

Woodlandcup 2011

Allgemeine Spielbedingung:

Was die Marshalls sagen ist Gesetz und es werden keine Diskussionen geduldet. Vor jedem Spiel wird gechron't und die Marshall bekommen einen Handchroni mit. Dieses Jahr wird ohne Walki Talkies gespielt, da die Marshalls nicht kontrollieren können, ob es nach Markierungen noch Absprachen gibt. Bei einem anderen Vorschlag kann gern da rüber gesprochen werden. Nach einen Treffer geht es sofort zum Marshall der noch mal chron't. Bei jedem Verstoß (z.B. abwischen, Tipps geben, bei Markierer verstellen, wer Begrenzungen nicht beachtet oder überschreitet, nach Markierung weiter schießen) wird der Spieler für den Tag disqualifiziert (keine Ersatzspieler). Spritzer zählen nicht als Markierung. Sollte ein Spieler eines Teams einen anderen Mitspieler des Teams markieren zählt das als Treffer und der Punkt geht an die andere Mannschaft. Spieler dürfen das Spielfeld im laufenden Spiel durch den Eingang verlassen (Reparaturen, Munition holen, Batterie wechseln u.s.w) ohne getroffen zu werden und kann das Spiel danach fortsetzen. Der Spieler darf nicht mit erhobenen Markierer über das Spielfeld zum Eingang. Bei Markierungen die nicht eindeutig sind werden von den Marshalls gecheckt (Hand hochheben und Check rufen). Jeder Spieltag findet nur auf 2 Spielfeldern statt (Hin- und Rückspiele).

In jedem Spiel ist die maximale Punktzahl 10 (Markierung 1 Punkt, Fahne 5 Punkte). Bei Spielen ohne Fahne 2 Punkte nach Markierung. 3 Minuten Vorbereitungszeit bei Verteidigung und jedes Spiel dauert maximal 20 Minuten. Sollte der Spieler der die Fahne hat getroffen werden muss er die Fahne in die Erde stecken (nicht verstecken oder werfen). Die Spieltage fangen um 9 Uhr (Vorbereitung) an und die Spiele um Punkt 10 Uhr. Bei Verspätungen muss das Team mit weniger Spielern anfangen, da wir dieses Jahr mehr Spiele pro Spieltag haben und der Zeitplan eingehalten werden muss. Das bedeutet 20 Minuten Spiel und maximal 20 Minuten Pause.

1.Spieltag

Stützpunkt 2:

- > mitten im Spielfeld befindet sich die Fahne im Stromhäuschen
- > gestartet wird von beiden Eingängen
- > die eroberte Fahne muss zum Ausgang (im Süden und Norden) des Gegners gebracht werden
- > Fahne 5 Punkte , markierter Spieler 1 Punkt

Berge:

- > Berge und Pumpenhaus sind ein Spielfeld (Grenzen wie im Internet)

- > Fahne ist oben auf dem Berg
- > ein Team Verteidigt und das andere Team sind die Angreifer
- > Ziel ist es die Fahne zu erobern (nur hochhalten) ohne markiert zu sein
- > Fahne 5 Punkte , markierter Spieler 1 Punkt

2. Spieltag

Teich:

- > Abgrenzung wie auf Karte und Internet (wird auch mit Flutterband gekennzeichnet)
- > ein Team hinter dem Wall
- > das andere Team vor dem Wall
- > 3 min. Vorbereitungszeit
- > der Wall darf vor Start nicht erklettert werden, erst nach dem Signal vom Marshall
- > Ziel ist eliminieren
- > jeder Treffer bringt 2 Punkte

Stützpunkt 1:

- > 1 Fahne im Stützpunkt 1, Fahne im hinteren Teil auf dem Fußboden vom Stützpunkt 1
- > 1 Team Verteidiger und das andere Angreifer (Auslosung vor dem Spiel)
- > Start von beiden Eingängen
- > Ziel Fahne zu einem der beiden Eingänge zu bringen
- > Fahne 5 Punkte , Markierter Spieler 1 Punkt

3. Spieltag

Haus:

- > 1 Fahne auf dem Dachboden in der hintersten Ecke (wird dadurch schwieriger)
- > Start bei den beiden pink markierten Toren
- > Ziel Fahne zu einem der Eingänge (pink markierte Tore) zu bringen
- > Fahne 5 Punkte , Markierter Spieler 1 Punkt

Auto:

- > die Fahne wird in der Mitte vom Spielfeld (zwischen Pumpenhaus und Painttown) aufgestellt
- > ein Team geht rein und hat 3 min. Vorbereitungszeit auf dem ganzen Gelände
- > das andere Team greift im Auto an
- > Ziel Fahne zu einen der beiden Ausgänge raus zu bringen
- > Spieler die im Auto getroffen werden müssen aussteigen und auf dem kürzesten weg zu einem Marshall

- > wenn der Fahrer getroffen ist und kein Mitglied seines Teams das Auto übernehmen kann, bekommt das andere Team das Auto
- > Fahne 5 Punkte , Markierter Spieler 1 Punkt

4. Spieltag

Painttown:

- > 1 Team startet vom Osteingang und das andere vom Westeingang
- > nur eliminieren
- > Treffer 2 Punkte

Pumpenhaus:

- > Fahne im Pumpenhaus
- > Ziel die Fahne zum L – Betonteil zwischen Painttown und Berge zu bringen
- > Fahne 5 Punkte , Markierter Spieler 1 Punkt

Wir hoffen mal das die Spiele dieses Jahr noch spannender werden und freuen uns auf euch !!!!

An alle FREIWILLIGEN !!!!

Suchen noch Marshalls für den Woodlandcup.