

REGELWERK

Fairness und Sportlichkeit

Die wichtigste Regel ist FAIRNESS und SPORTLICHKEIT, ohne diesen zwei Punkte werden wir alle keinen Spielspaß erleben und somit haben wir als Orga ein verstärktes Auge darauf. Auch wird ein „Null Toleranz Kurs“ bei bewussten und vorsätzlichen Sicherheitsverstößen durchgesetzt, da es hier um unsere Gesundheit geht.

Jeder kennt die Regeln, jeder hält sich daran.

SICHERHEIT

1. Auf dem Spielfeld wird zu jeder Zeit eine Maske getragen, welche das gesamte Gesicht schützt, ballistische Brillen oder zweiteilige Masken sind nicht zugelassen.
2. MAXIMAL 280fps!! bei einer “HOTGUN” über 300fps erfolgt der Verweis vom Spielfeld.
3. SAFETY ZONEN (das Dorf, in den HQs) werden nicht beschossen oder mit Flash Bangs attackiert.
4. LAUFSOCKEN sind immer zu verwenden, sobald man nicht direkt im Spielgeschehen ist. Die Safety Zonen sind ohne Laufsocke NICHT zu betreten.
5. Nahkampfwaffen dürfen NUR aus Gummi oder weichem Kunststoff bestehen.
6. Bei erhöhter Waldbrandgefahr kann die Orga die Nutzung von allen Arten an Granaten und Rauchgranaten untersagen. Auch während des laufenden Spielbetriebs
7. SMOKE Granaten sind nur mit CE-Kennzeichnung zugelassen auf dem Battleground, somit ENOLA GAYE, TAGINN und NIKO. Bei der Verwendung von verbotenen Produkten erfolgt der Verweis vom Spielfeld.
8. FLASH BANG / KNALLKÖRPER sind ausschließlich nur mit CE-Kennzeichnung zugelassen. Da es hier um die körperliche Sicherheit der Spieler geht, sind nur ENOLA GAYE und TAGINN zugelassen. Wer mit „Polen- Tschechen Böller“ erwischt wird, bekommt ein Hausverbot am Battleground.
9. Da die Helldays ein 24h Game sind empfehlen wir allen Taschenlampen und einen ROT oder ROT/BLAU Marker/Blinklicht mitzuführen damit ihr, wenn nicht mehr in Game, euch eindeutig kennzeichnen könnt und nicht unnötigerweise weiter beschossen werdet.
10. BLINDFIRE ist nicht zulässig, sprich ihr dürft nur auf Gegner schießen, wenn ihr sie auch sehen könnt. Kein Lauf um die Ecke halten oder den Lauf durch ein Loch stecken, wenn ihr das Feld nicht einsehen könnt. (Faustregel ist das Loch groß genug dass euer Kopf durch passt, könnt ihr auch durchschießen)
11. OVERSHOOT ist unsportlich, unnötig und wird nicht akzeptiert

Missionsregeln

HeadQuater (HQ)

Die HQs sind Unterkunft und Missionsziel. Die Unterkunft befindet sich im ersten Stock und ist eine SAFETY ZONE - KEIN SPIELFELD, somit auch keine Angriffe darauf.

Das Erdgeschoss ist angreifbar, einnehmbar und lootbar, somit müssen alle Lootgegenstände dort gelagert und geschützt werden.

Es ist kein Respawn während einem Angriff auf das HQ möglich.

Sollten in einem HQ alle Verteidiger ausgeschaltet werden, wird der Abteilungsleiter zur ORGA und kann einen Kill Switch / Selbstzerstörung aktivieren, Nun hat der Angreifer 15 Minuten Zeit das HQ zu looten und den Tresor zu plündern, nach Ablauf der Zeit wird ein Bereich von 100m um das HQ zerstört und alle sich dort befindlichen Spieler müssen respawnen.

NPCs

NPCs sind für das Gameplay und Missionen nötige Personen, die nicht von den Spielern gestellt werden, sondern ausschließlich von der ORGA. NPCs sind Rollen wie z.B. die Ärztin, Mafiaboss, Techniker, Piloten, Bürgermeisterin, usw... diese Rollen müssen gefunden, transportiert, eskortiert oder befragt, etc... werden.

Die NPCs können voll und ganz mitkämpfen und sind in eurer aktuellen Missionen ein Teil eures Teams. Wird ein NPC getroffen, kann er durch den Medic einmal ganz normal verbunden werden. Beim zweiten Treffer wird es schwieriger, der NPC kann nur durch die Ärztin zurück ins Spiel gebracht werden, sprich ihr bringt die Ärztin zum NPC oder den NPC zur Ärztin ins Dorf.

Das Dorf (New Hope)

Was und wofür ist das Dorf, es ist eine SAFETY ZONE und es gilt absolutes Schusswaffenverbot! Als neutraler Ort können sich hier alle Fraktionen aufhalten, treffen, warmes Essen oder heißen Tee/Kaffee kaufen und Larp-Missionen starten/beenden. Ebenso wohnen hier die Rollen von: Bürgermeisterin, Ärztin, Techniker, Mafiaboss, Wirtin, etc... Im Rahmen des Role Play sind Nahkampf-Larpwaffen (Gummi, Schaumstoff, weicher Kunststoff) zugelassen, aber lasst euch nicht erwischen, denn die Bürgermeisterin lehnt jegliche Art von Waffen ab.

Der Respawn über die Ärztin ist auch für alle Fraktionen möglich, mit ein klein wenig Role Play.

NVG / THERMAL – Nachtsicht

Diese Geräte und Zielhilfen sind auf dem regulären Spielfeld durchgehend verboten, egal ob aktiviert oder deaktiviert! Der Verstoß dagegen bedeutet - verweis vom Spielfeld

Es gibt eine eigene „Nachtsichtmission“ in der NVG / THERMAL ausdrücklich gewollt und erwünscht ist. Diese Mission wird frühzeitig angekündigt, damit die Teilnehmer Zeit haben, ihre Ausrüstung einsatzbereit zu machen.

Die Teilnehmer werden an ihren HQs mit Fahrzeugen abgeholt und ins Spielgebiet verlegt, ebenso werden sie danach wieder via Fahrzeug in ihr HQ zurückverlegt. So kann es keine Missverständnisse auf dem regulären Spielfeld geben.

GELD

Bei den Helldays geht es nicht um Punkte ... Es geht um GELD.

Alles was gefördert und gelootet wird, muss verkauft werden, um Geld zu bekommen.

Allerdings gibt es alternative Beschaffungsmethoden wie Wettkämpfe, Raub, Einbruch und selbst Glücksspiel.

Die Konzerne BLACK WINGS INTERNATIONAL und RED TIGER GROUP wollen für sich das meiste Geld aus der Region abschöpfen, dagegen stehen die Partisanen COYOTES und die Banditen LUMBERJACKS.

MISSIONSGEGENSTÄNDE / LOOT

Loot kann von einzelnen Spielern bis hin zu Gruppen transportiert werden. Getroffene Spieler lassen alle Missionsgegenstände unverzüglich an Ort und Stelle liegen. Die Missionsgegenstände können dann von allen Spielern aufgenommen werden.

SPRENGFALLEN

Es können von der Orga an bestimmten Positionen Sprengfallen angebracht bzw ausgelegt werden, wenn ein Spieler diese auslöst und dadurch ausgeschaltet wurde, kann der Medic ihn nur stabilisieren und nicht ins Game zurückholen. Der Spieler kann nur durch die Ärztin respawnen.

Sprich Ärztin zum Verletzten bringen,
den Verletzten ins HQ tragen und die Ärztin dorthin begleiten
oder den Verletzten direkt ins Dorf tragen.

DROHNEN

Der Einsatz von Drohnen ist vorab mit der Orga zu besprechen und muss explizit freigegeben werden, NVG- und Thermaldrohnen sind nicht zugelassen.

AUSRÜSTUNG

Magfed ONLY !!

Black Wings - SPIELER

- Oberteil – schwarz - **VERPFLICHTEND**
- Hose – schwarz oder camo - **VERPFLICHTEND**
- Weste/Plattenträger/Chest Rig – gerne schwarz andere farben ok

Tiger Force - SPIELER

- Oberteil – camo – **VERPFLICHTEND**
- Hose – camo – **VERPFLICHTEND**
- Weste/Plattenträger/Chest Rig – gerne camo andere Farben ok

Coyotes - SPIELER

- Oberteil – coyote/sand – Combat Shirt, Holzfäller Hemd **VERPFLICHTEND**, NICHT ROT
- Hose – einfarbig, camo ok, **NICHT SCHWARZ**
- Weste/Plattenträger/Chest Rig – alles ok

Lumberjacks - ORGA

- Oberteil – ROT Karo – Combat Shirt, Holzfäller Hemd - **VERPFLICHTEND**
- Hose – Blue Jeans, einfarbig ok, NICHT SCHWARZ
- Weste/Plattenträger/Chest Rig – alles ok

Generell sind die Fraktionsfarben/Fraktionscamo als **OBERSTE SCHICHT** zu tragen.

TREFFER / HIT

Ein TREFFER/HIT ist nur dann gültig, wenn die Paint gebrochen ist und der Spieler farblich markiert ist. BOUNCER sind KEINE Treffer!

Getroffene Spieler rufen "TREFFER"/"HIT", hocken sich ab und kennzeichnen sich mit einer GELBEN ODER ORANGEN WARNWESTE. Diese Spieler haben selbst darauf zu achten, dass sie sich zügig aus der Schussbahn entfernen, ohne den Spielbetrieb zu sehr zu beeinträchtigen. Es wird auf niemanden mit Warnweste vorsätzlich geschossen und sie dürfen auch nicht als Deckung genutzt werden! Alternativ kann ein KILL RAG benutzt werden oder HAND / WAFFE über den Kopf gehalten werden, hier habt ihr das Risiko nicht eindeutig als HIT erkannt zu werden.

GOTCHA REGEL

Es gibt KEIN GOTCHA!

Wenn ein Spieler einen Gegner ohne zu schießen aus dem Spiel nehmen will, muss er so nah an ihn heranzukommen, dass er mit dem Lauf berührt werden kann (BARRELTAG)! Dies kann auch mit einem Gummimesser simuliert werden. Der Spieler ist dann aus dem Spiel genommen und kann nur über den RESPAWN wieder ins Spiel einsteigen - keine Heilung durch MEDIC möglich!

Ein Masken- bzw. Kopftreffer (HEADSHOT) nimmt einen Spieler sofort aus dem Spiel und zwingt ihn zu einem Wiedereinstieg über den Respawn.

DER SANITÄTER/MEDIC KANN EINEN HEADSHOT NICHT VERBINDEN!

MARKIERERTREFFER

Bei einem direkten Markierertreffer (inkl. Magazin & Anbauteile) ist nur der Markierer "defekt" und darf nicht mehr genutzt werden!

Erst nach einem Wiedereinstieg über den RESPAWNPUNKT ist er „repariert“ Hat der Spieler noch eine Backup Markierer, kann er die Runde mit dieser fortsetzen. Ist auch dieser getroffen oder der Spieler führt keinen zweiten Markierer mit sich, kann er weiterhin unbewaffnet am Spiel teilnehmen (Lockvogel, Späher, Träger usw.). Teamkollegen dürfen Markierer, Magazine oder Munition zur Verfügung stellen.

Es können KEINE Markierer oder Magazine vom Gegner erbeutet werden!

RESPAWN / WIEDEREINSTIEG INS SPIEL

Der markierte Spieler begibt sich zum HQ, reinigt sich dort von seinem Treffer und darf sofort wieder ins Spiel einsteigen.

Jeder Spieler kann vom Sanitäter pro Runde einmal verbunden werden, danach ist der Wiedereinstieg nur über die RESPAWN möglich. Ein Sanitäter kann sich NICHT selbst verbinden! Ein anderer Sanitäter kann ihn wieder ins Spiel zurückholen, alternativ ist der Wiedereinstieg über den Respawn möglich.

MUNITION Field Paint Only - FPO

Es darf nur am Battleground gekaufte Paint sowie FS / HS verwendet werden, mitgebrachte Fremd-Paint und HS/FS sind nicht zugelassen!

Paint cal. 43, 50, 68: Ja – FPO

First Strike 50, 68: Ja - FPO

Powder cal. 43, 50, 68: Ja – FPO

Die Orga führt während dem Spiel Kontrollen durch.

Verboten: Reballs, Rubberballs oder jegliche Art von Pepperballs!

Bei Verstößen hiergegen erfolgt das Hausverbot am Battleground.

MUNITIONSBEGRENZUNG

Unabhängig davon, wie viele Markierer ein Spieler mit sich führt, darf er maximal 160 Schuss pro Mission mit sich führen (im Magazin, oder "lose")! Die einzige Ausnahme gilt für den Heavy Gunner! Dieser darf bis zu 500 Schuss mit sich führen.

MAGAZINE

Es gilt MagFed ONLY. Erlaubt sind alle Magazine bis 30 Schuss und handelsübliche Drum-Mags bis 40 Schuss (Milsig, Umarex) keine Selbstbauten. 10er Röhrchen und Zeta-Mag Adapter sind erlaubt!

Box-Mags (Maxx Loader zählt als Box-Mag) bis zu 500 Schuss sind nur für den Heavy Gunner zugelassen, sowie Full-Auto nur für den Heavy Gunner erlaubt ist.

RAUCH / SMOKE

Erlaubt sind alle Rauchgranaten und Farben von Enola Gaye, Nico und Taginn ROT und GRÜN bleibt der ORGA vorbehalten.

SCHWARZ ist grundsätzlich verboten, da Verwechslungsgefahr mit einem Brand besteht. Wetterabhängig sind Rauchgranaten generell erlaubt!

Die Orga behält sich das Recht vor, die Nutzung von Rauchgranaten jeder Zeit zu untersagen! Bei der Verwendung von verbotenen Produkten erfolgt der Verweis vom Spielfeld.

KNALLKÖRPER / FLASHBANG

Flashbang stellen Splittergranaten dar. Der Wirkungskreis ist 5 m (2,5 M Radius)

Solide Deckungen aus Stahl (Container), Stein (Mauer) oder Holz (Tür, vernagelte Palette) schützen vor der Explosion

Paintball Netze, Büsche oder offene Paletten schützen NICHT vor der Explosion!

Wird eine FLASHBANG in einen Raum geworfen, welcher kleiner als ca. 5x5m ist, sind alle darin befindlichen Spieler HIT! Spieler in einem Nebenraum werden durch die Explosion NICHT beeinflusst.

Sturmschilder schützen nicht vor der EXPLOSION!

FLASH BANG / KNALLKÖRPER sind ausschließlich nur mit CE Kennzeichnung zugelassen. Da es hier um die körperliche Sicherheit der Spieler geht sind nur ENOLA GAYE und TAGINN zugelassen. Wer mit „Polen- Tschechen Böller“, Bengalos, etc, erwischt wird, bekommt Hausverbot am Battleground.

ROLLEN

Alle Rollen müssen bei der Orga angemeldet werden und sind während einer laufenden Mission nicht übertragbar.

SANITÄTER / MEDIC

Insgesamt sind die Sanitäter auf max. 4 Stück je Fraktion begrenzt.

Der Sanitäter muss eindeutig durch ein "Rotes Kreuz Armband" erkennbar sein.

Ein getroffener Spieler kann NICHT bewegt werden und muss an Ort und Stelle verbunden werden.

Jeder Spieler muss eine wiederverwendbare Klettbinde bei sich führen, die der Medic zum Heilen nutzen muss. Kann optional am Battleground erworben werden

Der Medic kann keine Headshots oder gesprengte Spieler verbinden.

MASCHINENGEGWEHRE / HEAVY GUNNER

Die Maschinengewehre sind auf max. 3 Stück je Fraktion begrenzt. Das Maschinengewehr sollte möglichst realistisch aussehen bzw optisch eindeutig als solches erkennbar sein und leer ein Mindestgewicht von 6 Kg haben.

Maximal 500 Schuss je Maschinengewehr je Mission

Am Eventtag haben sich die HG/MG bei der ORGA zur Gewichtskontrolle zu melden.

PIONIERE / SAPPER

Insgesamt sind die Pioniere auf max. 4 Stück je Fraktion begrenzt.

Seine Aufgaben umfassen: Sprengen, Reparieren und weitere Sonderaufgaben.

Pflichtausrüstung für Pioniere: Rucksack mit sichtbar montierter Gasmaske und Bolzenschneider.

Jeder Sapper hat das Recht 5 grüne Rauchgranaten pro Event mitzuführen, mit welchen Giftgas simuliert wird. Ein Spieler der im GRÜNEN Rauch steht ist raus und kann nicht vom Medic geheilt werden, die Sapper sind durch ihre Gasmaske geschützt.

GRENADIER / GRANATWERFER

Insgesamt sind die Grenadiere auf max. 3 Stück je Fraktion und max. 10 Schuss für das Event begrenzt.

Zugelassen sind nur Granaten von Taginn, egal ob sie auf CO2, HPA oder KICK Technik basieren. Die Hauptaufgabe des Grenadiers ist das Ausschalten von Schildern oder das räumen eines Gebäudes auf Entfernung.

Das direkte beschießen von Spielern ist verboten !!

Wenn wir einen Vorsatz erkennen, erfolgt der sofortige Verweis vom Spielfeld!!

STURMSCHILDER

Insgesamt sind die Sturmschilder auf max. 5 Stück je Fraktion begrenzt.

Die Sturmschilder sind vor Spielstart bei der Orga anzumelden und dürfen maximal 70cm breit sein.

Das Schild darf nur mit einer Pistole bzw einer Kurzwaffe (Markierer mit einer maximalen Länge von 33cm) gespielt werden und darf keine Möglichkeit eines Anschlags (z.B. Schulterstütze) haben!

Der Träger selbst ist genau wie alle anderen Spieler verwundbar, mit der Ausnahme der Treffer auf das Schild selbst. Ein getroffener Schildträger muss das Schild ablegen und darf erst nachdem er vom Medic verbunden wurde, das Schild wieder aufnehmen.

Eine FLASHBANG oder Taginn-Granate kann das Schild ausschalten / zerstören. Der gesprengte Schildträger muss die Kampfzone mit seinem Schild verlassen und mit dem Schild respawnen.

Im Kaliber .68 dürfen keine FS / HS verwendet werden, ebenso ist die Verwendung von Boxmags als Schildträger verboten.