

PRIME TIME 5.0



Inhaltsverzeichnis DE

Field War.....	3
Anmeldungen.....	4
Vorkasse.....	4
Preise.....	4
Morgenkasse.....	4
Preise.....	4
Übernachtung.....	4
Kaserne.....	4
Zelt.....	4
Verpflegung.....	4
Essen und Trinken.....	4
Anreise.....	5
Ankunft.....	5
Parkieren.....	5
Check-in.....	5
Ort Check-in.....	5
Check-in Zeiten.....	5
Samstag.....	5
Sonntag.....	5
Ablaufplan.....	5
Samstag.....	5
Sonntag.....	5
Spielmodus.....	6
Samstag.....	6
Sonntag.....	6
Regeln.....	6
Allgemeine Regeln.....	6
Airsoft Regeln.....	6
Fps / Joule Limiten.....	6
Generell.....	7
Granaten.....	7
Wichtig.....	7
Verzichtserklärung / Haftungsausschluss.....	8
Verzichtserklärung.....	8
Übersichtsplan.....	9
Spiel-Karte.....	10

Contents EN

Field War.....	11
Registrations.....	12
Payment in advance.....	12
Prices.....	12
On place payment.....	12
Prices.....	12
Overnight stay.....	12
Barracks.....	12
Tent.....	12
Catering.....	12
To eat and drink.....	12
Arrival day.....	12
Arrivals.....	12
Parking.....	12
Check-in.....	13
Check-in place.....	13
Check-in times.....	13
Saturday.....	13
Sunday.....	13
Schedule.....	13
Saturday.....	13
Sunday.....	13
Game mode.....	13
Saturday.....	13
Sunday.....	13
Rules.....	14
General rules.....	14
Airsoft rules.....	14
Fps / Joule Limits.....	14
Generally.....	14
Grenades.....	14
Important.....	15
Waiver/ Disclaimer.....	15
Waiver.....	15
Overview plan.....	16
Game-Card.....	17

Field War

Der Kampf um den Ghana und dem Naturschutzgebiet geht weiter. Noch immer gibt es sehr viel Öl im Untergrund. Nach langen und anstrengenden Feuergefechten wurden die Ressourcen sowohl bei den Rebellen als auch bei der Armee knapp. Aus diesem Anlass haben sich die zwei Fraktionen zurückgezogen und ein Camp errichtet. Dort erwarten sie neue Einsatzleute und Ressourcen, um erneut in den Kampf zu ziehen.

Wem gelingt es am Ende die Übermacht des Gebietes zu haben?

Fraktionen

- Rebellen
- Armee

Mission

- Gebiet erobern und sichern
- Dynamische Aufgaben

Aufgabe	Punkte
Festungspunkte	+ 2
Gebietspunkte	+ 1

Anmeldungen

Vorkasse

Der Ticketkauf ist bis drei Tage vor Spielstart möglich.

Preise

Nur Samstag 39.90 CHF / 34.90 Euro**

Nur Sonntag 29.90 CHF / 25.90 Euro**

Samstag und Sonntag 56.90 CHF / 50.90 Euro**

Morgenkasse

Vorort ist es möglich Tickets zu kaufen. Wir empfehlen euch die Vorkasse zu nutzen, da die Preise günstiger sind.

Preise

Nur Samstag 40 Euro

Nur Sonntag 30 Euro

Samstag und Sonntag 55 Euro

Übernachtung

Kaserne

Es ist möglich in der Kaserne (überdachtes Steinhaus) zu übernachten. Jedoch gibt es keine Betten, Sanitäreanlage oder Stromversorgung. Die Übernachtung ist in jedem Ticket inklusive.

Zelt

Es gibt die Möglichkeit mit dem Zelt vor Ort zu übernachten. Jedoch befindet sich der Zeltplatz im Spielgelände. Das heisst die Zelte könnten unter Beschuss geraten (Für beschädigte Zelte wird keine Haftung übernommen). Es ist nur erlaubt vor Spielbeginn / nach Spielende mit dem Auto das Material auf dem Zeltplatz aus-/ aufzuladen. Beachte den Übersichtsplan.

Verpflegung

Essen und Trinken

Für die Verpflegung ist jeder selbst verantwortlich. Auf dem Gelände gibt es keine Einkaufsmöglichkeit, sowie kein Trinkwasser.

Anreise

Ankunft

Es ist möglich am Freitag anzureisen. Wir sind am Freitagabend vor Ort anwesend von 20:00 – 23:30.

Wer am Samstag oder Sonntag anreist hat sich selbst zu vergewissern das man vor der Check-in Zeit ankommt. Reist früh genug ab und kommt pünktlich.

Parkieren

Vorort gibt es genügen Parkplätze. Parkiert auf dem vorgesehenen Parkplatz. Für die Auto wird keine Haftung übernommen.

Check-in

Ort Check-in

Das Check-in findet in der Kasernenküche statt.

Check-in Zeiten

Samstag

07:30 – 09:30 ***

Sonntag

07:30 – 08:30 ***

Ablaufplan

Samstag

09:45 Sammlung vor dem Festungseingang

10:00 Warmup (individueller Spielmodus)

12:00 Mittagspause

12:45 Briefing (Sammlung vor dem Festungseingang)

19:00 Spielende

21:00 Nachtspiel bei Bedarf

Sonntag

09:00 Sammlung vor dem Festungseingang

12:00 Mittagspause, wenn der Hunger kommt

15:30 Spielende

Spielmodus

Samstag

Tages Field War

Sonntag

Schnelle Spiele wie

- Capture the Musicbox
- Finding the Pilot
- TTT
- Team Death Match
- King of the Hill
- Flag by Flag
- Balloon Battle royal

Regeln

Allgemeine Regeln

Den Anweisungen der Orga sind Folge zu leisten.

Respektvoller Umgang im und neben dem Spiel zu jeder Zeit.

Vor und während dem Spielgeschehen keine Drogen und Alkohol zu konsumieren.

Wir räumen unseren Abfall selbst weg.

Airsoft Regeln

Fps / Joule Limiten

Gemessen wird mit euren BBs in Joule.

Es gelten folgende FPS / Joule-Werte bei 0.20 als Referenz:

Backup max FPS 350 / Joule 1.13

Full auto (LMGs) max FPS 380 / Joule 1.33

Nur Semi max FPS 430 / Joule 1.71

Bolt action (Sniper) max FPS 460 / Joule 1.96

LMGs bis 1.33 Joule dürfen full auto feuern. Alle anderen Gewehre und Pistolen nur Semi.

Generell

Kein blind fire (man muss sein Ziel im Visier haben).

Es gibt keine Bäng-Regel, gespielt wird aber mit Verstand.

In der Festung ist nur Semi erlaubt.

Getroffene Spieler sprechen und Funken nicht mehr.

Waffentreffer werden nicht als Hit gewertet.

Wenn sich jemand auf einer Leiter oder Seil befindet wird diese Person nicht beschossen, nur vorher oder nachher erlaubt. ****

Sprengkörper oder Flashbang sind strengstens verboten. ****

Das Absperrband (rot – weiss) darf nicht passiert werden. ****

Die Schutzbrille muss die ganze Zeit getragen werden. ****

Granaten

Als Granaten gelten nur solche die bemerkbar Auslösen und auch BBs verteilen (BBs müssen nicht treffen).

Wird eine Granate in einen Raum geworfen, sind alle Spieler in dem Raum Hit.

Wird eine Granate im Aussenbereich geworfen, sind alle Spieler im Radius von 5 Meter Hit.

Rauchgranaten sind nur vom Fachhändler erworbene Fabrikate erlaubt, keine Eigenbauten. Sollte die Umgebung zu trocken sein (Brandgefahr), wird die Orga darüber informieren.

Wichtig

** Die Europreise können sich verändern durch den Aktuellen Wechselkurs.

*** Wer zu spät zum Check-in kommt kann von dem Spieltag ausgeschlossen werden. In diesem Fall werden keine Tickets zurückerstattet.

**** Es gibt Regeln um die Sicherheit zu gewährleisten, wer diese bricht wird sofort vom Spielgelände geschickt. In diesem Fall werden keine Tickets zurückerstattet.

Verzichtserklärung / Haftungsausschluss

Betrifft die Veranstaltung des ASC41 auf dem Bärenkopf

Ich möchte an der Airsoft-Veranstaltung teilnehmen und unterzeichne dieses Dokument mit Kenntnis der möglichen Risiken, die der Spielverlauf bringt.

Airsoft ist eine sportliche Freizeitbeschäftigung, die keinen kriegerischen oder politischen Inhalt hat.

Verzichtserklärung

Ich nehme an der Airsoft-Veranstaltung auf eigene Gefahr teil.

Insbesondere stelle ich die Organisatoren des Spieles und Veranstalter, die Inhaber der Besitztümer, auf denen das Spiel stattfindet und jeden Mitspieler von jeglicher Haftung frei. Ich Spiele auf eigene Verantwortung und bestätige dieses durch meine Unterschrift.

Das Fahren auf dem Gelände mit dem eigenen PKW ist untersagt. Wer mit seinem Auto auf dem Grundstück fährt, tut dieses auf eigene Gefahr.

Es wird keine Haftung für Schäden am privaten PKW übernommen.

Es wird keine Haftung für Schäden oder Diebstahl an privaten Gegenständen übernommen.

Jeder Unterzeichnende ist sich bewusst, dass während den Spieltagen Fotos und Videos gemacht werden.

ASC41 behält sich vor dieses Material für Videozuschnitts und Foto Dokumentationen zu verwenden.

Ich habe die Bestimmungen des Vertrages und des Regelwerks (im Internet veröffentlicht oder kann bei der Spielleitung eingesehen werden) gelesen, verstanden und erkläre mich mit allen Punkten einverstanden. Bei vorzeitiger Abreise wird kein Geld zurückerstattet.

Durch Ihre Unterschrift wird dieses Dokument rechtsgültig.

Übersichtsplan



Ausladezone



Camping Platz



Eintagesparkplätze (abfahrt am Samstagabend)

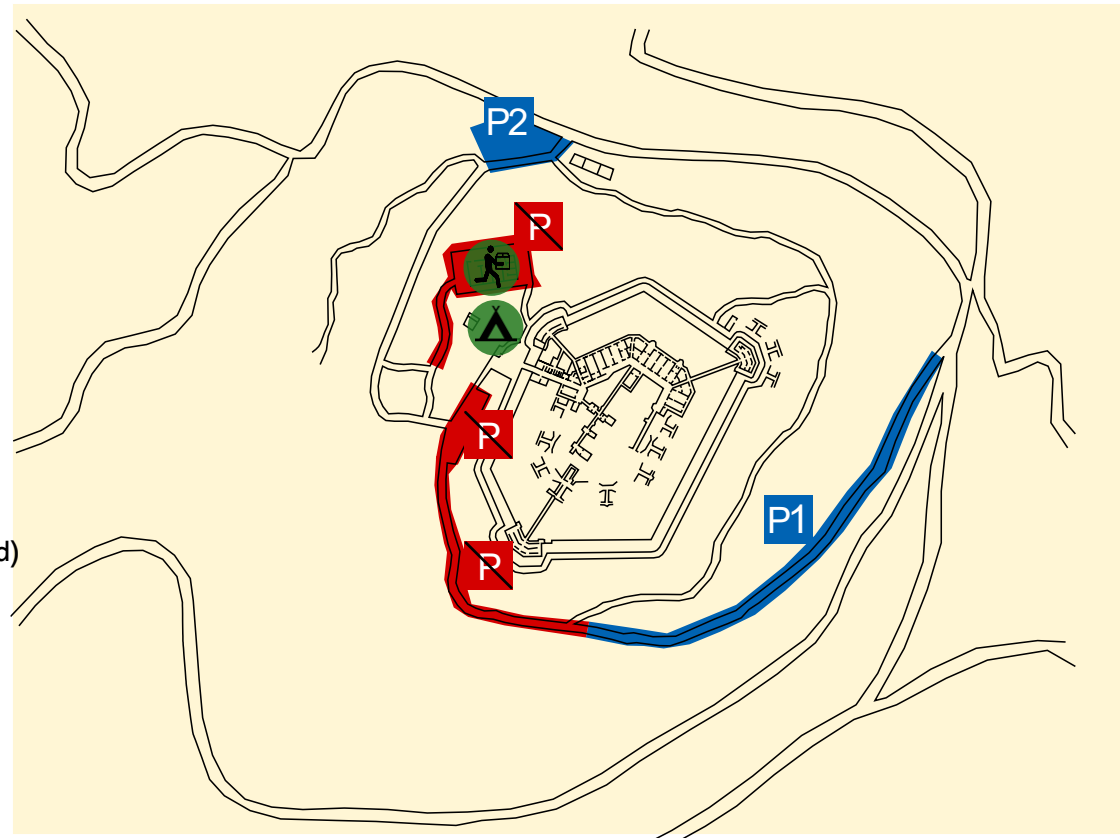
Bilde Rettungsgasse und parkiere am Rand



Zweitagesparkplätze (abfahrt am Sonntagabend)



Parkverbot

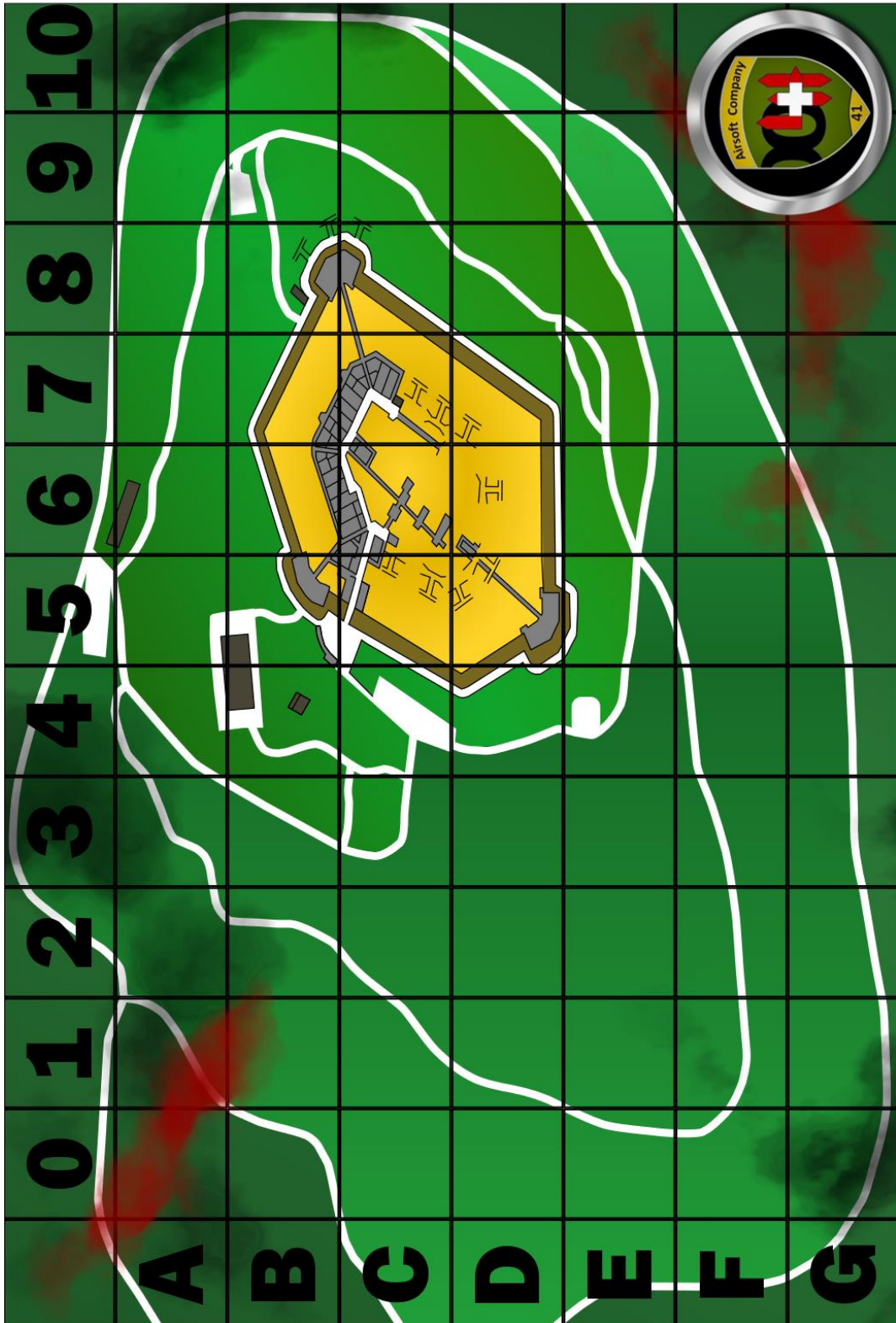


Spiel-Karte

Für die Missionen und der Koordination eurer Kameraden, benötigst du die Spielkarte.

Anhand dieser Karte werden Ziele oder Standorte bekannt gegeben.

Druck dir die Karte vorher aus so dass du vorbereitet an das Event erscheinst.



Field War

The fight of the Ghana and the nature reserve continues. There is still a lot of oil in the underground. After long and Onerous firefights were the resources both scarce among the rebels and the army. For this the two factions have withdrawn and a camp there they are expecting new task forces and resources to fight.

Who succeeds in the end to have the superior power of the area?

Fractions

- Rebels
- Army

Mission

- Conquer the area and secure it
- Dynamic tasks

Task	Points
Fortress points	+ 2
Area points	+ 1

Registrations

Payment in advance

The ticket purchase is possible until three days before the start of the game.

Prices

Only Saturday 39.90 CHF / 34.90 Euro **

Only Sunday 29.90 CHF / 25.90 Euro **

Saturday and Sunday 56.90 CHF / 50.90 Euro **

On place payment

On place it is possible to buy ticket. We recommend you to use the prepayment, the prices are higher on place.

Prices

Only Saturday 40 Euro

Only Sunday 30 Euro

Saturday and Sunday 55 Euro

Overnight stay

Barracks

It is possible to sleep in the barracks (roofed stone house). However, there are no beds, sanitary facilities or electricity supply. The overnight stay is included in each ticket.

Tent

It is possible to sleep in the tent. The campground is located on in the playground. That means that it could have shooting BBs on your tent. (For damaged tents no liability is accepted) It is only allowed to drop off the material on the campsite by car before the game start or is finish. Note the overview plan.

Catering

To eat and drink

Everyone is responsible for the food and drinks. On the grounds there is no supermarket, and no drinking water.

Arrival day

Arrivals

It is possible to arrive on Friday. We will be present on Friday evening from 20:00 - 23:30.

Who arrives on Saturday or Sunday has to make sure that one arrives before the check-in time. Leave early enough and arrive on time.

Parking

There are enough parking spaces on site. Parked in the designated parking lot. For the car are no liability is assumed.

Check-in

Check-in place

Checking takes place in the barracks kitchen.

Check-in times

Saturday

07:30 – 09:30 ***

Sunday

07:30 – 08:30 ***

Schedule

Saturday

09:45 Group up at the fortress entrance

10:00 Warmup (individual game mode)

12:00 Lunch break

12:45 Briefing (group up at the entrance to the fortress)

19:00 Game finished

21:00 Night game when needed

Sunday

09:00 Game start

12:00 Lunch break when hunger comes

15:30 Game finished

Game mode

Saturday

Daily Field War

Sunday

Fast games like

- Capture the Musicbox
- Finding the Pilot
- TTT
- Team Death Match
- King of the Hill
- Flag by Flag
- Balloon Battle royal

Rules

General rules

The instructions of the organization are to be obeyed.

Respectful dealing in and around the game at all the time.

Do not consume drugs and alcohol before and during the game.

We clear away our waste ourselves.

Airsoft rules

Fps / Joule Limits

It is measured with your BBs in Joule.

The following FPS / Joule values at 0.20 are used as reference:

Backup max FPS 350 / Joule 1.13

Fullauto max FPS 380 / Joule 1.33

Semi only max FPS 430 / Joule 1.71

Bolt action max FPS 460 / Joule 1.96

LMGs up to 1.33 Joule are allowed to fire Fullauto. All other rifles and pistols only singleshoot.

Generally

No blind fire (you have to target your target).

There is no Bang rule, but it is played with reason.

In the fortress only single shot allowed.

Hited players do not talk and make phone calls anymore.

Weapon hits are not considered as a hit.

If someone is on a ladder or rope, that person will not be shot, only allowed before or after. ****

Explosive or flashbang are strictly prohibited. ****

The marking (red – white) tape must not be passed. ****

The goggles must be worn all the time. ****

Grenades

As grenades apply only those the noticeable trigger and also distribute BBs (BBs do not have to hit).

If a grenade is thrown into a room, all players in the room are hit.

If a grenade is thrown outdoors, all players in a radius of 5 meters are hit.

Smoke grenades are only allowed to be bought by the dealer, no homemade. If the environment is too dry (fire hazard), the organization will inform you. ****

Important

** The Euro prices are subject to change due to the current exchange rate.

*** Who comes too late to check-in can be excluded from the matchday. In this case, no tickets will be refunded.

**** There are rules to ensure the safety of those who break this is immediately sent from the playground. In this case, no tickets will be refunded.

Waiver/ Disclaimer

Concerns the event of ASC41 on the bear's head

I would like to participate in the Airsoft event and sign this document with knowledge of the potential risks involved in the game.

Airsoft is a sports recreational activity that has no martial or political content.

Waiver

I attend the Airsoft event at my own risk.

In particular I release the organizers of the game and organizers, the owners of the possessions on which the game takes place and any other player from any liability. I play on my own responsibility and confirm this by my signature.

Driving on the site with your own car is prohibited. Who drives his car on the property, does this at his own risk.

There is no liability for damage to the private car.

There is no liability for damage or theft of private property.

Each signer is aware that photos and videos will be made during matchdays.

ASC41 reserves the right to use this material for video montages and photo documentations.

I have read the terms of the contract and the rules (published on the Internet or can be viewed by the game management) read, understand and agree with all points. In case of early departure no money will be refunded.

Your signature will make this document legal.

Overview plan



Drop off



Camping Place



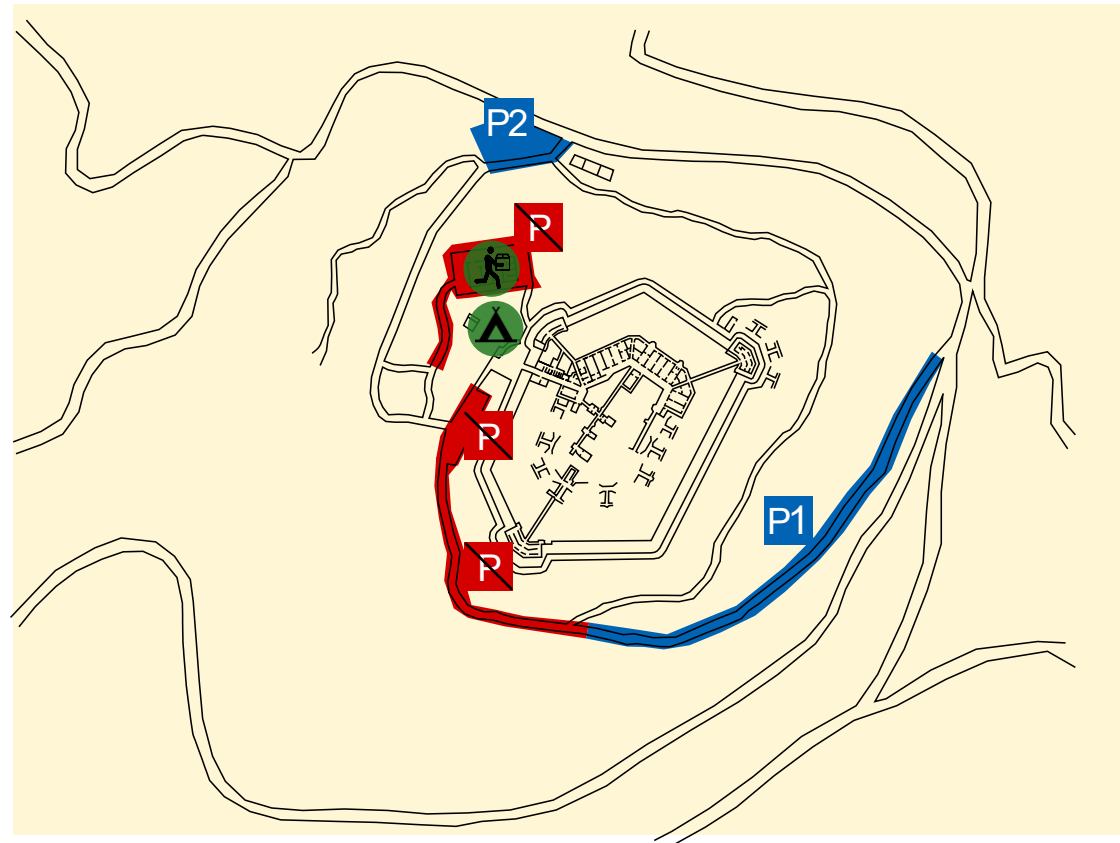
One Day Parking (leave on Saturday evening)
Create escape route and park on the side



Two Day Parking (leave on Sunday evening)



No Parking Zone



Game-Card

For the missions and the coordination of your comrades, you need the game card.

Use this map to announce destinations or locations.

Print out the card beforehand so that you appear prepared for the event.

