



Area-M Hausregeln

Sicherheit:

- ✓ Laufsockenpflicht: Beim Verlassen des Spielfeldes muss der Lauf durch eine Laufsocke geschützt werden und Mag raus. (Verwarnung / Spielverbot)
- ✓ Medikamente: (Asthma, Diabetes, Epilepsie etc...) notwendige Medikamente bitte mit sich führen und Orga/Refs mitteilen, wo sich die Medikamente befinden und wie sie einzunehmen sind.
- ✓ RTW: Orga/ SL ruft RTW / für Spielstopp auf Grund von Verletzung wird „freeze“ gerufen und von Spieler zu Spieler weitergesagt.
- ✓ Kleidung: Festes Schuhwerk sind in diesem unebenen Gelände unbedingt erforderlich.
- ✓ Schutzbrillenpflicht: AS Brillen, optische Sehhilfen zählen nicht dazu. Im Spielfeld gibt es keine Safezone. Brille bleibt auf / Anti-Fog gibt es bei der Anmeldung.
- ✓ BB's: Es sind hier im Wasserschutzgebiet nur Bio BBs erlaubt.
- ✓ Gesichtstreffer ohne Gesichtsschutz sind Eigenverschulden. Wir empfehlen eine Gittermaske.
- ✓ Chrony: nur gechronte Waffen sind auf dem Spielfeld zulässig. HPA/Sniper -> .30 / S-AEG -> .20
- ✓ Parkplatz: keine Leerschüsse auf dem Parkplatz, RTW Gasse freihalten, Müll mitnehmen
- ✓ Jeglicher Extremismus oder Rassismus/Beleidigungen egal in welcher Form (Parolen, Beschimpfungen, Anbringen von Hakenkreuzen) sind verboten und führen zum Hausverbot.
- ✓ keine feststehenden Messer oder Klingen.
- ✓ Rauchgranaten: nur kaltbrennende Rauchgranaten & Tornados sind erlaubt. (Geräuschgranaten oder Flashbangs sind verboten).
- ✓ Hit - AS Granaten: Jeder Spieler im Umkreis von 5 m (Radius 2,5m), 40 Mike nicht erlaubt

Gelände:

- ✓ Spielfeldgrenzen: oben/seitlich durch Netze, unten Bordsteinkante vor dem Wall. Paintballspielfelder werden nicht betreten!
- ✓ Deckungen/Gegenstände werden nicht verschoben, beschädigt, angehoben oder weggetragen.
- ✓ Vordächer: das Betreten der Vordächer ist verboten
- ✓ Es wird nicht durch Palettenschlitze geschossen es sei denn durch den Schlitz passt ein Mag
- ✓ Netze: zählen als feste Deckung und werden nicht angehoben oder zur Seite geschoben.
- ✓ Distanzen:
Bangregel (kein Bang-MG) unter 5m
Pistolen 5 m Abstand zum Gegenspieler S-AEG 10 m Abstand zum Gegenspieler
DMR 20 m Abstand zum Gegenspieler Sniper 30 m Abstand zum Gegenspieler

Im Spiel:

- ✓ Der Spielleiter startet und beendet das Spiel durch ein akustisches Signal.
- ✓ Anweisungen von Orga, Spielleiter und in-game Refs ist Folge zu leisten.
- ✓ Funkkanäle: 1&2 für Blau 3&4 für rot
- ✓ Deathrags: die Warnwesten sind gut sichtbar auf dem Kopf zu tragen.
- ✓ Friendly Fire: nur der Schütze geht.
- ✓ Waffentreffer zählen als Körpertreffer / Kopftreffer sind zu vermeiden - zeigt mehr von euch.
- ✓ kein Spawncamping
- ✓ kein Blindfire durch Deckungen bei denen man selbst keine Trefferfläche bieten kann.
- ✓ Fullauto: nur 0,5J MG

- ✓ Spielt fair – habt Spaß!