 Akustische Signale wie Hupe

1x Hupen: Spielmodusstart / Spawntausch

2x Hupen: Spielmodusende (Sammlung am Briefingsort)

3x Hupen: Spielunterbrechung (Schießen wird sofort unterlassen, z.B. bei Unfällen, Betritt nicht Spielbeteiligte auf Spielfeld)

3.2 Erklärungen und Hinweise

HIT-Regel (Lautstark HIT rufen, ggf. Handzeichen geben & Deathrag ziehen, Waffentreffer und andere Ausrüstungsgegenstände zählen als HIT, Abpraller zählen nicht, Ausnahme: 40mm)

Bang-Regel (...)

Treppenhaus (nur mit Backup, in Falle ohne Backup und Zusammenprall direkt im Treppenhaus wird mit Primäre nicht geschossen -> Sicherheitsabstand einhalten, 0,5 nur semi in Treppenhaus, Primäre > 1J. darf von Gang ins Treppenhaus und anderes herum)

FA (kleine Feuerstöße und nicht Durchdrücken bis das Mag leer ist)

Fenster/Türen (Weder rein noch herausgeschossen, Kopf verboten rauszustecken, Türen und Fenster bleiben so wie sie sind d.h. keine Öffnung oder Schließung)

Ritzen/Spalten (Schlitze zu schießen ist verboten, insofern man nicht seinen halben Torso zeigt, sieht man einen in einer Deckung sitzen und hat nur den Schlitz diesen zu treffen, ist es HIT)

Sound- und Rauchgranaten (Soundgranaten verboten, Rauchgranaten: mit BAM-Nr., kein Schwarz, Weiß und Grau)

Impacts/Time Granaten/40mm (Impacts müssen mit Gas und Bio BBs gefüllt sein, löst die Granate nicht aus d.h. keine Bio BBs fliegen raus, kein HIT, Impacts/40mm in einem Raum: alle HIT, Impacts in einem Flur, alle von Umkreis von 5 Meter HIT, auch hinter Deckungen wie Türen ist man HIT, 40mm in einem Flur, zählt nur der direkte Treffer, Abpraller zählen in diesem Fall, 40mm vor Deckung oder Schild ist HIT)

Schild (darf nur Backup tragen, beim Laufen muss dieser seine Füße zeigen, beim Schießen halben Torso zeigen)

Hinweis Sicherheitsabstand: 0,1J = 1 Meter

Hinweis Blindfire: (Waffe o.ä. um Ecke oder über Deckung zuhalten ohne sein Körper zu zeigen ist verboten)

Hinweis Funk: (Team Rot: 1-3, Team Blau: 4-6, Orga 7 und Notfall 8)

Hinweis Deckungen: (keine Verschiebung auf Dauer oder temporär etc.)

Hinweis Ingame Orga: (...)

Hinweis Hi-Cap Regelung: (...)

Hinweis Teambänder: (2 Teamband einer Farbe reduzieren das Farben Rufen ungemein)

Sonstige Notizen:

3.3 Spielmodi

Beispiel aus AWS : Hold The Flag (1h)

- **Ziel** ist es solange wie möglich die PANDORA Flagge auf Vollmast zu halten und somit Zeit auf das Teamkonto gutgeschrieben zu bekommen
- Zu Beginn ist die Flagge am tiefsten Punkt und beide Teams können die Flagge auf Vollmast hissen
- Ist die Flagge auf Vollmast gehisst, so muss das gegnerische Team die Flagge wieder auf dem tiefsten Punkt und dann wieder auf Vollmast hissen. Jetzt bekommt das neue Team die Zeit gutgeschrieben
- Wird man beim Vorgang des Hissens auf Vollmast gestört z.B. durch ein Hit, so ist die Fahne als Neutral zu betrachten

- **Spawnbereich:** Beim Bulli bei Alpha und
- **Spawnmindestanzahl:** je nach Teilnehmeranzahl 2-3
- **Medic Regel:** Nein

=> Eine Runde bis ein Team 30:00:01 Flagge gehalten hat || Nach 1x Hupen Spawntausch || Erneutes 1x Hupen: Rundenstart

Bombe – Beide Teams suchen & entschärfen

VIP – Beide Teams retten

CTF – mehrere Flaggen an mehrere Orte

Rush – Schwesterwohnheim

1 Leben Modus mit einmaliger Anwendung der Medic-Regel