

"GUL BIL" REGELVERK

§1. Start och Slut

1.1.1 Spelet "Gul Bil" är en ständigt pågående aktivitet. Det har ingen specifik start- eller slutpunkt vilket innebär att det tekniskt sett aldrig tar slut.

1.1.2 Alla potentiella deltagare anses vara i spelet.

1.1.3 Spelet gör inte undantag för "pauser" - deltagarna förväntas fortsätta spelet så länge de är i närhet till gula fordon och andra spelare.

1.1.4 Ett enskilt försök att avsluta spelet av en deltagare anses vara oväsentligt, eftersom spelet fortsätter att pågå med eller utan den deltagarens aktiva bidrag.

1.1.5 Det finns inga erkända omständigheter som skulle medföra ett tillfälligt eller permanent upphörande av spelet.

§2. Regler för Identifiering och Värdering av Gula Fordon

2.1. Ett fordon enligt dessa regler består av alla slags mobila strukturer, framdrivna av diverse kraftkällor, som är designade för att transportera människor, djur eller last, på land, i vatten eller i luften. Detta inkluderar men är inte begränsat till bilar, lastbilar, bussar, båtar, flygplan, motorcyklar, mopeder och traktorer, samt även mer unika fordonstyper som lyftkranar, rullstolar eller drivbara gräsklippare.

2.2. För att betraktas som ett gult fordon ska fordonet vara minst 50% täckt i färgen gult, vilket inkluderar varje nyans från blekt citrongult till djup senapsgul.

2.3. Räkningen av gult inkluderar det huvudsakliga fordonet och i tillämpliga fall även tillkopplade enheter. För lastbilar och andra fordon med kopplade vagnar, inräknas även färgen på dessa i procentsatsen.

2.4. Dock räknas fordon eller deras bilder i media, som TV-program, filmer, mobilspel eller internet, inte som legitima mål i spelet, utan endast de som faktiskt observeras i spelarens omedelbara omgivning.

§3. Principer för Poängsystem och Straffutdelande

3.1. Om en spelare korrekt identifierar ett gult fordon och är den första att förklara det till de andra spelarna genom att säga "Gul bil!", måste han eller hon då genast utföra ett straffslag på axeln av en annan spelare, vanligtvis den som befinner sig närmast fysiskt.

3.2. Principer för Utförande av Straffslag

3.2.1. Straffslag utförs med en knuten näve, detta för att säkerställa en konsekvent metod bland alla spelare.

3.2.2. Straffslaget administreras direkt på mottagarens axel, oavsett kläder eller andra skydd.

3.2.3. Det finns ingen övre gräns för kraften i straffslaget. Det är helt upp till utövaren att bestämma hur hårt slaget ska vara.

3.2.4. Straffslaget ska levereras omedelbart efter det gula fordonet har identifierats och utropet "Gul Bil!" har yttrats. Det finns ingen 'bank' för straffslag, och de får inte sparas för framtida användning.

3.2.5. Placeringen av straffslaget, antingen på övre eller undre delen av axeln, avgörs av utövaren.

3.2.6. Det finns ingen gräns för antalet på varandra följande straffslag en deltagare kan ta emot.

3.3. Om det observeras mer än 10 gula fordon på samma gång, är utövaren berättigad att högst dela ut 10 straffslag, trots att det bara krävs ett utrop.

3.3.1. Om över 10 gula fordon observeras vid samma tillfälle, det vill säga inom ett kort ögonblick som definieras inte överstiga en period av 5 sekunder från första till sista observation, kan deltagaren göra ett enda utrop.

3.3.2. När ett sådant utrop görs, har utövaren rätt att utföra upp till 10 straffslag till en annan spelare. Dock måste alla dessa straffslag utföras på samma spelare, oavsett hur många andra deltagare som är närvarande.

3.3.3. Denna regel är särskilt lämplig och tillämplig i speciella miljöer där ett stort antal gula fordon samexisterar, exempelvis parkeringar, busscentraler eller postcentraler.

3.3.4. I detta fall krävs inte separata "Gul Bil!" utrop för varje set med 10 gula fordon. Ett enda utrop räcker för att täcka alla gula fordon som observeras under samma korta tidsperiod.

§4. Definition av Fusk och Tillämpade Konsekvenser

§4.1. Definition och Hantering av Fusk

4.1.1 Fusk definieras som en handling där en spelare medvetet bryter mot de etablerade och överenskomna reglerna i spelet. Detta omfattar i huvudsak felaktig identifiering av ett icke-gult fordon som ett gult fordon och genomförandet av ett ogrundat straffslag.

4.1.2 Om en spelare misstänks för fusk, det vill säga att felaktigt identifiera ett fordon som gult och därmed utföra ett straffslag, ska övriga närvarande spelare omedelbart bedöma situationen. Om majoriteten av spelarna är överens om att ett fusk har ägt rum, anses spelaren skyldig.

4.1.3 En spelare som fastnar för fusk är skyldig att ta emot ett straffslag från den spelare som först identifierade förseelsen. Detta markera spelets principer om rättvisa och rättvisa.

4.1.4 Straffslaget för fusk utförs omedelbart när det fastställts att det skett ett fusk och majoriteten av de närvarande spelarna är överens. Det finns dock ett visst utrymme för god tro, och en ärlig misstag i färgbedömning kan accepteras om det är rimligt.

§4.2. Konsekvenser av Upprepade Fusk

4.2.1 Även om det inte finns en formell påföljd för spelare som upprepade gånger fuskar, främja vi en anda av rättvisa och uppriktighet i spelet, och spelarna uppmanas att respektera dessa värden.

§5. Hantering av Tvister och Konflikter

5.1. Vid en tvist om vem som först ropade "Gul Bil!" ges fördelen till den spelare som först delade ut straffslaget. Om flera spelare påstår att de sa det samtidigt och delade ut slaget, får den spelare som mottagit straffslagen avgöra vem som faktiskt var först.

5.2. Direkt efter att ha ropat "Gul Bil!" ska spelaren omedelbart dela ut sitt straffslag; detta ska ske inom högst 5 sekunder.

5.2.1 Om en spelare misslyckas med att dela ut sitt straffslag inom 5 sekunder efter att ha identifierat det gula fordonet, förverkas spelarens rätt till straffslaget. Spelaren får inte "spara" straffslaget för framtida användning och får inte överföra det till en senare tidpunkt.

§6. Ytterligare Regler för Straffslag

6.1. Diskretion och beslut att ge ett straffslag ligger helt hos den spelare som gjort det korrekta utropet. Även om prioritet generellt ges till den spelare som befinner sig fysiskt närmast, är det i slutändan upp till den utdelande spelaren att bestämma mottagaren av straffslaget.

6.1.1 Om det finns flera spelare i lika avstånd från den utdelande spelaren, väljs mottagaren utifrån utövarens eget omdöme.

6.2. Det finns ingen övre gräns för antalet straffslag ett spelare kan motta, oavsett om de kommer från korrekta utrop eller konstaterade fall av fusk.