

Hold The Line

GAME 1: HOLD THE LINE - Sprekke flere ballong før man får lov til å trekke videre innover banen. (1 time)

Pause før sidebytte! (20 min)

GAME 2: HOLD THE LINE - (1 time) Sidebytte

Lengre pause, grille, ete, drikke. (1,5 time) Stor spise og hvile pause.

Ekstra: Noen regler på bilde er tomme, disse gjelder da ikke.

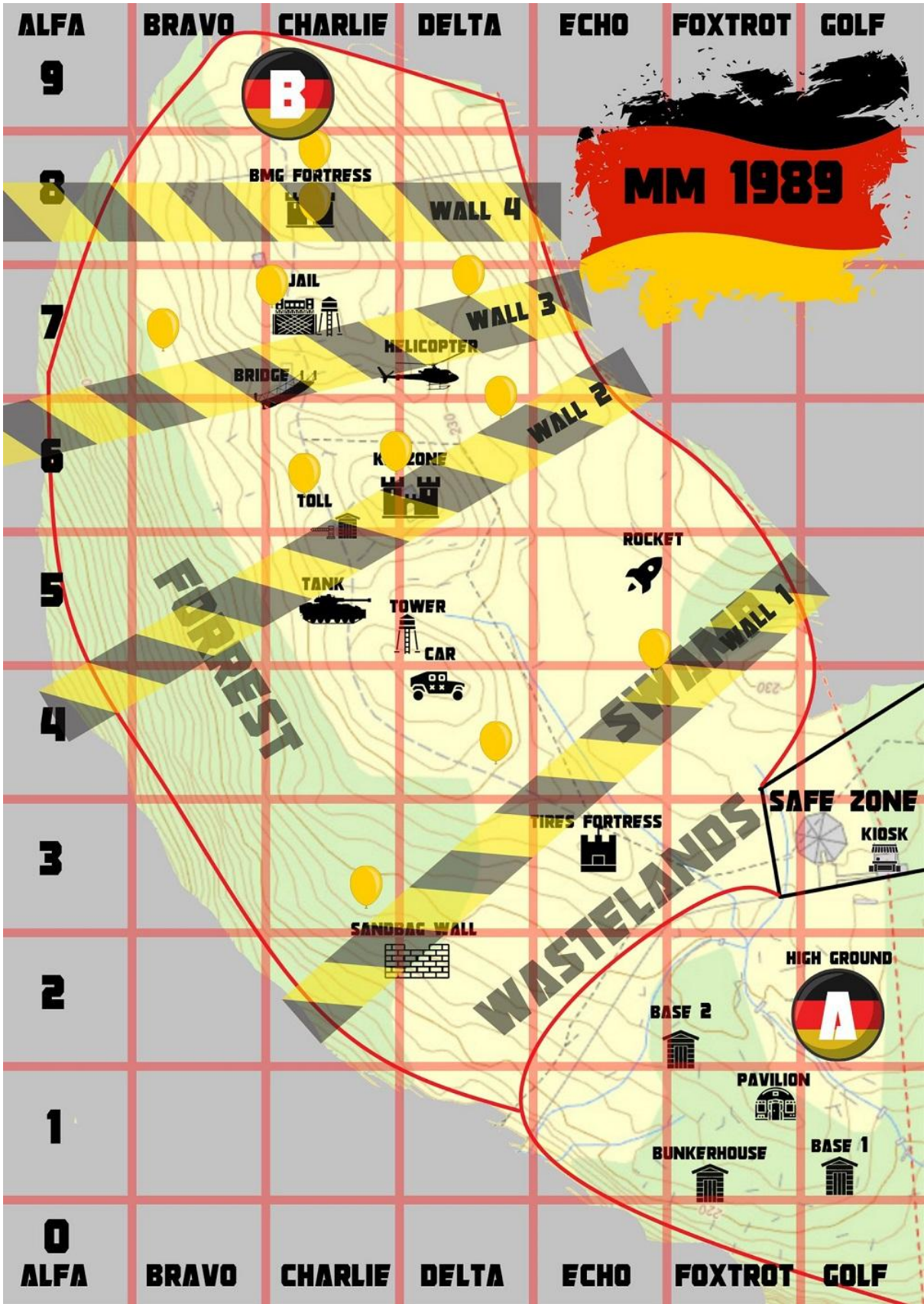
Følg info som står på bildet.

LAG B: Forsvar (i nord) de har 5 spawn i base.

LAG A: Angrep (i sør) de har uendelig i base.

Begge baser markert på kartet.

3 stk bilder med spilleregler og kart vedlagt!



HOLD THE LINE (THE WALL)

Lag A sitt oppdrag er å erobre flest mulig soner. For å få lov å flytte spillere inn i en ny sone, så må man bryte ned «muren» inn til sonen. Hver sone er sperret av med sperrebånd og på 3 punkter inn til hver sone, så er det festet en ballong. Så fort man skyter ned alle tre ballongene

Vil en dommer blåse i

en fløyte 3 ganger

og angripende lag kan da flytte inn i neste sone. Det forsvarende laget sine spillere har 7 minutter fra alarmen går, til å trekke seg ut av den sonen de har mistet kontroll på. Dersom en spiller ikke klarer det innen 7 minutter, så vil vedkommende markeres ut av dommer

da mister de et

liv og må tilbake til base for å spawn på nytt.

Aktive spillere kan kun bevege seg i soner de kontrollerer

(det er altså ikke lov å krysse sperrebånd).

HOLD THE LINE (THE WALL)

Lag A får 15 poeng for hver sone de erobrer.
Lag B får 15 poeng for hver sone de kontrollerer ved spillets slutt. Spillet er over når alle soner er mistet, eller når spiltiden er ute.

Lag B starter med 60 sekunder forsprang.
Lag A har uendelig med ekstra liv, men slipper inn på banen fra High ground (huset på bane 1) i bølger. Det vil være respawn i 10 sekunder hvert 6.minutt (altså etter 6 minutter, 12 minutter osv).

Spilltid: 60 minutter

Kanada Krisen

GAME 1: Kanada mot Fana - (1,5 time) Dominere flest Ressurser/objektiver for mest mulig poeng. De fleste ressursene har egne goder.

Pause før sidebytte! (20 min)

GAME 2: Kanada Mot Fana - (1 time)

Kanada mot Fana:

Kort Sagt: Alle objektiver som er nevnt spesifikt (se mer info senere i dokumentet) kan overtas, kamp over ressursene, hold flest mulig/dominer dem alle om mulig.

Ressursene ligger spredt ut på område, se mer info om hvordan de brukes i spill.

Historie: Fana folket har jagd oss vekk fra Kanada, nå kjempes det om plassen på Fana, hvem står igjen som vinneren?

Fana byen er delt i to, de røde og de blå.

Begge lag kjemper om herredømme.

Sivilt lag er med som støttespillere, de vil ha litt andre roller enn rødt og blått - mer avslappet enn resten.

Hele poenget er å kontrollere forskjellige objektiver til riktig tidspunkt. Klarer man dette får man poeng!

SIVILE: MÅ hjelpe til hvis basecamp oppstår (Wastelands og Jail område, se kart). Utenom får de Secret Mission som bør gjennomføres. Alle beskjeder blir gitt av dommer.

Tower kan alltid saboteres på eget initiativ, oppfordres.

SECRET MISSION: Dommer har kontroll - gir oppdrag til sivilt lag for å hjelpe laget med minst poeng. Kan få oppdrag basert på situasjon ved en eller flere Ressurser.

Hovedbaser for blått og rødt + ekstra poeng.

- **B9 - blått** Fana - Lag nord sin base.
Flagg som kan heises ekstra poeng (50) Kun en gang per spill.
(eller stjele flagg tilbake til sin base, kun et enkelt flagg i lagetts farge)?
- **G0 - rødt** Kanada - Lag sør sin base.
Flagg som kan heises ekstra poeng (50) Kun en gang per spill.
(eller stjele flagg tilbake til sin base, kun et enkelt flagg i lagetts farge)?

Overta:

Ressurser kan og bør overtas, se mer info under "Normale Ressurser".

Bruk:

De brukes som angitt i infoen "Normale Ressurser".

Spreng:

Må sprenges hvis allerede overtatt/eies av motstander.

1. Ta ut alle motspillere, klarer Ressurs med en meter omkrets.
2. Meld fra høyt og tydelig "spreng" vent 10 sekunder og kast deretter granat.
3. Når Ressurs er sprengt, kan overtagelse begynne.

Antall:

Angitt per Ressurs, se egen info ved Ressursen.

Eget laminert klippearke henger per objektiv.

**Hovedressurs - Får automatisk, husk å heise flagg.
Må være en spiller til stede.**

- **Tower** - En person må være i tårnet "spotter" for å kunne bruke alle objektiver, ved mindre annet skrevet. Dør personen må flagget midtstilles.
Poeng 10 - Poeng telles hvert tiende minutt. Gjelder alle ressurser!

Normale Ressurser - Poeng telles hvert tiende min.

Kalle på dommer, de markere hvem som eier/tar capture time.
Bruke X-staur og flagg eller annet som oppgitt.

Rødt lag

Blått lag

Begge lag

Rangert ressurser fra bunn til topp (se kart)

- **Foxtrot 4 (helt nord)** - Fort med god dekning.

Poeng 4 - 5

Capture Time 5 - 4 Min

Antall ugyldig

- **Tires Fortress** - God dekning

Poeng 3 - 6

Capture Time 6 - 3 Min

Antall ugyldig

- **Helga** - Startposisjon Wasteland. Får tilgang til bruk og våpen hit er ikke gyldig gjennom lukene.

Poeng **+1** bonus per ressurs under lagetts kontroll.

Capture Time 0 - 0 Min

Antall ugyldig

- **Sandbag Wall** - God dekning

Poeng **3** - **7**

Capture Time **7** - **3** Min

Antall ugyldig

- **Rocket** - Kan avfyre på valgfri sektor, X 5 antall bruk + trenger tower.

Poeng **5** - **4**

Capture Time **4** - **5** Min

Antall X 5 + Tower

Cooldown 7 min

- **Car**- Spawn på stedet maks 1 samlet enhet, X 5 antall bruk + trenger tower.

Poeng **4** - **5**

Capture Time **5** - **4** Min

Antall X 5 + Tower

- **Tank** - Avfyre et skudd hvor alle i killzone dør, markeres med røykgranat. Utilgjengelig til røykfritt, X 10 antall bruk + trenger tower.

Poeng 5 - 4

Capture Time 4 - 5 Min

Antall 10 + Tower

- **Toll** - Får låne antall sivile tilstede i 10 min, et klipp per sivil.

Poeng 6 - 3

Capture Time 3 - 6 Min

Antall X 30 + tower

- **Killzone** - 0 min og 10 min for overta, ingen andre fordeler. Må være overtatt for å entre bygningen.

Poeng 0 - 0

Capture Time 0 - 10 Min

Antall ugyldig

- **Helikopter** - Flyr inn styrker, midlertidig spawn.

Kriterier for bruk:

1. Må være 1 enhet som flyr, de sitter i helikopteret helt til spawn er fullført.
2. 1 enhet som spawner på nytt sted, kun i ytterste linje forrest område, gul lagbånd er spawn, se kart - A5

Lagleder kan spørre om bruk når død via samband + trenger tower.

Poeng 10 - 0

Capture Time 5 - 10 (kall på en dommer, han setter lagbånd)

Antall 5 + Tower

- **Bridge** - Eieren stenger av sektorene B7-C7-D7.

Poeng 7 - 2

Capture Time 5 - 7

Antall ugyldig

- **Jail** - Får låne antall sivile tilstede i 10 min, et klipp per sivil.

Poeng 10 - 0

Capture Time 5 - 7

Antall 10 + Tower

Effekter som kan brukes - Artilleri:

Generaler bestiller og dommer utfører:

- Artilleri markeres med røyk - alle i sektoren dør.
- Blått lag kan bombe en sektor, fra linje 7 eller nærmere.
- Rødt lag kan bombe 3 sammenhengende fritt fra D2-E3-F4 eller nærmere.
- Maks 2 bruk per lag.
- Kan benyttes når motstander er passert Jail for blått.
- Kan benyttes når motstander er passert Sandbag, Tire, eller F4 for rødt.

Generelle spilleregler/info og krav til deltaker

Krav til spillere:

Deltakerskjema må fylles ut -

<https://www.bergenvestairsoft.no/deltagerskjema>

13 år aldersgrense. (lag konto/logg inn på nettsiden og fyll ut skjema).

OBS: Under 16 år MÅ ha ett myndig familiemedlem med.

Ingen krav til kamuflasje eller uniform, lagbånd avgjør.

Sivil må ha hvit bekledning på overkroppen.

Alle må ha Deathrag.

Ha beskyttelsesbriller på under alle pågående spill.

Tilskuere i safezone må medbringe egne briller, skal være på under pågående spill.

Antall billetter:

100 spillere

40 Blått

40 Rødt

20 Sivile

Røykgranat rød:

Kun dommer sine, spesialeffekter.

Pris:

600 kr ikke medlem.

250 kr medlem.

Lag:

Ved billettkjøp.

Steg 1: Velg mellom rødt, blått, hvitt (sivil) lag eller oppgi ikke relevant.

Steg 2: Velg enhet og navn (A,B,C) Min 3 og maks 5 personer per enhet.

Butikk:

Huldra Aim står for airsoft salg.

Fana Paintball står for kiosk (mat, drikke, røyk-og smell granat).

Låneutstyr:

Bestill låneutstyr her:

<https://www.bergenvestairsoft.no/utl%C3%A5ns-skjema>.

300 kr + 500 kr depositum (medlemmer slipper depositum) for hele dagen - inkluderer rifle, batteri og magasiner.

Ammo må du selv kjøpe.

Laginndeling per lag:

1 general og 1 nestleder.

1 lagleder per lagenhet.

Min 3 og max 5 spillere per enhet.

Maks 10 lagenheter.

General/Nestleder:

Generaler bør være forhåndsvalgte og "flinke".

Ta gjerne kontakt med oss for mer info om denne rollen.

De må være seriøs i oppgaven og ha system på når ting bør gjøres.

Må være på hele tiden, lurt å ha en nestleder som kan ta over ved behov.

Dommere:

De har full kontroll på spillets gang og har ansvar for sine områder på banen.

Det skal alltid være en dommer i/nært safezone.

Dommer er aktiv med å hjelper ved overtakelser og ødeleggelse av en Ressurs.

Dommere kan bli utstyrt med pistol for å kunne testskyte spillere, dette skal tas som et vanlig hit/som om dommer er med i spill. Dommer avgjør straff om ikke hit tas.

Samband:

Norske lover og regler på radiofrekvenser og bruk.

Ved innsjekk skal radio og kronografering godkjennes.

Hop-up må justeres rett for spillbruk.

Lagleder:

Må ha samband. Er ansvarlig for enheten din, både oppførsel og usportslighet.

Lagleder må sette seg godt inn i rollen og alltid rapportere viktig info til generalen. Samband må være på til enhver tid, general skal kunne få tak i deg uansett hva - husk ekstra batteri (hvis du har).

BVA står for frekvens kart til hvert lag, general har oversikten.

Ekstra radio regel:

Avlytting er ikke tillatt og VIL føre til direkte diskvalifisering og bortvisning fra område.

Regler:

Om intet annet er bestemt skal vanlige spilleregler følges.

<https://www.bergenvestairsoft.no/om-oss> Les mer her, klikk på "info" og mus-over for flere alternativ.

Medic:

Dedikerte medic - Bandasje må knytes på overarm, 2 bandasjer per spiller.

MÅ være en medic per lagenhet.

Billettpris inkluderer:

Bandasjer 2 stk per spiller.

Låne kart over område til lagledere og generaler.

Lån av grønt lagbånd til medic rolle.

Tilgang til luft og strøm.

Lån av Lagbånd rød/blått/grønt og lederbånd.

10 smell granater til hvert lag.

2 Røyk til hver general.