



UNITED BIGGAME

MAI 2024

SKYFALL



**WIN THE
LOTTERY
+1.000€**

**WIR
WÜNSCHEN
DIR VIEL
SPASS
AUF DEM
UBG 2024**

SCHAU DOCH MAL BEI UNSEREM
STAND AUF DER TRADESHOW VORBEI!
WIR VERLOSEN* SACHPREISE IM WERT
VON ÜBER 1000 €!
WIR FREUEN UNS AUF DICH!



DEIN PAINTBALLSHOP

*Ab einem Warenwert von 50 € bekommt jeder Kunde ein Los. Der Sachpreis ist nicht auszahlabar!

CAPITAL CITY SHOOTERS

Training • Events • Firearms • Ammunition • Gear



Laufsocken Maskenbeutel Headbands und mehr



Recyceltes
PVC (Stoff)



Made in
Germany



Printed in
Germany

Follow us on Instagram
Capitalcityshooters



INHALT

Willkommen	5
Programm	6
Tradeshaw	7
Supporters	9
Teams und Einheiten	10
Missionen	11
Story	14
Spielregeln	17
Regelverstöße	20
Eventregeln	22
Campingplatz	28

WILLKOMMEN!

Willkommen zurück in Mahlwinkel!

Endlich ist es soweit – das Paintballfestival 2024 hat begonnen! Natürlich haben wir uns auch schon lange darauf gefreut, mit euch wieder ein langes, buntes und fröhliches Event zu verbringen. Ein großer Dank gebührt allen Spielern und Helfern, die mit ihrem Feedback geholfen haben, das Paintballfestival weiter zu verbessern.

Was hat sich verändert?

Zunächst hat sich die interne Struktur der Orga verändert. Sie ist nun deutlich schlanker, was die Kommunikation untereinander und die Entscheidungsfindung deutlich verbessert. Durch den Einsatz neuer Tools ist auch die Planungsphase für uns übersichtlicher und effizienter geworden.

Außerdem gibt es einige Änderungen in der Führung der Teams. Der ehemals blaue General Ken hat seinen Posten abgetreten und ist nun voll mit dem eigentlichen Eventablauf beschäftigt. Auf der roten Seite wurde General Steffen abgelöst und durch Sven Brandel ersetzt.

Was ist neu?

Bessere Medien-Koordination! Jan Küstermeier von den Schattenwölfen und der Paintball-Einsteiger koordinieren ab sofort das Media-Team, also alle Foto- und Videografen. So können gezielt bessere, mehr und unterschiedlichere Aufnahmen vom Event gemacht werden. Wenn ihr also jemanden mit einer Kamera seht, dann lasst euren inneren Helden raus – die Chance, dass so unvergessliche Aufnahmen für euch und uns entstehen, sind massiv gestiegen! Und als absolutes Novum veranstalten wir ein brandneues Sideevent: Die Panzer-Mission, die Panzerfahrt, Pyrotechnik und Paintball in einem einzigen adrenalineladenen Abenteuer vereint! Am Abend laden wir euch dazu ein, in der Tradeshow mit uns zu feiern und die Bühnenprogramme zu verfolgen.

Wir wünschen Euch ein großartiges Paintballfestival 2024!

PROGRAMM

Mittwoch, 8.5.

- 0900 Kassenöffnung
- 1500 Einlass / Zugang zum Campingplatz
- 1700 Start der Panzer-Mission
- 1830 Spielfeldbegehung
- 2000 Sicherheitshinweise zum Camping & Spiel
- 0100 Nachtruhe

Donnerstag, 9.5.

- 0800 Wecken
- 1000 Spielbeginn
- 1100 Kids' Paintball bis 1700
- 1800 Spielende
- 1830 Ehrung bestes Spieleroutfit
- 1900 Snipercontest
- 1930 Begrüßung und Start Bühnenprogramm
- 2100 Musik mit DJ
- 0100 Nachtruhe

Freitag, 10.5.

- 0800 Wecken
- 0900 Briefing an der Bühne
- 1000 Spielbeginn
- 1100 Kids' Paintball bis 1700
- 1800 Spielende
- 1830 Bühnenprogramm, Spielstand
- 1900 Versteigerung zugunsten des Kinderhospizes
- 2000 Ordensvergabe, Kidsbelobigung
- 2100 Ultimates Chilichallenge
- 2245 Stripshow
- 0100 Nachtruhe

Samstag, 11.5.

- 0800 Wecken
- 1000 Spielbeginn
- 1100 Kids' Paintball bis 1700
- 1800 Spielende
- 1830 Paintballsports Verlosung
- 1930 Ordensvergabe
- 2030 Siegerehrung
- 2130 Livemusik
- 2300 Musik mit DJ
- 0100 Nachtruhe

Sonntag, 12.5.

- 1000 Spielbeginn freies Spiel
- 1500 Spielende

TRADESHOW

ÖFFNUNGSZEITEN

Kasse

Mittwoch 09:00 - 22:00 Uhr

Donnerstag 8:00 - 22:00 Uhr

Freitag 8:00 - 20:00 Uhr

Samstag 8:00 - 12:00

Info

Mittwoch 15:00 - 24:00 Uhr

Donnerstag bis Samstag 8:00 - 22:00 Uhr

Sonntag 8:00 - 18:00 Uhr

Bierstand

Mittwoch ab 15:00 Uhr

Donnerstag bis Sonntag ab 10:00 Uhr



STAGE



MAY 2024



BIERSTAND



ARENA



SUPPORTERS

**ENO LA
GAYE** 

dye



ECLIPSE

**CAPITAL CITY
SHOOTERS** 

TEAMS + EINHEITEN



- Fallschirmjäger
- können überall auf dem Spielfeld abgesetzt werden



- Infanterie
- kann Schilde einsetzen und Luftschläge anfordern



- Fahrzeugeinheiten
- verfügen über Szenariofahrzeuge



- Sniper-Einheiten
- erhalten Spezialfähigkeiten je nach Auftrag



- Pioniere
- legen und entschärfen Sprengmittel
 - transportieren Truppen



MISSIONEN

Flaggen, Freitag & Samstag 10-12:30

Beide Teams haben die Aufgabe, auf dem Spielfeld einige vorübergehende Außenposten (Flaggen) zu errichten. Die Positionen sind der Taktikkarte zu entnehmen. Je länger ein Flaggenpunkt gehalten wird, um so mehr Punkte verdient ein Team. Das Team von Eingang A erhält für das 1981 und das Team von Eingang B für den Kommandobunker die doppelte Punktzahl.

Ascensium - Freitag & Samstag 10-17:30

Auf dem Spielfeld befinden sich diverse Vorkommen und Hotspots von Kristallen. Ein gefundene Kristall muss in eins der drei Silos gebracht werden.

Es gibt jeweils ein Silo an der eigenen Safe Zone und ein Silo in der Mitte des Spielfelds. Die Kristalle werden nach 17:30 durch die Orga eingesammelt und gezählt. Die Kristalle, welche sich im Silo in der Mitte des Spielfeldes befinden, bringen die meisten Punkte.

Die seltenen lila Kristalle sind wertvoller und bringen mehr Punkte. Spieler dürfen nicht mehr als einen Kristall gleichzeitig tragen. Getroffene Spieler, die einen Kristall bei sich haben, dürfen diesen im Silo der eigenen Safezone deponieren. Alle Silos sind verschlossen. Alle eingeworfenen Kristalle können nur durch die Orga herausgeholt werden.

Um das Silo in der Mitte zu dominieren, müssen zwei unmarkierte Spieler der jeweiligen Fraktion die Hand auf dem Silo haben. Alle darin enthaltenen Kristalle werden dann der jeweiligen Fraktion zugeschrieben.

MISSIONEN

Propaganda, Freitag & Samstag 10-17:30

Eine dritte Fraktion hat eine eigene Meinung zum Ascensium-Konflikt und hat überall Propaganda-Poster aufgehängt. Der Nachrichtendienst würde diese gern näher analysieren und bittet darum, diese Poster einzusammeln.

Gefundene Poster können in der eigenen Safetyzone in einen Briefkasten eingeworfen werden. Jedes gesammelte Poster wird mit Punkten für das jeweilige Team honoriert.

Standarten, Freitag & Samstag

Jedes Team hat eine sogenannte Standarte (Wappen) in der Nähe ihrer Safezone hängen. Diese Standarte ist eine hoch angesehene Trophäe, Ruhm und Ehre wird dem Dieb zuteil; Demütigung der bestohlenen Fraktion.

Die Standarte darf jederzeit in ihrer Position in Sichtweite und außerhalb der eigenen Safezone verändert werden.

Wird der Träger im Moment des Transports markiert, dann muss er die Standarte an Ort und Stelle liegen lassen.

Die Standarte kann am Freitag und Samstag von 10:00 bis 18:00 Uhr jederzeit gestohlen werden.

www.pro-paintball.de

PRO

PAINTBALL ROOKIE OPEN

Bis zu

60+

Teams pro Turnier

Über

150+

Spieler pro Event

Bis zu

4

verschiedene Spielfelder

Mindestens

9

Spiele pro Team

Deutschlands größtes Paintball Nachwuchsturnier

Reines Amateur Turnier – Perfekt für Einsteiger, keine Profispiel erlaubt (max. BZL/LL Niveau) – 3-Mann Hit the Base Format – Professionelles Marshalling (offizielle DPL Rufe) – Essen & Getränke vor Ort – Tradehow mit Verkaufständen von Dye & Paintball Sports, Techservice, DPL Info Stand – Große Verlosung + Sachpreise im Wert von 5000,- Euro (Ein Los zu jeder Karte Paint, Verlosung nach der Vorrunde) – Lucky Loser Trophy – Das letzte platzierte Team erhält einen gratis Startplatz für das nächste Turnier – Players Pool – Einzelspieler können sich gern bei uns melden. Wir stellen dabei Turnier aus 3-4 Spielern ein neues Team zusammen – Bis zu 60 Teams möglich – Bis zu vier Spielfelder – Mindestens neun Spiele pro Team garantiert – Startgebühr nur 149,- Euro (ohne Paint) – zwei Sorten Paint zur Auswahl (Premium = 50 Euro / Turnier = 60 Euro) – Austragungsort: Battlefields Hildesheim, Lärchenkamp 60, 31137 Hildesheim

22.09.2024

STORY

SKYFALL

Die Blue World Order hat die beiden Schlachten um Mahlwinkel und das dort befindliche Ascensium-Vorkommen gewonnen. Die Red Legion musste sich nach herben Verlusten zurückziehen, doch aufgeben wird sie den Kampf nicht. Zu wichtig ist die Entdeckung der violetten Ascensium-Variante und des außerirdischen Geräts, das der Schlüssel zum Ascensium selbst zu sein scheint.

Doch die Weigerung der BWO, außenstehenden Wissenschaftlern und Instituten Einblick in die Erkenntnisse aus Mahlwinkel zu gewähren, stößt bei vielen Menschen auf Unverständnis. Es mehren sich die Befürchtungen, dass die BWO mit ihrem Monopol ihren Einflussbereich weiter ausbauen, sowohl geographisch als auch politisch, und sich von einem international gesteuerten Instrument zur Kontrolle des Ascensiums zu einer Institution mit eigener Agenda entwickelt.

Als Resultat erhält die Red Legion immer mehr Zuläufer, die den Kampf um freie Nutzung der Kristalle als Geldgeber oder Kämpfer unterstützen; auch die ersten Staaten kündigen den Vertrag mit der BWO.

Aber auch die Stimmen anderer Fraktionen werden laut, mit ihren ganz eigenen Vorstellungen. Besonders sticht hier die "Kirche des Ascensiums" hervor - eine religiöse Sekte, die den Ascensium-Asteroiden als eine Gottheit verehrt.

Es ist klar, dass der Machtkampf zwischen den Organisationen gerade erst begonnen hat. Und niemand weiß, welche Geheimnisse die Kristalle noch verbergen...



GRÖßTER PAINTBALLSHOP DEUTSCHLANDS

REINHOLD-FERGER-STRASSE 26 • 56457 WESTERBURG
0 26 63/ 9 68 69 37

- 30 Jahre Erfahrung im Paintballsport
- 440m² Ladenlokal im Westerwald
- Paintball-/ Magfedausrüstungen und Zubehör
- Onlineshop



f 2DIE4Paintball

@ 2die4sports

2die4_sports

WWW.2DIE4-SPORTS.COM




KANEM KUSTOMS

Custom Produkte für dich und dein Team:

- Jerseys
- Headbands
- Barrelsocks
- Jacken
- uvm.



 KANEM


 KANEMKUSTOMS


KANEMKUSTOMS.COM

BRING YOUR BOX BACK

Bring uns deine leere Paintkiste zurück und du bekommst ein Los für unsere Liveverlosung auf Social Media am 24.05.24 um 19 Uhr.

Abgabe auf dem UBG vom
9.5. ab 12 Uhr bis 12.5. 12 Uhr

 2DIE4Paintball

 2die4sports



DER UMWELT ZULIEBE



**PRO
SHAR**

GAME RULES

Vor Spielbeginn sind alle Spieler dazu angehalten, an der Tapestation ihr Spielerbändchen vorzuweisen. Dort werden sie ihrem Team zugewiesen bzw. dem gewählten Team entsprechend mit rotem oder blauem Tape gekennzeichnet. Die aktuellen Eingänge für jedes Team sind dort auch ausgehangen. Dies gilt für jeden Spieltag!

Freitags und Samstags gibt es morgens ein Briefing auf der Tradeshow, in dem die Missionen des Tages erklärt werden. Zum Spielbeginn versammeln sich alle Spieler an den zugewiesenen Eingängen. Die Marshals geben pünktlich zum Spielbeginn zeitgleich ein Signal. Ab diesem Moment läuft das Spiel, und alle Spieler dürfen sich nun frei auf dem Feld bewegen.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Punkte gesammelt werden, indem die Missionen erfolgreich durchgeführt werden. Flaggenpunkte sind auf dem Spielfeld verteilt und können erobert werden, indem die Flagge der eigenen Teamfarbe gehisst wird. Flaggenpunkte in der eigenen Teamfarbe fungieren als Respawnpunkt. Der an der Flagge stationierte Marshal kann den Respawn jedoch untersagen, wenn die Flagge gerade umkämpft wird.

Die Positionen der Flaggen kann an den Taktikkarten an den Eingängen und an der Tapestation in Erfahrung gebracht werden.

Das Spielende wird von den Marshals signalisiert. Ab diesem Moment müssen alle Markierer gesichert und das Feld verlassen werden. Es gilt auf dem Spielfeld weiterhin Maskenpflicht!

- Ein Treffer (Hit) zeigt das Ausscheiden eines Spielers an. Als Treffer gilt jeder Farbfleck, welcher größer als eine 50-Cent-Münze ist. Farbflecken aus Paintgranaten werden als Hit gewertet.
- Bei einem Treffer ist der Lauf des Markierens zu sichern, vertikal zu erheben und eine Hand auf den Kopf zulegen, um die Markierung anderen Spielern bzw. dem Marshal anzuzeigen. Zusätzlich hierzu ist deutlich und vernehmlich „HIT“ zu rufen.
- Gleiches gilt, wenn der Marshal einen Spieler als markiert anzeigt. Dies ist der Fall, wenn der Marshal auf den betreffenden Spieler deutet und vernehmlich „HIT“ oder „OUT“ ruft.
- Treffer von Fremdpaint sind ungütig.
- Ein Wiedereintritt ins Spiel ist an den entsprechenden Re-Entry-Punkten möglich.
- Im Rahmen des Fair Play werden alle markierten Spieler angehalten, keine Informationen an nachfolgende Spieler auf dem Spielfeld weiterzugeben.
- Ein Dead-Mans-Walk ist nicht zulässig.
- Wischen oder Playing On ist verboten.
- Bonusballing, um einen markierten Spieler erneut zu markieren, ist verboten.
- Absichtliches beschießen der Marshals, Fotografen, Ersthelfer / Rettungskräfte und Orga ist verboten.
- Das Spielfeld darf nur an den Eingängen betreten oder verlassen werden!
- Das Betreten des Spielfelds ist nur volljährigen Personen mit gültigem Eventarmband und Spielerkarte erlaubt. Ausnahmen sind hierbei nur: Eventleitung, Orga/Support, Rettungs- und Löschfahrzeuge und dazugehöriges Personal
- Die Außengrenze des Spielfelds ist durch weiß-rotes Band gekennzeichnet! Diese darf nicht überschossen werden.
- Jegliche bewegliche Objekte auf dem Spielfeld dürfen nicht versetzt werden. Eine Ausnahme hierbei bilden Missions-

gegenstände

- Das Spielen außerhalb der geregelten Spielzeiten ist nicht zulässig. Als Ausnahmen gelten hierbei die Rahmenveranstaltungen des Events.
- Im verlängerten Bereich der Startpunkte A und B sind sogenannte Sicherheitszonen (Safezone) eingerichtet. Diese ist durch gelb-schwarzes Band eingegrenzt. Die Sicherheitszone ist als Sammel- und Rückzugszone gedacht. Spieler aus dem gegnerischen Team dürfen nicht in die Sicherheitszone hineinschießen. Getroffene Spieler gelten in ihrer Sicherheitszone nicht als markiert. Aus der eigenen Sicherheitszone darf der Spieler heraus-schießen und kann Spieler vom gegnerischen Team markieren.
- Getroffene Spieler können in ihre Sicherheitszone oder zu einer Flagge ihrer Teamfarbe zurückkehren, sich sauberwischen und wieder in das Spiel einsteigen.
- Auf dem Spielfeld können sich Fahrzeuge bewegen, die in das Spielszenario eingebunden werden und ein Team unterstützen können. Die Fahrzeuge sind mit Stroboskop-Blitzern oder Flaggen ausgestattet, welche die Teamfarbe anzeigen.
- Am Heck der meisten Fahrzeuge befindet sich ein Buzzer, der gedrückt werden muss, damit das Fahrzeug aus dem Spiel ist. Durch Abnehmen einer vorhandenen Flagge kann das Fahrzeug ebenfalls aus dem Spiel genommen werden.

REGELVERSTÖSSE

Verstöße im Spiel werden mit einer Strafe geahndet. Diese werden ausschließlich durch den Ultimate- oder Headmarshal ausgesprochen. Hierbei wird zwischen geringen und schweren Verstößen unterschieden.

Zeitstrafe: Im Rahmen geringer Verstöße ausgesprochener, zeitlich begrenzter Platzverweis des Spielfeldes.

Tagesbann: Im Rahmen mehrfacher geringer Verstöße ausgesprochener, auf 24h begrenzter Platzverweis des Spielfeldes. Der Spieler darf für die angegebene Dauer weder am Spielgeschehen teilnehmen, noch sich auf dem Spielfeld aufhalten.

Für die Dauer der Zeitstrafe wird das Spielerbändchen des betreffenden Spielers eingezogen. Diese kann nach Ende der Zeitstrafe am Infostand der Orga abgeholt werden. Der Spieler wird von einem Marshal zum Exitpoint begleitet. Die Strafe kann sich auch ggf. auf den nächsten Spieltag auswirken.

Eventbann: Im Rahmen des Hausrechts ausgesprochener Platzverweis des Eventgeländes. Wird ausschließlich bei gefährlichen, schweren Verstößen gegen die Regularien des UBG ausgesprochen. Er kann ausschließlich vom Veranstalter oder durch dessen autorisierten Vertreter verhängt werden. Die Vertreter des Veranstalters auf dem Spielfeld sind der Ultimate- und Headmarshal. Die vom Eventbann betroffenen Person hat innerhalb von 2 Stunden das Eventgelände zu verlassen. Im Fall von Verletzung/Gefährdung der Eigenen und/oder anderer Personen und/oder Beschädigung /Zerstörung von Material, Gebäuden, Fahrzeugen und/oder ähnlichen

Dingen, haftet allein der Verursacher. Bei Verweis infolge eines Eventbanns erlischt jeglicher Unfallversicherungsschutz der Eventversicherung augenblicklich. Das Spielerbändchen wird eingezogen und entwertet. Im Fall eines Eventbanns behält sich der Veranstalter das Recht vor, die betreffende Person auch für kommende Events und/oder andere Events des Veranstalters auszuschließen und/oder ihr die Teilnahme zu untersagen.

Strafenkatalog

Wischen, Bonusballing, Dead Mans Walk: 1h Zeitstrafe

Fremdpaint: 1. Mal 2h Zeitstrafe, 2. Mal Tagesbann

Hotgun: 1. Mal Verwarnung, 2. Mal 2h Zeitstrafe

Rauchgranate trotz Verbot (z.B. Waldbrandgefahr): Tagesbann

Übergriffe auf andere Teilnehmer, Marshals, Orga, Händler: Eventbann

Mutwilliger Beschuss von Fotografen: Eventbann

Mutwilliger Beschuss von Drohnen: Eventbann

Mutwilliger Beschuss der Windräder: Tagesbann

EVENTREGELN

- Das gesamte Gelände stellt eingefriedetes Privatgelände dar. Der Veranstalter, die United BigGame GmbH, besitzt während der Veranstaltung das Hausrecht.
- Da es sich bei dem United BigGame um eine geschlossene Veranstaltung handelt, setzt die Teilnahme ein gültiges Ticket in Verbindung mit einem Eventarmband voraus. Das Eventarmband ist sichtbar am Handgelenk zu tragen. Eine lose Übergabe ist nicht möglich. Ab dem Zeitpunkt des Erwerbs eines Eventarmbandes besteht ein Unfallversicherungsschutz auf dem Eventgelände. Dies gilt nur für die aktuell gültigen Eventarmbänder.

Ohne Besitz eines gültigen Eventarmbandes ist das Betreten und der Aufenthalt auf dem Eventgelände verboten. Im Rahmen des Hausrechts ist der Veranstalter, die United BigGame GmbH berechtigt, entsprechende Personen des Geländes zu verweisen.

- Über das gesamte Event ist professionelles Security-Personal für die Sicherheit und Ordnung verantwortlich. Diese sind entsprechend gekennzeichnet. Ordner, Eventleitung und Security-Personal sind weisungsbefugt. Den Anweisungen ist immer Folge zu leisten.
- Das Befahren des Eventgeländes erfolgt auf eigene Gefahr.
- Auf dem gesamten Gelände gilt Schrittempo.
- Die Benutzung der Parkplätze geschieht auf eigene Gefahr.
- Die United BigGame GmbH haftet nicht für die durch andere Fahrzeuge oder Dritte an abgestellten Wagen verursachten Schäden und nicht für den Inhalt der Fahrzeuge.
- Der Benutzer hat das Fahrzeug auf dem Parkplatz so abzustellen, dass jederzeit das ungehinderte Ein- und Aussteigen auf

den benachbarten Abstellplätzen und die Zu- und Abfahrt möglich ist.

- Es darf nur auf den zu- und ausgewiesenen Flächen geparkt werden. Insbesondere der Campingplatz ist Zelten und Wohnwagen vorbehalten.
- Jeder Besucher wird auf dem Campingplatz durch Ordner in seine Parzelle bzw. seinen Bereich eingewiesen. Den An- und Einweisungen der Ordner ist Folge zu leisten.
- Offenes Feuer ist verboten. Erlaubt sind handelsübliche und den normalen häuslichen Gebrauch vorgesehene Gas- und Elektrogrills/-kocher.
- Abfall und sonstiger Müll ist in Müllsäcken zu sammeln und an den ausgewiesenen Sammelstellen zu entsorgen. Müllsäcke können kostenlos am Eventeingang und an der Info abgeholt werden.
- Strom kann auf dem Campingplatz über vorhandene Verteiler bezogen werden, dessen Nutzung bereits im Eventticket mit enthalten ist. Hierzu sind eigene Verlängerungskabel mitzubringen. Die Abnahmeleistung ist auf 1000 Watt pro Steckplatz beschränkt.
- Die Anzahl der Steckdosen ist begrenzt. Es besteht kein Anspruch auf Stromversorgung, es sei denn, diese wurde explizit gebucht.
- Die Abnahme ist auf Geräte des "haushaltsüblichen Rahmen" beschränkt. Großabnehmergeräte wie z.B. Bautrockner, Baustrahler usw. dürfen nicht eingesetzt werden.
- Auf dem Spielfeld sind viele Fotografen unterwegs, die das Event auf Foto und Video festhalten. **Fotografen sind an ihrer Warnweste zu erkennen und dürfen nicht beschossen werden, Zuwiderhandlung führt zum unmittelbaren Ausschluss vom Event!** Mutwillig herbeigeführte Beschädigungen am Equipment müssen ersetzt werden.

•Auf dem gesamten Gelände gilt ein Flugverbot für Drohnen und ferngesteuerte Fluggeräte jeder Art. Die einzige Ausnahme bilden zertifizierte Drohnenpiloten, die im Rahmen der Videoaufzeichnung eine Flugerlaubnis erhalten. Es darf auf keinen Fall auf Drohnen geschossen werden! **Bereits der Versuch, eine Drohne oder ein anderes Fluggerät zu treffen oder anderweitig zum Absturz zu bringen, führt zum unmittelbaren Ausschluss vom Event!**

•Aufnahmen, die gewerblich verwendet werden oder über den privaten Rahmen hinaus veröffentlicht werden sollen, benötigen eine schriftliche Akkreditierung der Eventleitung.

•Erlaubt sind nur solche Farbmarkierungswaffen, deren Erwerb und Besitz für Volljährige erlaubnisfrei ist, die ordnungsgemäß mit dem F im Fünfeck und den weiteren für derartige Schusswaffen erforderlichen Zeichen gekennzeichnet sind, die Geschossenergie nicht über 7,5 Joule (max. 214 FPS) besitzen und ein Kaliber von 0.68", 0.50" oder 0.43" besitzen.

•Vor Betreten des Spielfelds sind alle Markierer am Hauptchrony (elektronisches Schussstärkenmessgerät) zu chronen.

•Absichtliches Verstellen der Schussstärke auf dem Spielfeld ist verboten.

•Auf dem gesamten Spielfeld ist das Mitführen von Werkzeug verboten!

•Laufkondome (Barrel Socks) müssen immer und überall auf dem Lauf des Markierers angebracht sein, sobald sich ein Drucksystem daran befindet. Ausnahmen sind ausschließlich Techniker des Events oder dessen Aussteller sowie Hauptchronystand und Spielfeld.

•Jeder Spieler ist für seinen Markierer sowie die Einhaltung aller gesetzlichen Vorschriften und Bestimmungen selbst verantwortlich.

•Auf allen United BigGames ist ausschließlich Field Paint (FPO – vom Veranstalter verkaufte Paint) erlaubt. Die einzige

Ausnahme bildet Paint im Kaliber .43, für deren Nutzung aber ein BYO-Token erworben werden muss.

- Bei Betreten des Spielfeldes ist eine für den Paintballsport speziell zugelassene Gesichtsmaske (ASTM-Standard) zu tragen. Gittermasken und modifizierte Masken sind zur Abnahme dem Headmarshal oder einer von ihm beauftragten Person vorzulegen.
- Der Aufenthalt in gesperrten Gebäuden, Dachvorsprüngen und Dächern, Balkonen oder Ähnlichem ist verboten. Gesperrte Gebäude werden mit rot-weißem Absperrband und/oder Gefahrenschildern gekennzeichnet.
- Die auf dem Spielfeld befindlichen Windräder dürfen nicht beschossen werden! **Zuwiderhandlung führt zum Ausschluss vom Event!**

Verbotene Gegenstände

Waffen:

- Kriegswaffen und Sprengmittel
- Feuerwaffen
- Patronen und Kartuschenmunition im Sinne des WaffG
- Schreckschuss-, Reizstoff- und Signalwaffen
- Hieb- und Stichwaffen
- Reizstoffsprüngeräte
- Elektroimpulsgeräte

Pyrotechnik:

- Böller, Feuerwerk jeder Art
- Rauchgranaten, ausgenommen die vom United BigGame vertriebenen
- Leuchtfackeln, Leuchtsignale

Sonstiges:

- verfassungsfeindliche Symbole
- illegale Drogen

Weiterhin:

- Uniformen, Abzeichen, Helme und andere Ausrüstung jeglicher Armeen des 2. Weltkriegs in Original, Reproduktion oder Replika. Ebenso jegliche Effekt-, Rang- oder Dienstgradabzeichen von an diesem Krieg beteiligten Parteien.
- Dienstgradabzeichen und Effekte aktuell bestehender Armeen, anderer militärischer Einheiten und Polizei dürfen nicht getragen werden.
- Lampen, Laser, Nachtzielgeräte bzw. Nachtsichtgeräte und Wärmebildkameras mit Waffenmontage

Hunde sind auf dem gesamten Gelände an der Leine zu führen. Der Veranstalter behält sich vor, verhaltensauffällige Tiere des Geländes zu verweisen, insbesondere wenn die körperliche Unversehrtheit von Besuchern und Mitarbeitern gefährdet ist.

Aus gegebenem Anlass sind Glasflaschen im Bereich der Tradeshow verboten.

GELÄNDE



NOTIZEN

★ BIGGAL

50

53	30	27
05	06	07
08	09	

00	01	02	03
35	36	37	38

30	31	32
25	27	28

16	17	18	19	20
----	----	----	----	----

8	9	10	11
---	---	----	----

1	2	3
---	---	---

CAMP ALPHA

MP

CAMP ECHO

1	2	3	4
---	---	---	---

14	13	12
----	----	----

15	16	17
----	----	----

CAMP DELTA

11

12

13

7	14
---	----

8	15
---	----

9	16
---	----

10	1
----	---

78	
77	7980
6	

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

62636465

33	34	35
41	42	

40	47
53	

66	67
----	----

7071

6868

72



CAMP BRAVO

40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51								
38	39	36	37	33	34	35	32	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
5	4	3	2	1	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49					

CAMP CHARLIE

ARENA

Blue 'P' icon

Red cross icon

Red fire extinguisher icon

Yellow star icon

Red fire extinguisher icon

Blue wheelchair icon

Blue wheelchair icon

5	6	7	18	19	24	28		
11	10	9	8	20	25	29		
18	19	20	21	22	26	30		
2	3	4	5	6	7	31		
18	19	20	21	22	26	31		
23	27	32	36	37	38	39		
48	49	50	51	52	43	44	45	46
54	55	56	57	58	59	60	61	

CAMP FREEDOM