



Regelwerk

by
Semper Paratus

„The Gathering Storm“

Im Szenario treten zwei (2) Teams gegeneinander an. Davon stellt ein (1) Team den Angreifer (auf der Karte in rot dargestellt). Das zweite Team (auf der Karte in blau dargestellt) stellt den Verteidiger. Diese Verteilung gilt für die Eröffnung und die jeweiligen Startpositionen. Im Verlaufe des Szenarios kann sich dies auch umkehren, abhängig von den Teamfähigkeiten.

Das Szenario ist auf ein ganzes Wochenende ausgelegt, das heißt Freitag Abend bis Sonntag Nachmittag. Die Teilnehmerzahl ist auf 64 Personen beschränkt. Dies entspricht in etwa Zugstärke pro Teamseite und entspricht in etwa den realistischen Bedingungen für die definierte Raumgröße. Am Ende steht ein BBQ und Getränke.

Das Szenario beginnt beim Tageswechsel von Freitag auf Samstag, also um 2400/0000.

„**The Gathering Storm**“ wird euch in zwei (2) Versionen angeboten, alle **MilSim**, und von daher ist Wetter und Jahreszeit vollkommen uninteressant. Es findet das ganze Jahr statt.

Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich in:

- Version mit Respawn,
- Version ohne Respawn,

Bei der Version ohne Respawn findet ein Reset statt sobald eine der beiden Seiten entweder vollständig markiert wurde oder wenn eine der beiden Seiten aufgibt.

Bei allen zwei (2) Varianten stellen wir folgende Materialien, Ausrüstung, Strukturen und Verpflegung für alle Teilnehmer. Wir unterscheiden zwischen Verpflegung am Mann und Verpflegung durch die Versorgungskette. Ihr braucht somit nur euch und euer Gerödel, Bekleidung und Waffen. Wenn ihr Zusätzliches Essen oder Getränke mitbringen wollt, ihr müßt es schleppen, nicht wir.

Im Folgenden, eine kurze Auflistung, was wir euch stellen:

1. Materialien

- 50x bio BBs (dunkel) 0,20 (gr) für die Back-Up
- Munitionskisten mit realem Gewicht
- Sandsäcke, et.c.
- Kennzeichnungstafeln



Regelwerk

by
Semper Paratus

-
- Teil- und Vollstellungen
 - HQ / 1. Respawn als Struktur/Unterstand
 - Feuerholz
 - Feldtoiletten, vermeidet den Spatengang
 - Müllbeutel und Mülltüten
 - Erste-Hilfe-Set pro Respawn-Punkt für Notfälle

2. Verpflegung

- Wasser, Tee, Kaffee durchgängig kostenlos
- 1 Warmverpflegung Freitag abends

1. Joulegrenzen

- Pistolen ≤ 1.1 Joule
- Gewehre $\leq 2,6$ Joule
- Bolt Action ≤ 4.0 Joule
- Voll-Automat ≤ 0.5 Joule

2. Waffengebrauch & Schutzausrüstung

- Scharfe Messer dürfen nur im Biwak genutzt werden und nicht als Kampfwerkzeug im Event.
- Messer und andere Stichwaffen, die im MilSim-Event eingesetzt werden müssen aus Gummi sein.
- Torso, sowie Arme und Beine stellen die Primärziele.

- Alle Körperteile sind Zielpunkte. Für den Kopf gelten besondere Einschränkungen.
- Wenn neben dem Kopf andere Körperteile sichtbar sind, ist auf diese Körperteile zu schießen.
- Reines „Kopfschießen“ ist nicht erlaubt.
- Ist nur der Kopf sichtbar, ist zuerst eine andere Lösung zu suchen und nur im Extrem- und Ausnahmefall ein (1) Schuß auf das Körperteil Kopf abzugeben. Hierbei wird ein Sicherheitsabstand von 15 Metern bei Waffen bis 1.0 Joule und von 25 Metern bei Waffen von 1.0 bis 2.6 Joule eingehalten. Stärkeren Waffen ist dies grundsätzlich untersagt.

- Unter zwei (2) Metern wird mit Waffen über 1.1 Joule nicht auf den Körper geschossen.
- Nehmt eure (Gummi)Messer, springt in Deckung oder ringt den Opponenten nieder.



Regelwerk

by
Semper Paratus

-
- Waffen über 2.6 Joule halten 15 Meter Abstand ein.
 - Zwingende Schutzausrüstung ist ein Brille.
 - Gesichtsschutz ist optional verwendbar.
 - Eine vollständige Bedeckung des Körpers unterhalb des Halses wird empfohlen.
 - Festes Schuhzeug und Handschuhe werden empfohlen

3. Geländeregeln

- Es werden auf dem gesamten Gelände nur Bio BBs verwendet.
- Das Gelände teilt sich in drei (3) Bereiche, die auf einer Karte eingezeichnet sind.
- Die Gesamtfläche ist durch einen gelben Rahmen gekennzeichnet.
- In der Gesamtfläche befinden sich zwei weitere, unterschiedlich gefärbte, Flächen, einmal in orange und einmal in rot.
- Die orange Fläche wird erst ab 2200 Uhr freigegeben.
- Die rote Fläche ist Sperrgebiet/Sperrzone und nicht zu bespielen.
- Der Aufenthalt in der Sperrfläche ist nur in Notfällen gestattet oder wenn mit der Leitung gesprochen werden soll. In diesen Fällen, wenn die Waffe nicht im Biwak verbleiben kann oder soll, ist das Magazin herauszunehmen, die Waffe zu entladen und zu sichern. Im Anschluß ist die Waffe so über dem Rücken zu tragen, daß die Mündung nach unten, also zum Boden hin, zeigt.
- Die Waffe wird keiner unberechtigten Person im Sperrgebiet überlassen oder hingehalten.
- Die Waffe wird vom Teilnehmer in der Sperrzone nicht teilgeladen und gesichert oder geladen und gesichert
- Die Waffen dürfen nicht unbeaufsichtigt bleiben.
- Die Leitung und gekennzeichnetes Aufsichtspersonal sind Berechtigte im Sinne dieser Regel und dürfen zu jeder Zeit auf allen Flächen Waffen kontrollieren oder zur Aufsicht verwahren.
- Die Spielfeldgrenzen sind deutlich gekennzeichnet und nicht zu übertreten.
- Die Geländebeschaffenheit erlaubt es bei Tage und in der Nacht sehr leicht die Grenzen zu erkennen. Ferner sorgen erkennbare Absperrbänder und Reflektoren oder Lichtquellen für zusätzliche Wahrnehmbarkeit
- Müll, sowie Abfälle aller Art, sind in entsprechenden Müllbeuteln oder Mülltüten zu entsorgen.
- Es wird kein Müll, Dreck, Abfall, Farben, Essen oder Ausscheidungen in den Bach geworfen oder



Regelwerk

by
Semper Paratus

anderweitig zugeführt.

- Bäume und Sträucher dürfen nicht mutwillig beschädigt oder geschlagen werden.
- Die Verwendung von Totholz ist erlaubt. Die errichtete eigene Struktur ist nach dem Event wieder abzubauen.
- Eure Tarps und Tarnnetze stehen zur Nutzung frei und sind nach dem Event wieder zu entfernen.
- Tiere, jeglicher Art, sind kein Bestandteil des Events und werden weder verletzt noch anderweitig in Mitleidenschaft gezogen.
- Vorhandene Tiere sind nicht als Deckung zu nutzen.
- Für menschliche Bedürfnisse größerer Art stehen Feldtoiletten zur Verfügung. Daher ist der Spatengang nicht erlaubt. Jene, die im Stehen Bäume gießen, sollten ebenfalls eine Feldtoilette aufsuchen.
- Eine Erleichterung an einem Baum ist nur abseits des Baches gestattet.
- Verbotene Symbole, Zeichen, Bilder, Grafiken sind auf der gesamten Fläche nicht zugelassen. Sie werden auch nicht toleriert.
- Extreme politische Ausrichtungen nach links und rechts oder religiöse haben hier gleichfalls nichts verloren
- Wir greifen hier bei Zuwiderhandlung ausnahmslos hart durch und bei Nichteinhaltung wird die betreffende Person vom Event ausgeschlossen.

4. Anstandsregeln

- Wir sind alle nur Menschen und wollen hier eine gute Zeit und natürlich auch Spaß haben. Von daher ist es angebracht, die anderen Teilnehmer und die Leitung nicht mit Kraftworten zu betiteln.
- Hier laufen keine „Arschlöcher“, „Wichser“, „Volldeppen“, „Spinner“ und der gleichen rum, sondern alle haben einen Namen.
- Ist der Name nicht bekannt oder vergessen worden, kann man sich auch anderweitig und freundlich miteinander in Kontakt bringen.



Regelwerk

by
Semper Paratus

-
- Magische Worte, wie „Bitte“ und „Danke“ helfen wirklich dabei, sein Anliegen freundlich heranzutragen. Ein kurzes „Hallo“ und „Tschüß“ schmerzen auch nicht.
 - Da wir nur Mil & Tac Sim anbieten erwarten wir von Euch auch ein gesittetes und ordentliches Auftreten. Dies hilft, eine entspannte und gute Zeit hier zu verbringen.
 - Das heißt, Teilnehmer ordnen sich in ihren Teileinheiten ein und unterstehen den jeweiligen Trupp- und/oder Gruppenführern.
 - Einzelpersonen und Gruppen melden sich bei Ankunft an und auch wieder ab.
 - Bei Gruppen reicht dafür der Grp.Fhr. aus. Er ist für seine Gruppe verantwortlich und wird durch uns eingewiesen.
 - Wir geben vor Beginn eine kleine Einführung in grundlegende militärische Verhaltensmerkmale.
 - Sollten sich einige berufen fühlen, sich wie ein Haufen angehender Rekruten zu benehmen, sagt doch einfach Bescheid, wir legen für Euch gerne eine Runde Grundausbildung ein, bis es funktioniert.
 - In anderen Worten, die Anstandsregeln sind einzuhalten.

5. Medic und Arzt Regeln

- Jede Seite kann Medics mit ins Geschehen nehmen
- Die Zahl der Medics ist auf zwei (2) pro Seite begrenzt.
- Ein Medic führt eine Kurzwaffe und Rotes-Kreuz-Binde.
- Jeder Medic führt Verbandsmaterial mit sich, daß er in einer mit „Rotem Kreuz“ versehenen Tasche mitführt
- Beide Medics zusammen besitzen halb soviel Material, wie die Seite Mitspieler aufweist.
 - z.B: 32 Spieler / 2 = 16 ; bei ungeraden Zahlen wird aufgerundet.
Dies macht 8 Binden pro Medic.
- Ist das Material verbraucht, muß der Medic ins Biwak, um aufzufüllen.
- Medics müssen Verwundet fachgerecht versorgen, d.h. einen Verband so anlegen, daß auch eine reale Wunde versorgt ist. Bloße Armbinde in weiß drüber schnallen reicht nicht aus.
- Jeder Seite steht es frei, einen „**Arzt**“ im Team zu haben.
- Der Arzt führt eine Kurzwaffe, Rotes-Kreuz-Binde und Kennzeichnung Arzt
- Der Arzt verbleibt bei Start im Start-Respawn.



Regelwerk

by
Semper Paratus

- Er verfügt über ein Arztausstattung von zwei (2) Kisten mit der Aufschrift „SAN-MAT“
- In den Kisten ist Verbrauchsmaterial für die Medics und die EH-Ausstattung für die Feldspieler
- Die Arztstelle ist mit einer Kenntafel „San-Stelle“ zu kennzeichnen.
- Die „San-Stelle“ kann im Verlauf des Spieles verlegt werden. Dazu ist die Kenntafel mitzunehmen und am Ort der neuen Stelle aufzustellen
- Mit der Verlegung ist auch die Verlegung der Arztausstattung zwingend verbunden.

- Der Arzt ist der einzige, der über „magische Hände“ verfügt und so die Respawn-Zeit um 10 Minuten verkürzt.
- Der Arzt kann auch nach hinten geschickte Verletzte umgehend heilen, indem er einfach den Verband abnimmt.
- Ist nur ein Medic am San-Punkt beträgt die Heilzeit 5 Minuten
- Wird der Arzt vom gegnerischen Team durch einen „HIT“ getroffen, kann er nicht als Arzt respawnen, sondern nur als Feldspieler.

6. HIT Regeln

- Es gibt keine „Bang“-Regel. Magazin- und Waffenversager sind Bestandteil der MilSim.

- **Wunden**
- Treffer an Armen oder Beinen führen zu einer Verwundung.
- Werden diese nicht behandelt (Zeit 10 Minuten) ist der getroffene Spieler „HIT“ und muß zum Respawn-Punkt
- Die Behandlung kann durch einen Medic oder durch einen Feldspieler erfolgen, wenn dieser über ein eigenes Verbandspäckchen, klein, verfügt
- Die Behandlung hat wie bei einer wirklichen Trefferwunde zu erfolgen.
- Solange ein Spieler verwundet und unbehandelt ist, kann er nicht aktiv in das Geschehen mit seiner Waffe eingreifen.
- Ein weiterer Treffer am Arm oder Bein ist immer ein „HIT“.
- Nach der Behandlung steht es dem Spieler frei, den Arzt (sofern vorhanden) aufzusuchen, um nicht weiter vorbelastet zu sein.
- Beintreffer führen zu einer Immobilität des Getroffenen, auch nach seiner Behandlung. Er muß dann in den rückwärtigen Raum verbracht werden, um durch einen Medic/Arzt behandelt, sprich „entwundet“ zu werden.



Regelwerk

by
Semper Paratus

-
- **HIT**
 - Treffer am Torso (Brust und Rücken) sowie Kopf sind immer „HIT“
 - Ist der Spieler „HIT“ bleibt er für fünf (5) Minuten am Ort seines Treffers liegen. Dabei ist seine Waffe ein (1) Meter entfernt abzulegen
 - Nach den fünf (5) Minuten nimmt der Spieler sein Magazin aus der Waffe, erhebt sich und schultert seine Waffe über den Rücken mit der Mündung zum Boden. Im Anschluß verschränkt er seine beiden Hände hinter dem Kopf oder hebt sie in die Höhe und geht zu seinem aktiven Respawn-Punkt.
 - Im Respawn beträgt die „Geburtszeit“ 20 Minuten, bei vorhandenem Arzt nur 10 Minuten.

7. Nicht Teilnehmer

- Im Sperrgebiet sich aufhaltende Personen sind niemals in das Event mit einzubeziehen.
- Sie dürfen nicht beschossen oder anderweitig angegangen werden.
- Das Gelände ist so geschnitten, daß das Sperrgebiet im Schnitt 5-20 Meter höher liegt als die beispielbare Fläche und es ist durch Bewuchs und Bebauung ein Kugelfang gegeben.

8. Rechtliches

- Bei Zuwiderhandlung gegen dieses Regelwerk, insbesondere die Abschnitte der Spielfeldgrenzen, Sperrzonen und Nicht-Teilnehmern, behalten sich der Verein und der Grundbesitzer das Recht vor, dagegen zivil- und strafrechtlich vorzugehen.
- Teilnehmer haben bei Ankunft eine Verzichts- und Haftungserklärung zu unterschreiben.
- Die Teilnahme geschieht auf eigene Gefahr. Eine Haftung des Vereins und/oder Grundbesitzers ist im Rahmen des BGB ausgeschlossen.