

Spielmodus: Laserball (Turnier)

Inhaltsverzeichnis:

1. Systemeinstellungen
 - a. Spielmodus
 - b. Software
 - c. Hardware
2. Arena
3. Turnier
 - a. Ablauf
 - b. Spielzeiten
 - c. Teams / Spieleranzahl
 - d. Verhaltensregeln während des Spiels.
4. Strafräume
5. Klären
6. Punktevergabe
7. Schiedsrichter
8. Aufzeichnung Bild/Video
9. Verpflegung
10. Übernachtung

1. Systemeinstellungen

a. Spielmodus

Es wird der Modus „Laserzone Laserball J4F“ gespielt. 2 Teams treten gegeneinander an. Schussfrequenz beträgt 5 Schuss pro Sekunde. Die down Safe time ist auf 3 Sekunden eingestellt. Reset ist deaktiviert. Die Musik und der TAMI sind ausgeschaltet. Hazer ist aktiviert.

b. Software

Alle Einstellungen wurden aus dem Modus: Laserzone Laserball J4F herausgenommen. Die Einstellung „Mayhem“ ist nur von uns gewählt worden, um in der Halbzeit die Teams einfacher zu wechseln. Aktuellste LaserForce Version ist installiert.

Operator Description: LaserZone LaserBall J4F
Customer Description: LaserZone J4F LaserBall
Enabled: Ja

Common Gen8 General Devices

Team Configuration: 3 Teams LaserBall Mayhem
Level Group: LaserBall
Destination Group: LaserBall
Arena Music: Keine Musik
Battlesuit Music: Keine Musik
Video: Standard
External DMX: Laserball
Price Tier: Standard
Redemption: Standard
Mutual Style: Standard
Device Config: Kein
Scorecard Configuration: Standard
Achievements Enabled: Ja
Tags:
Display Countdown: 7:00
Announcer: Auto [German]
Event File (TDF) Output Folder:
Save Abbrechen

Operator Description: LaserZone LaserBall J4F
Customer Description: LaserZone J4F LaserBall
Enabled: Ja

Common Gen8 General Devices

Torch: Default [User Control]
Laser Style: Standard
Proximity: Standard
Motion Config: Standard
Save Abbrechen

Operator Description: LaserZone LaserBall J4F
Customer Description: LaserZone J4F LaserBall
Enabled: Ja

Common Gen8 General Devices

Playing Time: 7:00
Down Time Safe: 3.0
Down Time Reset: 0.0
Hit Points: 1
Shot Power: 1
Lock-on Duration: 0.01 seconds
Shot Speed: 5 shots/sec
Balls: 1 in total
Time Between Rounds: 0:25
Shot Clock: 1:00
☒ Players must return to their goal after suspend/penalty
☒ Identify opposing ball-carriers by codename
☐ Ball is passed with a single zap
☐ Ball is passed with a double zap
☐ Ball is passed with zap + feature button
☒ Ball is passed with zap + no feature button
Save Abbrechen

Operator Description: LaserZone LaserBall J4F
Customer Description: LaserZone J4F LaserBall
Enabled: Ja

Common Gen8 General Devices

	Team	Neutral
Spawn via zapping:	☒	☐
Score via proximity:	☒	☐
Score via zapping:	☐	☐
Reset via proximity:	☒	☐
Reset via zapping:	☐	☐
Clear via zapping:	☒	☐

Save Abbrechen

c. Hardware

Wir haben 12 neue Phaser angeschafft. Die auch ausschließlich nur für Turniere genutzt werden. Im Training werden Sie nicht benutzt!

Die Phaser sind von uns mit 2 zusätzlichen Sensoren bestückt worden, die das Zuhalten der Trefferzonen vorne am Phaser verhindern.



Grundsätzlich sollten Sensoren und Laser nicht zugehalten werden. Die Phaser sind im Turnier auf Einhand geschaltet, werden aber immer mit beiden Händen am Phaser betätigt. Ein mehrfacher nachgewiesener Verstoß wird mit Tor Abzug geahndet.

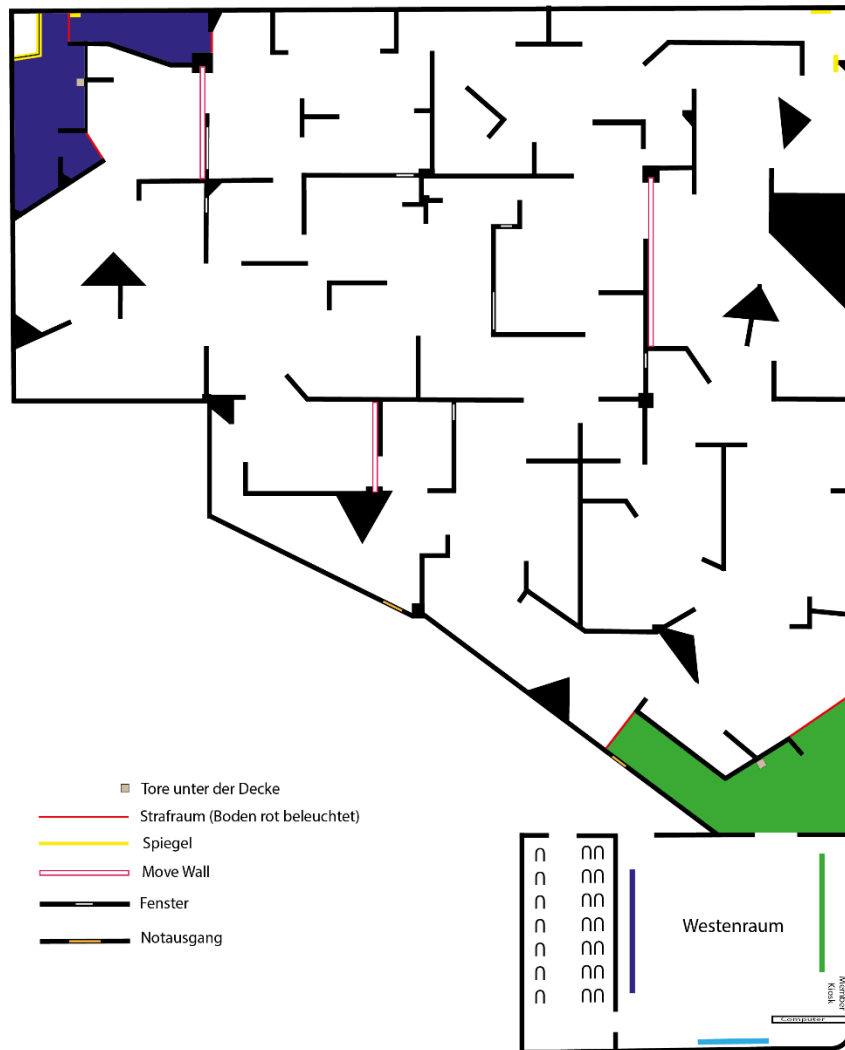
Das Phaserhochhalten, um einen Ball zu erlangen, ist erlaubt.

Mit Equipment ist vernünftig umzugehen. Mutwilliges zerstören von Equipment oder Wänden sollte unterlassen werden und führt zum Ausschluss. Wir sind komplett videoüberwacht.

Sollte es Probleme mit dem Equipment geben, bitte sagt uns sofort Bescheid. Wir sind alle nur Menschen und werden es schnellstmöglich beheben. Ein nachgewiesenes Problem am Equipment sollte nicht zum Nachteil für euch gewertet werden.

2. Arena

Die Hallenfläche beträgt ca. 2.



In unserer Halle sind Move Walls verbaut (3 bewegliche Wände (rot markiert)). Die Wände sind im Turnierbetrieb aktiv.

Unsere Beacons, blau und grün, sind Punkte Scores, die Tore befinden sich als Targets oberhalb der der Beacons. Das rote Beacon ist deaktiviert.

Die Tore/Targets sind in einem schwarzen Kasten an der Decke befestigt, in den man nur von unten rein Phasern kann. Damit soll ein Phasern außerhalb des Strafraums verhindert werden. Die Aktivierung zum Spielbeginn erfolgt über die Annäherungssensoren an den Toren. Trotzdem zählt auch hier beide Hände an den Phaser, mehrfacher Verstoß wird mit Torabzug geahndet.

Die Strafräume sind auf dem Arenaplan mit Grün und Blau markiert. Besonderheit ist der doppelte Strafraum in Blau.

3. Turnier

a. Ablauf

8:00 Uhr morgens steht die Arena für Aufwärmspiele zur Verfügung.

8:45 Uhr ist die offizielle Begrüßung der Teams.

Hier können auch noch letzte Fragen gestellt werden. Während des Turniers steht die Turnierleitung jederzeit für Fragen und Entscheidungen zur Verfügung.

Anfragen werden ausschließlich von den Teamcaptains an die Turnierleitung herangetragen. Für Entscheidungen während des Spiels sind grundsätzlich die Schiedsrichter verantwortlich.

Diesen ist auch Folge zu leisten!

Nach dem jeweiligen Spiel kann unmittelbar durch den Teamcaptain Einspruch eingelegt werden.

Die letztliche Entscheidung obliegt der Turnierleitung dann.

9:00 Uhr Start des Turniers

21:30 Uhr Ende des Turniers

21:45 Uhr Siegerehrung

(Pokale/Preise/Aufmerksamkeiten sind für alle Teams vorhanden)

22:00 Uhr Verabschiedung der Teams, danach offenes Spiel für die noch Süchtigen.

b. Spielzeiten

Jede Runde besteht aus Hin- und Rückrunde a 7 Minuten Spielzeit.

Somit beträgt die gesamte Spieldauer 14 Minuten.

Hin- und Rückrunde werden immer sofort nacheinander gespielt.

Nach 7 Minuten, Halbzeit, werden von den Teams die Seiten gewechselt. Dies erfolgt automatisch, ohne die Arena zu verlassen.

Der Wechsel der Spielerfarben erfolgt von dem Mitarbeiter am System, dieser ist auch verantwortlich für das Equipment. Wenn beide Teams an ihren Toren angekommen sind, wird die Rückrunde automatisch wieder gestartet.

c. Teams / Spieleranzahl

Das Turnier ist auf 10 Teams begrenzt.

Das Hausteam Just4Fun als Ausrichter ist bereits fest gesetzt.

Pro Team können 5 Spieler angemeldet werden. Diese sind bei Anmeldung zu benennen.

Aktiv werden in jeder Runde 4 Spieler spielen.

Der Auswechselspieler darf nur im Falle einer Verletzung in der laufenden Runde eingewechselt werden, sonst muss die Zusammenstellung des aktiven Spielkaders vor der Runde geplant werden.

Das Tragen von Knieschonern im Turnier ist verboten. Erlaubt sind nur Bandagen zur Stabilisierung des Knies.

d. Verhaltensregeln während des Spiels.

Grundsätzlich sind Sensoren nicht zuzuhalten. Die Phaserhaltung auch über 90 Grad ist erlaubt, da durch die zusätzlichen Sensoren, dieser noch treffbar ist.

Das sogenannte Turteln im Spiel ist erlaubt, ob ihr es wirklich braucht, ist fraglich.

Phasern über die hohen Barrikaden ist verboten. Das Springen im Stand ist erlaubt, Streckensprung ist verboten. Denkt aber bitte daran das wir eine niedrige Deckenhöhe haben. Sollte bei euerem Springen das Equipment (speziell der Phaser) in Mitleidenschaft gezogen werden, kommt ihr natürlich für diesen Schaden als Sportsmann/-frau auf.

Knien ist verboten.

Sliden ist verboten.

Jeglicher Körperkontakt und verbalen Angriffe sind verboten.

Calls und Unterhaltungen in der Arena sind in angemessener Lautstärke zu führen, deswegen ist die Musik aus.

Deaktivierte Spieler haben aktivierten Spielern Platz zu machen.

4. Strafräume

Bei den Toren sind Strafräume, diese sind rote LED Beleuchtung im Boden gekennzeichnet.

Am blauen Tor befindet sich ein doppelter Strafraum, die Linie am Tor gilt für die Angreifer. Diese Linie muss mit beiden Füßen übertreten werden, um ein Tor erzielen zu dürfen. Die äußere Linie gilt für die Verteidigung, diese markiert den Anfang des Strafraums für das blaue Team. Sie muss von der Verteidigung verlassen werden so lange sich kein Gegner im Angriff befindet. Die Anordnung der Strafräume sind im Hallenplan ersichtlich.

Allgemein gilt, der eigene Strafraum darf nur betreten werden, sobald sich ein Gegner mit oder ohne Ball im Angriff befindet. Verlässt der Gegner den Sichtbereich oder bewegt sich vom Tor weg, muss auch die Verteidigung den eigenen Strafraum verlassen.

Angreifer dürfen den Strafraum immer betreten mit oder ohne Ball. Auch im Falle, dass sie deaktiviert werden, müssen sie den Strafraum nicht verlassen.

Bälle dürfen um ein Tor zu erzielen nicht in den Strafraum gepasst werden. Der Spieler, der den Ball in den Strafraum gepasst bekommt, muss dann zunächst mit beiden Füßen den Strafraum verlassen und muss ihn dann wieder betreten. Sollte dies der Fall sein, zählt das Tor, sonst nicht.

Der Ball darf dem Gegner im Strafraum abgenommen werden. (Bsp. Gegner will klären, hat aber keinen Spieler zum Klären verfügbar und bekommt währenddessen den Ball vom Gegner am Tor abgenommen) das Tor zählt dann.

5. Klären

Das Klären ist jederzeit erlaubt, muss aber innerhalb des eigenen Strafraums erfolgen. Wird ein Ball außerhalb des eigenen Strafraums geklärt und gilt, als Vorlage für ein erzielt Tor wird dieses nicht gezählt. Bekommt man dem Ball im gegnerischen Strafraum geklärt, darf das Tor erzielt werden.

6. Punktevergabe

Die Tore aus Hin- und Rückrunde werden als ein gesamtes Spielergebnis gewertet. Ein Spiel kann damit immer nur mit einem Gewinner oder einem Unentschieden enden. Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden bekommt jedes Team 1 Punkt.

7. Schiedsrichter

Die Schiedsrichter sind durch Warnwesten sichtbar gemacht und stehen über Funkgeräte im ständigen Kontakt zur Turnierleitung.

In jeder Runde sind 2 Schiedsrichter eingesetzt. Diese befinden sich in den Strafräumen auf vorher markierten Positionen. (Statisch)

Verwarnungen und Torabzüge werden von den Schiedsrichtern dem jeweiligen Team sofort mitgeteilt. Sollte eine Verwarnung zum Ausschluss des Spielers während des aktuellen Spiels erfolgen. Hat der Spieler die Arena sofort zu verlassen und im Westenraum seine Weste abzulegen und dort bis zum Ende des Spiels warten.

Sollte deswegen eine heftige Diskussionsrunde in der Arena losgehen oder Beleidigungen zu anderen Spielern oder der Schiedsrichter fallen, hält der Turnierleiter sich vor, das laufende Spiel abubrechen und das Spiel mit 0:10

Toren als verloren zu werten. (Da wir aber alle faire Spieler sind, sollte es ja nicht zu dieser Maßnahme kommen).

Anweisungen der Schiedsrichter ist Folge zu leisten. Einspruch nach der Runde wie in 3a beschrieben. Da unsere Arena zu 100 % videoüberwacht ist, können Turnier- und Arenaleitung jederzeit auf die Bilder zugreifen, was natürlich nur in Ausnahmefällen geschehen sollte.

Grundsätzlich sind unsere Schiedsrichter von uns angewiesen worden mit Bedacht zu werten und immer zugunsten der Teams zu entscheiden. Wir alle kennen die angespannte Lage bei Turnieren. Aber der Sport, die Sicherheit und der Spaß sollte im Vordergrund stehen. Im Endeffekt sind wir alle eine große Familie.

Bei 3 Verwarnungen in einem Spiel ist ein Tor abgezogen.

8. Aufzeichnung Bild/Ton

Mit der Teilnahme am Turnier verpflichten sich die Teilnehmer einverstanden mit der Aufnahme und Aufzeichnung von Ton und Bildmaterial.

Entsprechende Videos und Fotos werden während und nach dem Turnier auf unseren Seiten gepostet.

Das Turnier wird Live auf Twitch gestreamt.

9. Verpflegung

Wasser wird kostenfrei zur Verfügung gestellt. Andere Getränke sind gegen Gebühr an der Theke erhältlich, sowie kleine Snacks.

Essen darf selbst mitgebracht werden.

Restaurants wie MC Donald`s KFC oder Supermärkte wie Kaufland sind in ca. 10 Minuten fußläufig erreichbar zur Verpflegung.

10. Übernachtungen

Von freitags – sonntags kann nach vorheriger Absprache für weiter anreisende Teams ermöglicht werden. Jedoch ist nur eine minimalistische Übernachtungsmöglichkeit vorhanden. Keine Duschen vor Ort! WC´s sind vorhanden.

Luftmatratze und Schlafsack muss selbst mitgebracht werden.

Ansonsten wünschen wir von der Lasertag Arena Würselen und Team Just4Fun allen Spielern und Team viel Glück im Spiel und auf faire und spannende Spiele.

Möge das bessere Team gewinnen.