



Grundregelwerk

Version 6 vom 22.03.2024

INHALTSVERZEICHNIS

Glossar	2
Änderungen	Fehler! Textmarke nicht definiert.
1. Grundregelwerk.....	4
1.1 Grundlegendes.....	4
1.2 Sicherheit	5
1.3 Sauberkeit und Umwelt	6
1.4 Eventarmband	6
1.5 Campingbereich.....	6
1.6 Parkplätze	7
1.7 Notfall Regeln	7
1.8 Strike System	7
2. Spielfeldregeln.....	8
2.1 Objekte, Einrichtungen, Missionsgegenstände, Gebäude.....	8
2.2 Airsoftwaffen	8
2.3 Szenario Effekte und Pyrotechnik.....	9
2.4 Munition	9
2.5 InGame Fahrzeuge.....	9
2.6 Spielfeldgrenzen	10
2.7 Spielfeldzonen	10
2.8 Nachtruhe	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2.9 Dresscode	10
3. Ingame Regeln	11
3.1 Spielerrollen.....	11
3.2 HIT-Regel.....	11
3.3 Medic Regel	11
3.4 Spawn Regel.....	12
3.5 Fahrzeuge Hit und Respawn	12
3.6 Minenfelder und Panzersperren.....	13
3.7 Festnahmen und Verhöre.....	13
3.8 Plünderung.....	13

GLOSSAR

Veranstalter	Als Veranstalter auf allen WoC Events gilt die Firma Jackets to Go, welche auf dem gesamten Eventgelände das uneingeschränkte Hausrecht besitzt. Vertreten wird der Veranstalter durch die Headorga.
Headorga	Planungsteam und Vertreter des Veranstalters. Die Mitglieder der Headorga sind allen Orga-Funktionären, Marshalls und Spielern gegenüber weisungsbefugt. Nur das Headorga Team und der Veranstalter dürfen Eventausschlüsse und Platzverweise aussprechen. Diese werden durch den Veranstalter zur Ausübung ihrer Aufgaben und Wahrung der Interessen des Veranstalters bevollmächtigt.
Orga	Die fleißigen Hände auf jedem Event. Als Einweiser, Koordinatoren und Verbindungsglied zwischen Marshalls und Headorga sind sie unverzichtbar. Ihnen obliegt die Einhaltung des Regelwerks und der reibungslose Ablauf des Spiels. Orga- Mitglieder dürfen jederzeit auf dem Spielfeld Waffen nachchronen, Kontrollen zur genutzten Ausrüstung durchführen, verbotene Gegenstände beschlagnahmen und Spieler temporär (bis zur endgültigen Entscheidung eines Headorga-Mitglieds) vom Spiel ausschließen. Das Orgateam hat auch alle Berechtigungen der Marshalls. Diese werden durch den Veranstalter zur Ausübung ihrer Aufgaben und Wahrung der Interessen des Veranstalters bevollmächtigt.
Marshalls	Die sichtbaren und unsichtbaren Wächter über die Fairness auf dem Spielfeld. Marshalls können sich sichtbar auf dem Feld bewegen, oder unsichtbar in euren eigenen Reihen stehen. Sie sind der Schrecken aller Highlander und dürfen Spieler verwarnen, deren Spielernummer notieren und notfalls auch bei kleinen Streitigkeiten schlichten. Diese werden durch den Veranstalter zur Ausübung ihrer Aufgaben und Wahrung der Interessen des Veranstalters bevollmächtigt.
Spieler Teilnehmer	/ Alle regulären Teilnehmer des Events, unabhängig vom Rang innerhalb einer Fraktion. Diese sind allen Marshalls, Orga- und Headorga-Teammitgliedern gegenüber weisungsgebunden.

Offzone	Alle Zonen welche vom Spielgeschehen ausgenommen sind. In diesen Zonen herrscht keine Schutzbrillenpflicht.
Inzone	Alle Zonen welche direkt oder indirekt zum Spielgeschehen zählen (Chronostand, Schießbahn, Spielfeld). Es herrscht ununterbrochen Schutzbrillenpflicht.
OT	“Out Time” - alle Situationen und Handlungen welche mit dem Spiel nichts zu tun haben.
IT	“In Time” - alle Situationen und Handlungen welche im Rahmen des Rollenspiels auf dem Event erfolgen.
LARP	“Live Action Role Play” - eine Form von Rollenspielen, bei denen die Teilnehmer ihre Spielfigur physisch selbst darstellen und mit der von anderen Personen dargestellten Figur und der Spielwelt interagieren.
LARP Waffen	Fake Waffen aus Schaumstoff, Gummi oder anderen weichen Materialien welche Realvorbildern (Hieb- und Sichwaffen) nachempfunden sind. Airsoftwaffen fallen nicht in diese Kategorie.
NPC	“Non Player Charakter” - Ein LARP Charakter, der nur begrenzt einen eigenen Entscheidungsfreiraum besitzt und in erster Linie nach Vorgaben der Orga handelt. Dieser dient als fixer Interaktionspunkt für alle anderen Spieler und ist Teil der Story. NPCs können zwar gehitet werden, jedoch nicht geplündert.
Missionen	Aufgaben welche auf unterschiedliche Art und Weise ausgegeben werden, für eine bestimmte Fraktion oder Gruppe gedacht sind, eine begrenzte Dauer, sowie mindestens ein Hauptziel, sowie evtl. optionale Ziele haben.

Nebenmissionen / Quests	Frei annehmbare Aufgaben innerhalb der Spielwelt welche nicht explizit für eine Gruppierung gedacht sind. Jeder Spieler kann solche Quests lösen und wird dafür meistens mit Ingame Geld, Informationen, Naturalien, Rohstoffen oder Dienstleistungen belohnt.
-------------------------	--

1. GRUNDREGELWERK

1.1 Grundlegendes

- Der Teilnehmer hat sich selbstständig über Änderungen im Regelwerk zu informieren. Am Veranstaltungstag erfolgt eine Unterweisung, welcher der Teilnehmer Folge zu leisten hat.
- Die Teilnahme ist Personen ab dem 14. Lebensjahr gestattet. Personen unter 18 Jahren benötigen die schriftliche Einverständnis der Eltern sowie eine durch die Eltern bestätigte Begleitperson. Sollten diese Anforderungen nicht erfüllt sein, sieht sich der Veranstalter gezwungen, der jeweiligen Person die Teilnahme zu untersagen.
- Der Veranstalter (Jackets to Go) besitzt während des Events das Hausrecht und bevollmächtigt. Den Anordnungen und Anweisungen des Orga-Personals ist Folge zu leisten.
- Bei Verstößen gegen Regeln und einem eventuellen Ausschluss vom Event, sowie einer vorzeitigen freiwilligen Abreise des Teilnehmers, besteht kein Anspruch auf Erstattung.
- Wird im Falle höherer Gewalt (SarsCov2-Pandemie, Naturkatastrophen, etc.) das Event verschoben oder abgesagt, behalten gekaufte Tickets ihre Gültigkeit für ein nachfolgendes Jackets to Go Event der WoC Reihe.
Keinen Anspruch auf verlängerte Gültigkeit, Erstattung oder sonst einen Ausgleich haben hingegen Teilnehmer, welche aufgrund von Reisebeschränkungen in Ihrem Land oder aufgrund Ihres Gesundheitszustandes nicht am Event teilnehmen können, sofern dieses regulär stattfindet.
- Der Veranstalter hat das Recht während der Veranstaltung, Foto- und Videoaufnahmen von allen beteiligten Personen zu machen und diese zu veröffentlichen. Die Rechte für besagtes Foto- und Videomaterial liegen allein beim Veranstalter.
- Die Nutzung von funkferngesteuerten Geräten wie ferngesteuerte Fahrzeuge, Hubschrauber und Drohnen geschieht auf eigene Verantwortung. Für eventuelle Schäden, auch verursacht durch BBs etc. haftet einzig und allein der Eigentümer. Die Nutzung von genehmigungspflichtigen Drohnen ist untersagt. Jedes dieser Geräte muss vorher durch den Veranstalter/Headorga überprüft und freigegeben werden.
- Es wird keine Haftung für Personen- oder Sachschäden übernommen! Jegliche Teilnahme an Spielen auf dem Eventgelände geschieht auf freiwilliger Basis! Der teilnehmende Spieler muss sich dessen bewusst sein und dies akzeptieren!
- Privatgegenstände anderer Teilnehmer dürfen nicht ohne dessen Genehmigung angeeignet, benutzt oder verwahrt werden. Gefundene Gegenstände sind beim Orga-Personal oder bei dem Veranstalter abzugeben.

- Das Mitbringen folgender Gegenstände ist verboten. Werden dennoch unten genannte Gegenstände aufgefunden, wird der Besitzer vom Spielgelände verwiesen
 - Gas- und Schreckschusswaffen
 - Schlag- und Stichwaffen jeglicher Art i. j. S.
 - Illegalen Drogen oder ähnlichen Substanzen.
 - Musik, Flaggen oder Symbole, die der Rechten oder linken Szene zuzuordnen sind.
 - Feuerwerkskörper, Sprengkörper oder bengalisches Feuer sowie jede weitere Art von pyrotechnischen Produkten! Insbesondere Sprengstoffe oder artverwandte Produkte.
 - Schweißgeräte, Plasmaschneider und ähnlich schwere Gerätschaften.
 - Uniformen und Abzeichen jeglicher Armeen des 2. Weltkriegs in Original oder Reproduktion. Ebenso jegliche Effekt-, Rang- oder Dienstgradabzeichen von an diesem Krieg beteiligten Armeen oder Polizeieinheiten.
 - Hoheitsabzeichen von in aktuellen internationalen Konflikten involvierten Armeen und Organisationen (bspw. Wagner, Hamas, Russland und Ukraine)
- Die Anreise zum Event hat bitte in ziviler Kleidung zu erfolgen. Airsoftwaffen, Ausrüstung und co. müssen den Gesetzgebungen der jeweiligen Ländern entsprechend transportiert werden.

1.2 Sicherheit

- Auf dem gesamten Spielgelände besteht Glasflaschenverbot.
- Markierer/ASGs, egal ob unter 0,5 J oder nicht, werden wie eine scharfe Waffe behandelt. Sie müssen immer mit Rücksicht auf andere Personen und Tiere in der unmittelbaren Nähe gehandhabt werden.
- Das Testen, Vorführen oder Einschießen der Airsoft-Waffen ist nur in den dafür vorgesehenen Bereichen gestattet (IN-ZONE).
- Probeschüsse (Dryfire) in den Offzones sind verboten.
- Es darf weder auf Passanten noch auf ausgeschiedene Mitspieler oder andere, nicht am Spielgeschehen beteiligte Personen geschossen oder gezielt werden.
- Unmittelbar vor Spielbeginn und während des gesamten Spiels ist der Konsum von Alkohol verboten! Wird ein Spieler angetrunken angetroffen, wird diese Person dauerhaft vom Spiel ausgeschlossen.
- Der Besitz, Verkauf, Weitergabe und Konsum von illegalen oder bewusstseinsverändernden Drogen/Substanzen während des gesamten Events, auf und rund um das Gelände ist verboten und wird mit sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung geahndet. Der Veranstalter behält sich die Möglichkeit einer Strafanzeige vor.
- Es ist streng verboten verbale, physische sowie psychische Gewalt gegenüber den Mitspielern, der Orga, dem Veranstalter, Geländepersonal oder möglichen Zivilisten anzuwenden! Ausnahme bildet hier lediglich das Verwenden von verhältnismäßigen Schimpfwörtern im Rahmen des LARP. Achtet aber auch hier auf den Menschen hinter der Figur und übertreibt es nicht.
- Es sind einige Feuerstellen platziert, welche in Absprache mit dem Geländebetreiber und dem Veranstalter genutzt werden dürfen. Offenes Feuer, bzw. das Errichten und Betreiben eigener Feuerstellen ist verboten. Handelsübliche Gas- und Kohlegrills sind nur im Beisein eines geeigneten Feuerlöschers sowie unter Beachtung des Brandschutzes erlaubt.

- Die Nutzung von Lasern, sowohl im sichtbaren als auch im nicht sichtbaren Spektrum (IR) ist verboten.
- Es ist Pflicht, entsprechende Schutzausrüstung zu tragen. Die Schutzbrille darf während des gesamten Spiels unter keinen Umständen abgesetzt werden. Einzig davon ausgenommen ist die Offzone.
- Es wird empfohlen, geeignetes Schuhwerk zu tragen.
- Das Befahren des Spielfelds mit privaten Fahrzeugen, die nicht als In-Game-Fahrzeuge angemeldet sind, ist während des Spielzeitraums verboten. Vor und nach dem Spiel darf das Gelände zwecks Ein- und Ausladen befahren werden. Wer trotzdem sein Fahrzeug auf dem Spielfeld bewegt, handelt auf eigenes Risiko.

1.3 Sauberkeit und Umwelt

- Jeglicher Müll wird eigenständig in Säcken gesammelt und wieder mitgenommen. Dies gilt besonders für Rauchgranaten.
- Es dürfen nur biologisch abbaubare BBs verwendet werden.
- Das Rauchen ist nur an dafür vorgesehenen Plätze erlaubt. Auf dem Spielgelände – mit Ausnahme der Fraktions-HQs und des Dorfes - herrscht absolutes Rauchverbot. Die Zigarettenstummel sind wieder mitzunehmen oder in vorhandene Müllbehältnisse zu entsorgen! Auf keinen Fall dürfen Zigarettenstummel auf den Boden geschmissen werden. Bei Zuwiderhandlung trägt der Verursacher sämtliche entstehenden Kosten.
- Etwaige auf dem Gelände vorhandenen Pflanzen und Bäume dürfen nicht absichtlich geschädigt werden. Etwaige Nester, Bauten oder sonstige Tierbehausungen dürfen weder zerstört, beschädigt oder verändert werden. Tiere und besonders Tiernachwuchs darf nicht angefasst, beschossen oder entwendet werden.

1.4 Eventarmband

- Das Eventarmband ist beim Kauf eines Tickets inkludiert und wird bei der Anmeldung ausgehändigt bzw. angebracht.
- Das Eventarmband ist sichtbar am Handgelenk zu tragen. Es ist nicht übertragbar.
- Ohne Besitz eines gültigen Eventarmbandes ist das Betreten und der Aufenthalt auf dem Eventgelände verboten. Im Rahmen des Hausrechts ist der Veranstalter oder das Orgapersonal berechtigt, entsprechende Personen des Geländes zu verweisen.

1.5 Campingbereich

- Auf dem Campingplatz gibt es einige Stromanschlüsse. Diese dürfen im "haushaltsüblichen" Rahmen genutzt werden. Ein Recht auf einen Anschluss oder die Versorgung mit elektrischer Energie besteht nicht.
- Der Campingplatz darf nur zum Be- und Entladen befahren werden. Ansonsten ist das Parken im Campingbereich verboten. Ausnahme bilden Camper und Wohnmobile. Diese dürfen während der Dauer des Events nicht mehr verstellt werden.
- Stromaggregate dürfen mitgebracht und benutzt werden. Der Besitzer ist für deren sachgemäßen Gebrauch verantwortlich.
- Von 22:00 bis 06:00 herrscht Nachtruhe auf dem Campingplatz. Das Betreiben von Stromaggregaten, Musikanlagen und Beleuchtung ist in dieser Zeit untersagt. Gespräche sollten in Zimmerlautstärke geführt werden. Bitte respektiert die Ruhe eurer Nachbarn.

- Es gelten die Regeln des Eigentümers.

1.6 Parkplätze

- Das Parken ist nur auf gekennzeichneten/zugewiesenen Flächen erlaubt.
- Die Benutzung der Parkplätze geschieht auf eigene Gefahr. Der Veranstalter haftet nicht für Schäden an abgestellten Fahrzeugen.
- Die Parkplätze dürfen nur im Schrittempo befahren werden. Den Anordnungen des OrgaPersonals ist Folge zu leisten.
- Jedes Fahrzeug ist mit der Telefonnummer des Besitzers/Fahrers zu versehen (Mittels Zettel auf dem Armaturenbrett), um eine evtl. notwendige Erreichbarkeit sicher zu stellen.

1.7 Notfall Regeln

- Im Notfall tritt die „Blaulicht“ Regel in Kraft: Ruft der Marshall/die Orga das Kommando „Blaulicht“, sind augenblicklich alle Spieltätigkeiten einzustellen. Der Lauf der Airsoftwaffe zeigt Richtung Boden, die Airsoftwaffe wird gesichert und das Magazin herausgenommen. Jeder Spieler hat dieser Regelung sofort Folge zu leisten, da in dessen unmittelbarer Nähe ein Notfall eingetreten ist. Es ist darauf zu achten, dass die verunfallte Person keinesfalls allein gelassen wird.
- Bei „Ernstfällen“ ist immer ein Marshall oder ein Orgamitglied hinzuzuziehen. Kleinere Fälle können in Eigenverantwortung geregelt werden. Medizinisches Personal sowie Transportmittel stehen jederzeit zur Verfügung.
- Um „Blaulicht“ wieder aufzuheben (erst wenn die Situation ein gefahrloses Weiterspielen ermöglicht) wird vom Marshal oder der Orga laut „Spielaufnahme, Spielaufnahme“ gerufen.

1.8 Strike System

- Stellt die Orga/ die Marshals einen Regelverstoß fest, wird der betreffende Spieler verwarnet. Dabei wird auch dessen Name notiert. Bei drei Verwarnungen (Strikes) wird der Spieler vom Spiel ausgeschlossen und des Geländes verwiesen. Die Strikes werden zentralisiert erfasst und gelten eventübergreifend für alle Jackets to Go Events.
Der Eventveranstalter behält sich vor, entsprechende Informationen ggf. mit Partnerveranstaltern zu teilen.
- Der Veranstalter behält sich vor, bei besonders schweren Vergehen den Spieler bereits nach dem ersten Vergehen vom Event auszuschließen.

2. SPIELFELDREGELN

2.1 Objekte, Einrichtungen, Missionsgegenstände, Gebäude

- Jegliche beweglichen Objekte auf dem Feld dürfen nicht versetzt werden. Dies gilt insbesondere für Türen oder ähnliche Bauteile der Gebäude. Eine Ausnahme hierbei bilden nur Objekte, welche im Rahmen des Szenarios genutzt werden dürfen (Missionsgegenstände). Diese sind klar als solche zu erkennen. Wenn ein Missionsgegenstand nicht für eure Mission bestimmt ist, lasst diesen bitte unverändert und unberührt an Ort und Stelle. Ein anderer wird wissen was damit zu tun ist.
- Auf dem Spielfeld befindliche Deckungen (stationäre und tragbare) dürfen weder verändert noch bewegt werden. Rückbau muss gewährleistet sein.
- Gefahrenquellen, welche den Spielern auffallen, sind umgehend dem nächsten Marshall oder Orga zu melden, damit diese kenntlich gemacht oder beseitigt werden können.
- Das Spielen außerhalb der geregelten Spielfeldgrenzen ist nicht zulässig.
- Nach Beendigung des offiziellen Spiels ist das Betreten des Spielfeldes allen Spielern untersagt.
- Gesperrte Areale werden mit rot/weißem Absperrband und/oder Warnschildern als solche ausgewiesen oder speziell gekennzeichnet und dürfen nicht betreten werden.
- Keller und unterirdische Gebäudeteile dürfen bespielt werden. Allerdings könnte es in unterirdischen Gebäudeteilen aufgrund eventuell übersehener herabhängender Rohre und Kabel zu erhöhter Gefährdung der Spieler kommen. Dies erfolgt auf eigene Gefahr.
- Aufgrund der besonderen Lichtverhältnisse in Kellern ist das Mitführen von Taschenlampen und Knicklichtern ausdrücklich empfohlen.

2.2 Airsoftwaffen

- Grundsätzlich sind alle Airsoftwaffen nach deutschem Waffenrecht zugelassen.
- Die maximale Joulezahl sowie weitere Einschränkungen sind auf der [Webseite der WoC](#) zu finden.
- In Anlehnung an das polnische Waffenrecht ist die Nutzung des Voll-Auto-Modus nur für Repliken unter 1 Joule (1.5 Joule bei MGs) gestattet
- Jede verwendete Waffe muss vor Spielbeginn gechront werden, danach dürfen keine mechanischen Veränderungen mehr an den Waffen vorgenommen werden. Sollte dies unumgänglich sein (z.B. bei Reparaturen), muss die Waffe erneut gechront werden.
- Es sind die Mindestsicherheitsabstände einzuhalten, welche unter [Joulegrenzen](#) aufgeführt sind.
- Es dürfen maximal 6 Magazine pro Waffe am Mann getragen werden. Sogenannte Shells, wie sie beispielsweise bei Schrotflinten auftauchen, sind von dieser Grenze nicht betroffen.
- Unter 5 Metern findet die sogenannte „Bang-Regel“ Anwendung: Wenn ein Spieler Bang ausspricht, ist dieses zu akzeptieren, sofern ein Treffer eindeutig gewesen wäre (Lauf auf den Spieler gerichtet, freies Sichtfeld, Magazin in der Waffe, etc). Ein Recht darauf, dass der andere Spieler das Bang anerkennt, besteht nicht. Es sind maximal 3 Bangs in Folge möglich. Beim 4. Bang ist der Banger raus.

2.3 Effekte und Pyrotechnik

- Es sind nur kaltbrennende Rauchgranaten mit BAM Zertifikat zugelassen (bspw. Enola Gaye, Smoke-X, etc.). Wer diese Rauchkörper benutzen möchte, muss zwingend einen Feuerlöschspray oder Feuerlöscher dabei haben. Die Freigabe erfolgt vor Ort durch die zuständige Forstbehörde.
- Die Nutzung jeglicher anderer Pyrotechnik ist für Teilnehmer verboten.
- Die Orga setzt ggf. Pyrotechnik zur Effektdarstellung ein.
- Die Benutzung von Airsoftgranaten ist erlaubt. Zugelassen sind nur solche Granaten welche durch Gas, CO2 oder Federdruck die geladenen BBs ausstoßen, bspw. Tornado Granaten von Airsoft Innovations, Kimera, Storm 360, Avatar etc.
- Granaten, welche beim „Detonieren“ einen lauten Knall von sich geben, sprich WASP Granaten, Thunder Stun, Thunder B, Tectonic Quake etc. sind verboten.
- In unklaren Fällen sind betreffende Granaten oder Szenario Effekte der Orga zur Prüfung vorzulegen.

2.4 Munition

- Es dürfen AUSNAHMSLOS nur Bio BBs verwendet werden (das gilt auch für Tracer-BBs). Bei einem nachweislichen Verstoß dieser Regel werden wir den Spieler von der Veranstaltung verweisen und ihm die Reinigung in Rechnung stellen.
- Nicht genutzt werden dürfen außerdem:
 - BBs oder andere Geschosse aus Glas
 - BBs oder andere Geschosse aus Metall
 - BBs oder andere Geschosse aus Keramik
 - explodierende/pyrotechnische Geschosse
 - Paintballs oder artverwandte Geschosse

2.5 InGame Fahrzeuge

- Fahrzeuge müssen, bevor sie auf dem Spielfeld eingesetzt werden dürfen, im Vorfeld des Events bei der Spielleitung (über das Kontaktformular) angemeldet und zugelassen werden. In die Bewerbung des InGame Fahrzeugs gehören Bilder sowie Infos über die zugehörige Besatzung. Eine Prüfung und letztendliche Freigabe erfolgt vor Ort. Unsichere Fahrzeuge werden aus dem Spiel entfernt.
- Fahrzeuge benötigen eine gültige deutsche Verkehrszulassung. Sollte diese fehlen, kann das Fahrzeug nicht auf den Wegen außerhalb des Spielfelds verwendet werden.
- Jedes Angemeldete Fahrzeug bekommt von der Orga eine Eventzulassung.
- Am Donnerstag vor dem Event wird es eine Spiel- und Sicherheitseinweisung für Fahrzeugbesatzungen geben. Die Teilnahme an dieser Einweisung ist verpflichtend.
- Der Veranstalter nimmt keine Haftung für eventuelle Schäden an den Fahrzeugen.
- Für die Besatzung gelten zu jeder Zeit die Hit-Regeln.
- Die Höchstgeschwindigkeit von 10 km/h (Schrittgeschwindigkeit) darf nicht überschritten werden!
- Da das Spielgelände zum Teil öffentliche Flächen umfasst ist das Nutzen von Blaulichtanlagen, Rotlichtanlagen und Sirene verboten. Lautsprecher und Hupe hingegen dürfen verwendet werden.

- InGame-Fahrzeugbesitzer müssen mit Beschuss und gegebenenfalls auch mit spielbedingten Beschädigungen des Fahrzeuges rechnen. Der Veranstalter ist für diese Schäden nicht haftbar.

2.6 Spielfeldgrenzen

- Es handelt sich weitgehend um staatliches Gelände, welches für das Event angemietet wurde. Daher ist das unerlaubte, unautorisierte Passieren der Sicherheitszäune und/oder Spielfeldgrenzen strikt untersagt. Verstöße gegen die geltenden Sicherheitshinweise und Anweisungen der Orga, Marshalls oder des Geländebesitzers können zum sofortigen Ausschluss vom Spielbetrieb, zu Hausverbot und strafrechtlicher Verfolgung führen.
- **AUF KEINEN FALL DÜRFEN VON DEN SPIELERN DIE GRENZEN DES EVENTGELÄNDES ÜBERSCHRITTEN WERDEN.** Zuwiderhandelnde werden ohne Verwarnung vom Spiel ausgeschlossen.
- Spielfeldgrenzen werden auf der offiziellen taktischen Eventkarte eingezeichnet, außerdem werden diese in ersichtlichen Abständen markiert.

2.7 Spielfeldzonen

- Auf dem Spielfeld gibt es drei Zonen. Diese sind durch Schilder und/oder durch Kreidespray an den Eingängen markiert.
 - **Rot**
Das Spielfeld. Hier dürfen regulär Airsoftwaffen verwendet werden.
 - **Gelb**
Hier dürfen Airsoftwaffen der Kategorie „Kurz Waffen“ (bis 1,2 Joule) und LARP Waffen verwendet werden. Gilt in allen HQ's und Gebäuden.
 - **Grün**
Gilt im Dorf. Hier dürfen nur LARP-Waffen verwendet werden (Gummi- und Schaumstoffwaffen).
 - **Blau (OFFZONE)**
OT Bereich. Z.B. für Schlafräume, Campingplatz, etc. Hier dürfen keine Waffen verwendet werden.

2.8 Ruhephase

- Zwischen **0:00 und 7:00** gilt in allen HQs **eine eingeschränkte Ruhephase**. Während der Ruhephase dürfen HQs nicht angegriffen und beschossen werden. Darüber hinaus finden jedoch weiterhin Missionen statt.

2.9 Dresscode

- Für jede Fraktion gilt der jeweilige Dresscode, der auf der Fraktionsseite auf der WoC Webseite gefunden werden kann. Grundsätzlich gilt: Einzig das Militär trägt einheitliches Tarnmuster.
- Grundsätzlich ist darauf zu achten, Verwechslungen mit anderen Fraktionen von vornherein zu vermeiden.
- Bei Nichtbeachtung dieser Auflagen behält sich die Orga vor, den Teilnehmer einer anderen Fraktion zuzuweisen oder die Teilnahme einzuschränken oder zu verweigern.

3. INGAME REGELN

3.1 Spielerrollen

- Jeder Spieler hat die Möglichkeit, bei der Buchung eine Spielerrolle als Ticketoption zu buchen. Tut er dies nicht, wird ihm automatisch die Spielerrolle „Schütze“ zugewiesen. Entscheidet sich der Spieler für eine andere Spielerrolle als Schütze, muss er die entsprechenden Gegenstände für seine Rolle mitbringen, die auf der Webseite unter Spielerrollen beschrieben sind.
- Bringt ein Spieler nicht die benötigten Gegenstände mit, die er für seine Spielerrolle benötigt, so darf er auf dem Event dieser Spielerrolle nicht nachgehen und erhält stattdessen die Spielerrolle Schütze. Falls die ursprüngliche Spielerrolle zuschlagspflichtig war, hat der Spieler kein Anrecht auf Erstattung des Zuschlags.

3.2 HIT-Regel

- Getroffen ist man, sobald eine BB einen Spieler auf direktem Wege trifft. Zu den Trefferzonen zählen Körper und Ausrüstung, nicht die Airsoftwaffe. Querschläger zählen nicht! Nach einem Treffer muss dieser laut mit einem "HIT" angezeigt werden.
- Getroffene Spieler haben sich mit einem „Deathrag“ zu markieren (z.B. Warnweste). Diese werden so gehalten, dass klar erkennbar ist, dass der Spieler nicht mehr am Spielgeschehen beteiligt ist.
- Feuern auf bereits getroffene Spieler ist nicht erlaubt.
- Friendly Fire zählt. Hier gelten dieselben Trefferzonen.
- Gummi oder Latexwaffen jeglicher Art sind erlaubt! Berührungen hiervon gelten als regulärer Hit. Hits durch LARP Waffen gelten als "Silent Kill". Laute Rufe wie "Hit" oder "Medic!" sind hierbei zu unterlassen.
- Bei Granaten zählen nur direkte Treffer durch eine BB.

3.3 Medic Regel

- Sollte ein Spieler im Feld getroffen werden, kann er binnen 5 Minuten von einem Sanitäter geheilt werden. Es steht dem Spieler frei, diese 5 Minuten abubrechen, sobald das Gefecht vorbei ist und die anderen Spieler vor Ort keine weiteren Plünderungen o.ä. der getroffenen Spieler beabsichtigen, und sich zum nächsten Vorposten oder zum Hauptquartier zu begeben.
- Das Heilen eines getroffenen Spielers erfolgt durch das Anbringen und Festbinden einer Bandagenattrappe am betroffenen Spieler. Diese darf erst beim nächsten Besuch im Hauptquartier oder nächsten Vorposten entfernt werden.
- Bandagen werden ausschließlich von Sanitätern mitgeführt, können aber zwecks sofortiger Behandlung von getroffenen Spielern an andere Spieler gegeben werden. Der Sanitäter muss sich während der Behandlung im unmittelbaren Umfeld befinden. Getroffene Sanitäter sind nicht in der Lage, zur Heilung beizutragen.
- Ein Spieler, der bereits mit einer Bandagenattrappe markiert ist, kann nicht nochmals geheilt werden.
- Sanitäter führen Verletzungskarten mit sich, über die willige Spieler LARP-Verletzungen auslösen können.

3.4 Spawn Regel

- Spawnpunkt ist stets das jeweilige Fraktionshauptquartier, ein von der Fraktion gehaltener Vorposten oder, sollte ein solches Hauptquartier nicht existieren, das Dorf.
- Die Spawnzeit beträgt standardmäßig 30 Minuten. Diese laufen ab Eintreffen im HQ.
- Die Spawnzeit in vorgeschobenen Vorposten beträgt standardmäßig 30 Minuten. Diese laufen ab Eintreffen in Obhut der Sanitäter.
 - Vorposten sind Gebäude und befestigte Stellungen, die über 2 stationierte Sanitäter sowie einen zur Behandlung von Verletzten abgestellten Raum verfügen und durch eine gehisste Flagge markiert sind.
 - Vorposten können jederzeit durch andere Fraktionen erobert werden, in diesem Falle müssen die Verletzten zurück in ihr jeweiliges Hauptquartier.
 - Sollte eine der beiden qualifizierenden Faktoren nicht mehr gegeben sein, gilt der Vorposten als erobert.
 - Fahrzeuge können nicht als Vorposten agieren.
 - Vorposten können durch das Auslösen einer im Dorf erhältlichen Bombenattrappe zerstört werden. Hierfür muss diese innerhalb oder unmittelbar am (d.h. in Berührung mit der Außenwand des Gebäudes) Vorposten platziert und scharf gemacht werden. Die Bombe gilt bei Ablauf der eingestellten Zeit als explodiert und gibt dies durch ein akustisches Signal an.
 - Sollte ein Vorposten durch eine Bombenattrappe zerstört werden, gelten alle sich im Radius von 5 Metern um die Bombe sowie alle sich im Vorposten befindlichen Spieler, unabhängig von ihrer Fraktion, als getroffen.
- Die Spawnzeit im Dorf beträgt 15 Minuten. Diese laufen ab Ende der Behandlung durch das Lazarettpersonal (sofern vorhanden).
- Führungskräfte (Gruppenführer+) der jeweiligen Fraktionen können nicht im Hauptquartier oder Vorposten respawnen. Diese müssen von ihren Fraktionsmitgliedern zum Orgabüro gebracht werden, welches für diesen Zweck als IT-Lazarett fungiert.
- Verletzte Spieler können nur durch die eigene Fraktion oder durch die eigene Fraktion beauftragte Dritte (bspw. Söldner) transportiert werden.

3.5 Fahrzeuge Hit und Respawn

- Fahrzeuge, welche mit einer Warnweste oder einem roten X auf beiden Türen und der Motorhaube markiert sind, sind nicht Teil des Spiels und dürfen nicht beschossen, angehalten oder kontrolliert werden. Umgekehrt dürfen diese aber auch nicht ins Spiel eingreifen, spielbezogene Materialien transportieren, oder Spieler im Spielfeld absetzen.
- Fahrzeuge jeglicher Art können im Spiel ausgeschaltet werden. Dies geschieht ausschließlich durch einen direkten Treffer mit Taginn Paladin Geschossen oder einem vor Ort bereitgestellten elektronischen Grantensystem, welche vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden und dementsprechend auch farblich markiert sind. Das Mitbringen eigener Geschosse ist aus Sicherheitsgründen verboten.
- Das Benutzen von Taginn Granaten ist nur „Grenadieren“ erlaubt. Dies sind Spieler, welche vor Spielbeginn eine Sicherheitseinweisung erhalten haben. Der „Grenadier“-Status wird im Spielerpass festgehalten. Die Anzahl der Grenadiere pro Fraktion ist limitiert.

- Das Werfen von Granaten (Gas-betriebenen Airsoftgranaten, Rauchgranaten, etc.) in den Fahrzeuginnenraum ist aus Sicherheitsgründen verboten. Auch die Nutzung von Böllern und improvisierten/selbstgebauten "Sprengfallen" ist untersagt und führt auch nicht zum Hit des Fahrzeugs.

Siehe auch Eventbezogene Regelwerkserweiterungen.

3.6 Minenfelder und Panzersperren

- Panzersperren können nur durch Pioniere errichtet werden.

3.7 Festnahmen und Verhöre

- Festnahmen dauern maximal 60 min. Möchte der Spieler sich freikaufen, bietet Informationen an, oder zeigt sich in besonderer Weise kooperativ im Rahmen des LARP, wird diese Zeit auf 30 Minuten reduziert. Mit Einverständnis des "gefangenen" Spielers, kann die Festnahme auch länger dauern, um z.B. Verhandlungen mit der Fraktion, oder einen Gefangenaustausch zu ermöglichen.
- Eine Liquidierung eines Gefangenen ist nur innerhalb der ersten 30 Minuten nach der Gefangennahme möglich. Ist diese Zeit verstrichen, darf er nur noch "lebend" entlassen werden.
- In einem Verhör dürfen drei Fragen gestellt werden (Stichwort „Ich stelle Ihnen jetzt drei wirklich wirklich wirklich wichtige Fragen“). Zwei Mal darf die Spieler lügen, einmal muss er die Wahrheit sagen. Nach einem Verhör ist der Spieler umgehend zu entlassen.
- Fraktionsführer können nicht liquidiert werden.
- Jegliche Maßnahmen, die zu einem Schaden an Leib und Leben führen, sind strikt untersagt.

3.8 Plünderung

- Vor dem Abtasten/Durchsuchen eines Spielers muss dessen Einverständnis eingeholt werden. Erteilt er dieses, so darf man ihn abtasten/durchsuchen. Intimbereiche sind dabei auszusparen. Umgekehrt darf dort auch nichts versteckt werden.
- Ist ein Spieler mit dem Abtasten/Durchsuchen nicht einverstanden, so muss er alle plünderbaren Gegenstände vollständig herausgeben.
- NPCs sind vom Plündern ausgenommen.
- Auch Fahrzeuginnenräume dürfen durchsucht werden. Auch hier gilt es, das Einverständnis der Fahrzeugbesatzung einzuholen. Ist diese nicht mit der Durchsuchung einverstanden, so muss dieser alle plünderbaren Gegenstände vollständig herausgeben.
- Folgende Gegenstände dürfen geplündert werden
 - Geld
 - Diamanten
 - Vom Veranstalter herausgegebene Taginn Paladin Geschosse zur Fahrzeugabwehr. Wenn diese Geschosse geplündert wurden, dürfen sie trotzdem nur von „Grenadiern“ eingesetzt werden.
 - Informationen, welche ein Spieler in schriftlicher Form bei sich führt (Kartenmaterial, Funkfrequenzen, etc). Informationen dürfen jedoch nur abgeschrieben, gemerkt oder fotografiert werden. Das

Papier/die Karte/der Notizblock verbleibt im Besitz des geplünderten Spielers!

- Folgende Gegenstände dürfen NICHT geplündert werden.
 - Gegenstände welche von der Orga als "OT (Offtime)" markiert wurden.
 - Spielerpässe
 - Private Gegenstände des Spielers