

Rittergame 2017: Kampfregeln

Dieses Dokument beschreibt die Kampfregeln für Kämpfe am Rittergame. Die Spielleitung behält sich vor Teilnehmende, die gegen diese Regeln verstossen von den Kämpfen oder vom gesamten Anlass auszuschliessen.

1. Allgemeine Kampfregeln

1.1 Grundsätzliches

- Das Spiel ist wichtiger als der Sieg! Alle Teilnehmenden sind angehalten rücksichtsvoll miteinander umzugehen.
- Es darf nur mit Waffen gekämpft werden, welche von der Spielleitung geprüft und als regelkonform und sicher eingestuft wurden.
- Jeder und jede ist gebeten ein Maximum an Fairness an den Tag legen. Im Zweifelsfall entscheidet man sich besser einmal zu seinen Ungunsten oder fragt beim Gegner nach.
- Schläge müssen in angemessenem Tempo und deutlich ausgeführt werden. Kein „Fuchtelkampf“.
- Gut gepanzerte spüren z.T. Geschosse nicht, welche sie treffen. Die Schützen müssen in einem solchen Fall den Getroffenen zurufen.
- Passt euren Kampfstil und eure Schläge dem Gegner an, welchem ihr gegenübersteht, nicht alle haben dieselbe Erfahrung im Umgang mit Schwert und Schild.
- Jegliche Treffer am Kopf, egal mit welcher Waffe, sind zu unbedingt zu vermeiden.

1.1.1 Time-Outs

- In Notfällen (v.a. bei verletzten Teilnehmern) muss ein Time-out ausgerufen werden. Dies wird durch **lautes „STOPP“ rufen** oder durch eine Trillerpfeife signalisiert.
- Bei einem Time-out müssen sofort sämtliche Kämpfe unterbrochen werden, keiner darf sich weiterhin bewegen. Es dürfen absolut keine spielrelevanten Handlungen ausgeführt werden!
- Wer eine Trillerpfeife hat, leitet das Stopp-Signal weiter. Wer keine hat, hilft mit Rufen, das Time-Out bekannt zu machen.
- Sollte das Spiel weitergeführt werden, haben sich alle Spieler wieder an ihre vorherigen Positionen zu begeben. Nur ein OK-Mitglied darf dann ein Time-out wieder aufheben.

1.1.2 Kämpfen bei Nacht

- In der Nacht darf **nur mit 1-Hand-Waffen** gekämpft werden. Schilde, Bögen, Speere, etc. sind nicht erlaubt.
- Sobald es dunkel wird, wird ein Kampf gefährlich. Seid in Kämpfen mit begrenzter Sicht **besonders rücksichtsvoll!** Distanzen sind im Dunkeln besonders schwer abzuschätzen.
- Gewisse Szenarien in der Nacht können weitere spezifische Nachtkampfregeln erfordern. Diese werden gegebenenfalles vorgängig vor Ort erläutert.

1.2 Treffer

Kämpfe am Rittergame haben grundlegend zum Ziel den Gegner mit einer Waffe zu *treffen*. Gelingt dies, spricht man von einem „Treffer“. Grundsätzlich gilt:

- Es geht nur darum den Gegner zu treffen, nicht darum wie schnell oder stark ein Treffer ist.
- Schläge sind in angemessenem Tempo auszuführen und die Waffe ist vor Kontakt abzubremesen.
- Es dürfen nur die aufgeführten Trefferzonen angezielt werden (siehe nächster Abschnitt).
- Schläge müssen deutlich ausgeführt werden. Feine Abstreifer auf die Hände oder das Treffen loser Kleidung, werden nicht als Treffer gezählt.

1.2.1 Trefferzonen

Kämpfe am Rittergame berücksichtigen die folgenden Trefferzonen:

Torso – Wird man am Torso (Brustbereich, Bauch oder Rücken) getroffen, ist man tot.

Arme – Wird man am Arm (dies beinhaltet auch Schulter und Hand) getroffen, so ist dieser verletzt und man darf ihn nicht mehr gebrauchen. Wird der Waffenarm getroffen, ist ein rasches Wechseln der Waffe in die andere Hand gestattet. Sind beide Arme getroffen, bleibt einem nur noch die Flucht.

Beine – Wird man am Bein (dies beinhaltet auch Gesäss und Füße) getroffen, so ist dieses verletzt und man darf nicht mehr darauf stehen. Auf dem anderen darf aber weiterhin gehüpft werden. Werden beide Beine berührt, darf man sich noch auf den Knien fortbewegen.

Schläge auf den **Kopf** sind verboten und unbedingt zu vermeiden! Kommt ein Kopftreffer dennoch vor, hat sich der Angreifer zu entschuldigen und sich nach dem Befinden des Getroffenen zu erkundigen. Regeltechnische Auswirkungen: Der *Angreifende* ist sofort tot, auch bei Geschossen! Der Getroffene erleidet keine regeltechnischen Auswirkungen.

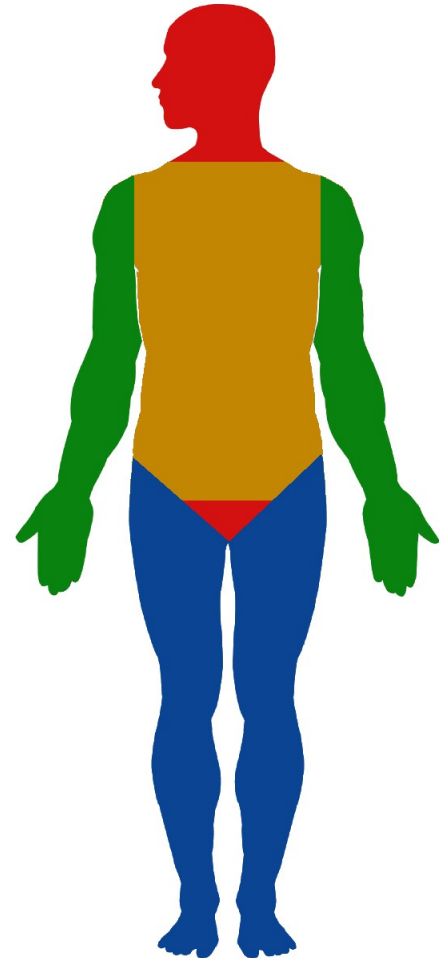
1.2.2 Trefferarten

Am Rittergame werden grundsätzlich zwei Arten von Treffern unterschieden:

- **Normale Treffer** – Alle nicht weiter spezifizierten Treffer fallen in diese Kategorie. Zum Beispiel Treffer mit Schwert, Dolch, Speer, Bogen, Einhand-Axt. Es gelten die üblichen Regeln zu Trefferzonen und Rüstungen.
- **Rüstungsbrechende Treffer** – Als rüstungsbrechend gelten Treffer mit zweihändigen Äxten, Keulen und Hämmern. Diese Treffer ignorieren jegliche Rüstung des getroffenen, es gelten jedoch dieselben Trefferzonen.

Zu den Auswirkungen von Rüstung siehe Kapitel siehe 3.1.

Obwohl Treffer am Kopf nicht erlaubt sind, sollte man nicht vergessen, dass man trotzdem einen Kopf hat und dieser auch entsprechend zu schützen ist! Das Tragen von Helmen oder Polsterhauben wird von der Spielleitung empfohlen.



1.3 Leben und Sterben

Bei einem Kampf „stirbt“, wer

- am Torso getroffen wird, oder
- wenn sowohl beide Arme als auch beide Beine „verletzt“ sind.

Wenn man „stirbt“, soll dies auch ausgespielt werden. D.h. man sollte hinfallen und einen Moment liegen bleiben. Nach kurzer Zeit kann man aufstehen und sich aus dem Kampfgeschehen entfernen.

- Unterwegs muss man sein Schwert umgekehrt (wie ein Kreuz) über seinem Kopf tragen, damit man von weitem sieht, dass man tot ist. Wer nur Waffen ohne Parierstange dabei hat, trägt die Waffen über seinem Kopf. Im Zweifelsfall ruft man Gegnern und Verbündeten zu, dass man bereits tot ist.
- Unterwegs darf man mit niemandem sprechen.
- Sobald man sich vom Kampfgeschehen entfernt hat, folgt man bestimmten Regeln, die vom jeweiligen Szenario abhängig sind.

Fairness ist das oberste Gebot! Wir wollen niemanden sehen, der zwecks Hinterhalts „tot spielt“, indem er seine Waffe verkehrt trägt! Auch entscheidet man sich im Zweifelsfall besser einmal zu seinen Ungunsten oder fragt beim Gegner nach. Das Spiel ist wichtiger als der Sieg!

1.3.1 Wiederbelebung

Die Regeln zur Wiederbelebung hängen vom jeweiligen Szenario/Programmblock ab. Details können den Rollenspiel-Regeln entnommen werden.

1.3.2 Plündern

Am Rittergame ist es möglich im Kampf besiegte Gegner zu „plündern“ (d.h. Sie wurden entweder getötet oder haben sich ergeben). Die Plünder-Regeln werden in den Rollenspiel-Regeln detailliert erläutert.

1.3.3 Heilung

- Verschiedene Spieler haben die Möglichkeit andere Spieler zu heilen. Ebenso gibt es Heiltränke, und andere vergleichbaren Gegenstände. *Mehr dazu findet sich in den Rollenspielregeln.*
- Wenn ein neues Szenario beginnt, starten alle Spieler wieder mit voller „Gesundheit“.

2. Waffen und Konstruktionsweise

Selbstverständlich wird am Rittergame nicht mit richtigen Waffen gekämpft! Erlaubt sind „Waffen“ aus Holz, sofern sie die in diesem Kapitel aufgeführten Bedingungen erfüllen. Alle Waffen müssen vor dem Spiel der Spielleitung vorgeführt werden, es dürfen nur von der Spielleitung bestätigte Waffen eingesetzt werden. Während des Kampfes ist es möglich, dass die Waffen Schaden nehmen. Beschädigte Waffen dürfen auf keinen Fall weiterhin verwendet werden!

2.1 Schwerter

	Zweihänder	Einhänder	Doppelhändig (wenn mit 2 Schwertern zugleich gekämpft wird)
Gesamtlänge (Griff + Klinge)	Maximal 120 cm	Maximal 100 cm	Maximal 80 cm
Durchmesser	mindestens 15 mm, maximal 25 mm		
Form	Querschnitt rund, nicht angespitzt		
Material	Klinge aus Holz, Umwicklung für Griff und Parierstange ist egal		
Diverses	Parierstange ist obligatorisch!		
Handhabung	Bedienung zweihändig. Einzelne Schläge einhändig (z.B. bei Armverlust) erlaubt. Verwendung von Schild oder Zweitwaffe nicht erlaubt.	Bedienung wahlweise ein- oder zweihändig. Verwendung von Schild in zweiter Hand erlaubt. Verwendung von Zweitwaffe nicht erlaubt.	Gleichzeitige Verwendung von zwei <u>gleichen</u> Waffen erlaubt, ein Schwert pro Hand.
<u>Treffer</u>	<u>Normal</u>		

2.2 Hieb Waffen (Äxte, Hämmer und Keulen)

	Zweihand-Axt/-Hammer/-Keule	Einhand-Axt/Hammer/-Keule
Gesamtlänge	Maximal 120 cm	Maximal 70 cm
Konstruktionsweise	Hieb Waffen müssen zwingend stabil und sehr dick gepolstert sein. Die Polsterung darf auch bei grosser Belastung nicht verrutschen! Ebenfalls darf das Gesamtgewicht der Waffe nicht zu hoch sein.	
Diverses	LARP-Waffen sind erlaubt und in dieser Kategorie auch erwünscht. Hammer und Keulen können <u>nur</u> als Hieb Waffen verwendet werden. Streifer oder „Stupser“ zählen nicht als Treffer. Schläge auf Ungepanzerte sind angemessen zu führen!	
Handhabung	Bedienung zwingend zweihändig. Nur einzelne Schläge einhändig erlaubt (Armverlust). Gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe nicht erlaubt.	Bedienung wahlweise ein- oder zweihändig. Gleichzeitige Verwendung von Schild erlaubt. Gleichzeitige Verwendung einer zweiten Waffe erlaubt.
<u>Treffer</u>	<u>Rüstungsbrechend</u>	<u>Normal</u>

2.3 Stichwaffen (Lanzen und Speere)

	Lanze, Speer
Gesamtlänge	Maximal 250 cm (Stange und Spitze)
Konstruktionsweise	Die Spitze muss gut gepolstert und nicht spitz zulaufend sein, bitte testet das an euch selber! Sie sollte ausserdem so stabil sein, dass sie nicht herum gebogen wird oder abbrechen kann. Die Stange darf nicht zu schwer sein, damit sich keine zu grosse Wucht entwickeln kann. Seht euch die Online-Anleitung auf der Rittergame-Homepage an!
Handhabung	Lanzen und Speere können <u>nur</u> als Stichwaffen verwendet werden. Streifer mit der Stange oder der Spitze zählen nicht als Treffer. Bedienung zwingend zweihändig. Einhändige Bedienung nicht erlaubt! Gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe auch nicht erlaubt.
Treffer	<u>Normal</u>

2.4 Kampfstäbe

	Kampfstab
Gesamtlänge	Maximal 180 cm für den Kernstab plus an beiden Enden bis zu 5 cm Polsterung
Konstruktionsweise	Dübelstab 2.5 cm dick, Fichte (nicht Buche, das ist zu schwer!) Gesamte Länge und beide Enden müssen gepolstert sein. Beachtet bitte die Online-Anleitung auf unserer Webseite!
Handhabung	Obwohl die Enden gepolstert sind, darf nicht gestochen werden. Nur Schläge mit der Seite zählen als Treffer. Mindestens eine Hand muss im Kampf immer im mittleren Drittel des Stabes sein (d.h. nicht wie ein Zweihandschwert führen). Bedienung zwingend zweihändig. Einhändige Bedienung nicht erlaubt! Gleichzeitige Verwendung eines Schildes oder einer zweiten Waffe auch nicht erlaubt.
Treffer	<u>Normal</u>

2.5 LARP-Waffen

- Die Verwendung von LARP-Waffen ist erlaubt. Weil aber die meisten Teilnehmer Holz Waffen verwenden, ist mit Schäden an den LARP-Waffen zu rechnen. Für Schäden wird keine Haftung übernommen!
- Wirkung: Für LARP-Waffen gelten dieselben Regeln und Auswirkungen wie für die entsprechenden Holz Waffen (je nach Typ Normal oder Rüstungsbrechend). Bei besonderen Längen oder Formen kann ggf. von den Standards abgewichen werden, allerdings nur wenn dies von der Spielleitung abgesegnet wird (dafür gibt es keine Garantie!).

2.6 Bögen und Armbrüste

- Die maximale Zugkraft für einen Bogen beträgt **25 lbs** (LARP-Standard). Der Auszug bei Bögen muss aber unbedingt der Distanz angepasst werden! Weniger Zug für nahe Ziele anwenden!
- Jeder der einen Bogen oder eine Armbrust benutzen möchte, hat vor dem Spiel eine **Schützenprüfung** abzulegen. Dabei wird auf verschiedene Distanzen auf stehende und bewegliche Ziele geschossen.
- Es darf nur mit Fernkampfaffen geschossen werden, mit denen man auch die Schützenprüfung absolviert hat! Das Weitergeben bzw. Plündern eines Bogens ist nicht erlaubt.

2.7 Pfeile und Bolzen

- Wer einen Pfeilbogen oder eine Armbrust verwendet ist dafür verantwortlich, dass er ausschliesslich unbeschädigte und regelkonforme LARP-Pfeile/Bolzen abschießt. Dies gilt insbesondere für solche Pfeile/Bolzen, welche in der Hitze des Gefechts vom Boden aufgelesen werden!
- Pfeile und Bolzen müssen zwingend folgende Kriterien erfüllen:
 - Nur „offizielle“ LARP-Pfeile und LARP-Bolzen sind erlaubt. Selbstgebastelte Pfeile dürfen während des Spiels nicht verwendet werden. Es wird die Möglichkeit geben, am Rittergame LARP-Pfeile zu mieten.
 - Polsterung, Schaft und Federn müssen intakt sein, damit ein Pfeil oder Bolzen weiterhin verwendet werden darf.
 - Ihr solltet eure Pfeile unbedingt markieren! Nur so wisst ihr nach einer längeren Schlacht, welche davon wirklich euch gehören.
- Treffer am Kopf sind unbedingt zu vermeiden. Wer am Kopf getroffen wird stirbt nicht. Wer jemanden am Kopf trifft stirbt hingegen, wie wenn er den Gegner im Nahkampf am Kopf getroffen hätte. Der Schütze muss sich auf jeden Fall beim Getroffenen entschuldigen und sich nach dessen Befinden erkundigen.

2.8 Wurfspeere

- Wer einen Wurfspeer verwendet ist dafür verantwortlich, dass er ausschliesslich unbeschädigte und regelkonforme Wurfspeere abschießt. Dies gilt insbesondere für solche Wurfspeere, welche in der Hitze des Gefechts vom Boden aufgelesen werden!
- Wurfspeere müssen sehr gut gepolstert sein und einer bestimmten Konstruktionsweise entsprechen. Eine [Online-Anleitung](#) dazu findet ihr auf der Rittergame-Homepage. Andere Arten von Wurfspeeren sind nicht zugelassen.
- Wurfspeere werden einhändig geworfen! Die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist erlaubt.
- Die Benutzung von Wurfspeeren im Nahkampf ist erlaubt. Bedenkt aber, dass die Bambus-Speere im Gefecht schnell kaputt gehen können.

3. Rüstung und Schilde

3.1 Rüstungsklassen

- Grundsätzlich sollten Rüstungen möglichst authentisch aussehen, um das Rollenspielflair zu fördern. – Also bitte keine zusammengeleiteten Konservendosen! ;-)
- Wichtig: Die Rüstung gilt nur, wenn auch wirklich eine gepanzerte Stelle getroffen wurde. Trifft der Angreifer eine ungepanzerte Stelle, dann kommt auch keine Schutzwirkung zum Zuge.

Rüstungen werden vor Spielbeginn in die folgenden fünf Rüstungsklassen eingeteilt. (Neben dem Aussehen der Rüstungen wird bei der Beurteilung durch die Spielleitung auch das Gewicht berücksichtigt. Wer mit 20 kg Metall am Körper durch den Wald rennt, soll auch einen Vorteil dafür kriegen.)

<u>Ungepanzert</u> (0 Rüstungspunkte)	<i>Normale Bekleidung ohne nennenswerte Schutzwirkung.</i> Alle Treffer haben volle Wirkung.
<u>Leichte Rüstung</u> (1 Rüstungspunkt)	<i>z.B. dicker Gambeson oder Lederrüstung.</i> Erster Treffer auf derart gepanzerte Stelle wird ignoriert.
<u>Mittlere Rüstung</u> (2 Rüstungspunkte)	<i>z.B. schweres Kettenhemd oder Plattenkürass.</i> Erste zwei Treffer auf derart gepanzerte Stellen werden ignoriert.
<u>Schwere Rüstung</u> (3 Rüstungspunkte)	<i>z.B. dicker Gambeson UND schweres Kettenhemd.</i> Erste drei Treffer auf derart gepanzerte Stellen werden ignoriert.
<u>Maximale Rüstung</u> (3+ Rüstungspunkte)	<i>z.B. bei schwerem Kettenhemd UND schwerer Platte.</i> Erste drei Treffer auf derart gepanzerte Stellen werden ignoriert, ausserdem bietet diese Rüstung Immunität gegen Pfeile/Bolzen .

Die folgenden Rüstungstypen sind vorgehesen, welches Rüstungsteil in welche Kategorie fällt, wird von der Spielleitung entschieden:

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| A. Lederrüstung | E. schweres Kettenhemd |
| B. Gambeson (dick) | F. Schuppenpanzer (schwer) |
| C. Rüstungen aus Alu/Blech | G. Plattenrüstung (schwer) |
| D. leichtes Kettenhemd | |

Der folgenden Tabelle könnt ihr entnehmen welche Rüstungen oder Rüstungs-Kombinationen wieviele Rüstungspunkte geben:

Klasse	Mögliche Kombinationen
1	A, B, C, D
2	E, F, G, AB, AD, BC, BD, CD
3	AE, BE, BF, BG, DF, DG
3+	EG, FG

„BE“ bedeutet zum Beispiel, dass der Spieler ein dickes Gambeson und darüber noch ein schweres Kettenhemd trägt. Als Orientierungshilfe für Spieler wurden verschiedene [Rüstungsbeispiele](#) mit Fotos von früheren Rittergames auf die Webseite hochgeladen.

3.2 Helme

- Helme verleihen dem Tragenden die Fähigkeit den **ersten Treffer** (egal welche Trefferzone) zu ignorieren. Ab dem zweiten Treffer kommen normale Regeln betreffend Trefferzonen und Rüstungen (siehe 1.3 und 3.1) zum Einsatz. Diese Regel gilt einmal pro Leben, nicht etwa einmal pro Kampf! (*Helme geben dem Träger also sozusagen die Eigenschaft eines Zwerges, vgl. „Spezielle Wesen“.*)

Weiter gilt:

- *Helme schützen den Kopf auch ganz real und unabhängig von den Spielregeln. Sie werden vor allem für Kämpfende in den vorderen Schlachtreihen sehr empfohlen!*
- *Orks und Zwerge erhalten keine spieltechnischen Boni durch das Tragen von Helmen (sie haben bereits einen natürlich dicken Schädel).*

3.3 Schilde

- Treffer auf den Schild mit sämtlichen Waffenarten haben keine Wirkung. Ausnahmen können in speziellen Situationen angekündigt werden.
- Jede Person darf im Kampf maximal einen Schild auf sich tragen.
- Die Schilde dürfen keine gefährlichen Spitzen, Stacheln oder herausragende Ecken aufweisen. Zerbricht ein Schild im Kampf, so darf er nicht weiterhin verwendet werden.
- Mit dem Schild ausgeteilte Schläge haben keine regeltechnische Auswirkung.

3.4 Handschuhe

- Gute Lederhandschuhe sind **sehr zu empfehlen**, obwohl sie spieltechnisch keinen Vorteil bringen. Wenn ihr mal aus Versehen ein Schwert schlecht pariert, werdet ihr um den zusätzlichen Schutz froh sein.
- Sind die Handschuhe **sichtbar gepanzert** (z.B. Kettenhandschuhe, Plattenhandschuhe) werden sie wie andere Rüstungsteile klassifiziert (siehe Rüstungsklassen).

4. Spezielle Wesen

4.1 Regeltechnisches

Einige Kreaturen haben einen natürlichen Volks-Bonus:

- **Elben/Elfen:** Elben haben keine regeltechnischen Vorteile, werden aber zum Teil speziell in gewisse Story- und Quest-Elemente eingebunden.
- **Ork / Halbtroll:** Diese Wesen können die ersten 2 Treffer (egal welche Trefferzone) ignorieren. Ab dem dritten Treffer kommen normale Regeln betreffend Trefferzonen und Rüstungen (siehe 1.3 und 3.1) zum Einsatz. Helme haben keine Wirkung bei Orks, da diese bereits einen natürlich harten Schädel haben.
- **Zwerg:** Diese Wesen können den ersten Treffer (egal welche Trefferzone) ignorieren. Ab dem zweiten Treffer kommen normale Regeln betreffend Trefferzonen und Rüstungen (siehe 1.3 und 3.1) zum Einsatz. Helme haben keine Wirkung bei Zwergen, da diese bereits einen natürlich harten Schädel haben.
- **Höhlentroll:** Kann nur mit seiner grossen Keule (Zweihandhammer) kämpfen. Ein Keulenschlag zählt rüstungsbrechend. Zwei Keulenschläge auf einen Schild zerstören den Schild. Nur der Troll darf die Keule benutzen. Der Troll kann nur besiegt werden, indem ihm ein Haarbüschel vom Kopf gerissen wird, ansonsten ist er unverwundbar. Der Höhlentroll ist sehr unberechenbar und kann nur vom Trollbändiger kontrolliert werden. Fällt der Trollbändiger im Kampf, so gerät der Höhlentroll ausser Kontrolle und greift alles an, was sich bewegt!
- **Waldschrat:** Dieser grüne und im Dickicht äusserst gut getarnte Waldgeist ist meist nachts aktiv und tagsüber so gut getarnt, dass es noch kaum jemandem gelungen ist, ihn bei Tage aufzuspüren. Nur die Wenigsten, die ihn gesichtet haben, sind zurückgekehrt. Der Waldschrat ist unverwundbar, seine Berührung alleine ist tödlich!
- **Untote:** Von den Toten zurückgekehrte Personen sind zäh, aber verwundbar. Sie lassen sich niederstrecken, scheinen aber immer wieder zum Unleben zu erwachen. Untote lassen sich nur durch Magie bannen!
- **Dämonen:** Der Dämonenwinter hat gezeigt, dass unter den richtigen Umständen viele weitere widerliche Kreaturen den Unterwelten entkriechen können. Diese Monstrositäten sind so mannigfaltig wie böse, und ebenso verschieden sind ihre Fertigkeiten. Die Götter mögen jedem beistehen, der sich ihnen in den Weg zu stellen versucht!

4.2 Aussehen

Als Zwerg, Ork oder Halbtroll gilt nur, wer entsprechend verkleidet ist und von der Spielleitung als solches anerkannt wurde.

- **Elben/Elfen:** Elben haben spitze Ohren und sollten nach Möglichkeit 'elbisch' gekleidet und gerüstet sein.
- Für **Orks / Halbtrolle** gilt im Allgemeinen eine Maske und/oder gutes Make-up als Pflicht, dazu passende Rüstung und Bewaffnung (Keine Orks im T-Shirt...).
- **Zwerge** müssen einen passenden Bart aufweisen und ggf. eine Bauchpolsterung, um der stämmigen Statur von Zwergen gerecht zu werden.
- **Höhlentrolle, Waldschratte, Untote, Dämonen, etc. können nicht frei gespielt werden, sondern werden von der Spielleitung nur in gewissen Spielsituationen gezielt (und für begrenzte Dauer) eingesetzt.**