

SPELDOKUMENTATION

WHITE WAR
AIRSOFT STORSPEL 21-22 MAJ



version 1

Allmänna regler

Drogproduktion

(nedan följande beskrivning är långt ifrån hur det går till i verkligheten och mest för att skapa ett roligt spel)

förlopp

odling -> skörd -> produktion -> försäljning

Odling



För att få fram råopium, (5 litersdunk med gult vatten). Måste kartellen upprätta och försvara ett valmofält. Fältet består av ett camouflagenät ca 6-2,5 m som sätts upp mellan fyra pinnar. Varje kartell har ett fält från start. Nya fält kan upprättas på valfri plats UTOMHUS inom sin kartells område. Efter att ett område har satts upp måste det aktiveras genom att meddela spelledningen (via SMS till 0708844668). Rapporteringen består av: vilken fraktion, numret på nätet och koordinaterna på kartan. En kvittens kommer tillbaka så snart uppgifterna kontrollerats. När det är gjort är fältet planterat och klart. Om fältet hålls intakt i 2 timmar kommer spelledningen att leverera en dunk med råopium till fältet (skörd). Två timmar senare kommer nästa skörd osv. En kartell får ha flera fält i produktion. Så länge de har nät för utplacering. Fält får omlokaliseras, men då förloras de n aktuella odlingen. En odling kan inte erövras, d.v.s. tas över och skördas senare. Dock kan man ta nät och pinnar och upprätta egen odling på sitt kontrollerade område. En levererad dunk med råopium kan dock erövras.

Produktion

Efter skörden måste kartellen föra dunken med råopium till ett labb för att tillverkning av slutlig produkt.

Labbet består av följande delar:

1. Hållare för dunk + 2. slang med slangklämma + 3. dunk med linjer + 4. labbrock.

När alla delar finns på plats och satts ihop, rapporteras det till spelledningen och produktionen kan börja. Tidpunkt noteras. Viktigt! Ett labb måste vara placerat inomhus och ha någon form av tak över sig. Labb kan flyttas men produktionen läggs då ner till det har nått sin nya placering. En kartell kan ha flera labb. Labb kan tas över, förstöras eller säljas.

För att starta produktionen monteras råopium dunk på hållaren, slang kopplas på och sedan låter vi vattnet droppa ner i behållaren med märken. Det är endast dedikerad labbpersonal som får sköta produktionen. Vem som helt i laget får sköta produktionen så länge han har labbrocken på sig. Slangklämmen är förinställd så att råopiumet skall rinna i en bestämd hastighet ner i destinationsbehållaren. När vätskenivån i behållaren har nått en linje rapporterar labbpersonalen till spelledningen och en kod till drogväskan lämnas ut. Varje linje ger nästa drogpåse tills råopium dunken är tom. Varje påse producerad markeras med en filtpenna kartellens symbol för att visa att den är i spel. Eventuella drogpåsar kvar i väskan är ej i spel förrän de har "producerats" Labbet får inte finnas på samma plats som valmofältet utan minst 400 m från närmaste egna fält.

Labbpersonal

Den spelare som har labbrock på sig får inte strida förrän labbrocken är avtagen. Dock skall personen som vanligt ta träff etc.

Försäljning

Dags för försäljning. Då en kartell har drogpåse/påsar till försäljning rapporterar de av det till spelledningen som ger koordinaterna till tänkbara uppköpare. Uppköparna kommer att befinna sig på en plats inom en tidsram. Olika uppköpare betalar olika bra, mycket beroende på var de befinner sig. En karta och klocka är med andra ord bra att ha med sig.

Frakt av droger och utrustning

Alla spelare kan bära drogpåsar och utrustning t.ex. till ett labb. Blir man dödad/skadad och sedan "lotad" måste man förstås lämna ifrån sig alla föremål som är till för spelet.

Strider mellan kartellerna

Kartellerna är inte direkt vänner utan snarare konkurrenter med varandra. Om man vill utöka sin produktion kan man exempelvis anfalla och ta över hela labb eller labbdelar och valmofält (nät med pinnar). Eller varför inte knarkleveranser och lager med knark (endast de som är i spel). Kom ihåg odlingar endast kan upprättas på det egna området.

Strider mellan polis och CIA

Dessa två fraktioner spelar på samma sida och skall inte helst motverka varandra. Dock kan det uppstå rivalitet då endast en fraktion kan få "bounty" för ett utslaget mål.

Information

Delmål/information finns i kuvert märkta med ett blått kryss. De kan köpas, hittas eller erövrats i strid. En kurir eller spelare bärande på information måste bära kuvertet i en framficka lätt att nå för eventuell "lotare". Spelledningen kommer att dela ut slutna brev innehållande delmål till respektive lagledare. Dessa kuvert kommer att vara märkta med tider då de får och skall öppnas eller öppnas då order kommer från spelledning. Ytterligare kuvert kan komma att delas ut samt kompletterande info/uppdrag ges per komradio.

Bounty

För att få bounty skall fraktionen ta en bild på utslaget labb (utrustning) eller fält (camouflagenät) och skicka det som mms bild med koordinaterna och fraktionsnamn (CIA, Polis) till 0708844668. Spelledningen kommer då sätta upp belöningen på fraktionens konto. Konfirmation till laget görs med sms tillbaka.

Hitta och anfalla bas

Varje kartell måste ha en huvudbas. Huvudbasen tilldelas varje fraktion vid start. Kartellbaserna är självfallet hemliga. Det är ENDAST polis och kartellbaser som kan anfallas och raidas av motståndare. CIA basen ligger offgame. Huvudsyftet med att ta en bas är att hitta information och störa verksamheten. Att ta en bas ger inga dollar, men kan mycket väl ge information som sedan leder till dollars.

Helikopter och andra flygande objekt

Buss markerad med texten "black hawk helikopter" på sidorna kan inte skjutas ner eller stoppas. Helikoptern och skall betraktas som flygande högt upp i luften. Däremot får och kan en helikopter beskjutas, när den står stilla (in/urlastning).

Helikopter och andra fordon med orange flagga är off-game och får inte beskjutas.

Helikopter får endast användas av polisstyrkan och CIA. Det finns en begränsning av hur många transporter varje fraktion får göra med helikoptern. En transport med helikopter planeras och beställs av spelledningen och kan ha en viss leveranstid.

Fordon markerat med texten "F15 attackplan" är jetplan som inte kan skjutas ner. Dessa används för luftangrepp mot mål på marken.

Spelinfo

Praktisk information

Radiokanaler

Fientliga radiokanaler får inte avlyssnas av motståndare. Kommunikation med spelledningen görs via kanal 5 och/eller laget kanal. Kanal 6 får aldrig avlyssnas av spelare och är endast för spelledningen. Inrapportering av avklarade mål sker via SMS för att eliminera risken för att fuskare skall kunna förstöra spelet. Uppdrag som utförts och inrapporteras skickas till 0708844668 enligt anvisning.

SMS från/till spelledning

0708-844668

Ange alltid fraktion. Spelledning kontrollerar mobilnumret mot en lista.

PMR

1 CIA

2 Polisstyrkan

3 Medellin Kartellen

4 Medellin Kartellen

5 Spelledning KONTAKT (inrapportering av uppdrag/sjukvård /frågor)

6 Spelledning HEMLIG (endast arrangör)

7 Cali kartellen

8 Cali kartellen

Sova

Spelet pågår non-stop 24 timmar. Finns det dom som trots allt behöver sova några timmar. Vill man sova ingame så måste man sova inne i ett tält. Ingen övernattning i containrarna eller öppna hus. Sovtält får inte attackeras under spelet. Sovtält markeras med orange flagga vid ingången och skall vara stängda vid övernattning. Batalj kommer att sätta upp minst två stora tält (5 x 10 m) utanför spelområdet, som får användas för övernattning av spelare. Batalj ansvarar inte för komforten i dessa tält. Spelarna får själva ta med liggunderlag och sovsäck etc. Vill man vara säker på att få en sängplats inne i ett tält får man ta med eget tält eller hyra tält av Batalj. Polisstyrkan får sova i "lajvhuset" med skyddsglasögon på. CIA får sova i B-huset, som är off-game. Bär alltid skyddsglasögon ingame. Spelare får INTE sova i matsalen.

Gruvkontoret kommer att vara öppet dygnet runt. Där finns toaletter/vatten och luft.

Eldning

Beroende på vädret kan eldningsförbud gälla. Det bestäms innan spelstart vid samlingen. Varje spelare ansvarar för egen eld. Ingen eld får lämnas utan uppsikt. Tänk på att även fimpar från cigaretter kan vara farliga.

Sopor

Varje spelare ansvarar för sina egna segna sopor. Sopor som deltagare inte tar med hem kan lämnas KÄLLSORTERAT till Bataljs personal vid Gruvkontoret. (brännbar, metall, trycksatta behållare) Kommer vi på någon spelare med nedskräpning under eller efter spelet kommer spelaren stängas av från alla framtida spel och faktureras för städningen. Gäller även utanför spelområdet och vid bilarna.

Parkering

Parkering sker vid Gruvkontoret och efter vägen upp mot gruvkontoret. Följ parkeringsanvisningar noga. Lastbilar måste kunna ta sig fram till lastbilsvåg och kunna runda en rondell i anslutning till Gruvkontorsområdet.

Framförande av fordon på spelområdet.

Var noga med att följa avgränsningar för spelområdet. Man får varken gå ELLER köra fordon på de avgränsade/förbjudna områdena. Även om man bara skall passera "lite snabbt"

Toaletter

Toaletter kommer att finnas i Gruvkontoret, som är öppet dygnet runt. För allas trevnad görs behoven där och INTE på spelområdet.

Butiken

Bataljs butik i Gruvkontoret kommer att vara öppet under vissa tider. Öppettiderna kommer finnas uppsatta i matsalen samt utanför butiken. Där finns basnödvändigheter som boll, gas, spräng och rök, samt mycket annat. Söker ni något speciellt kolla med Batalj innan så ni inte blir besviken. Under stängda tider ringer man 0725050096 så kan vi eventuellt komma och öppna.

Verkstad

Vid öppettider i butiken finns airsoftverkstan öppen. Här kan spelare sätta sig och meka med krånglande utrustning. Räkna inte med att Batalj kommer hinna hjälpa er med reparationer. Verktyg och utrustning får inte lånas iväg från verkstan utan skall finnas kvar där.

Mobilladdning

Laddstation för samtliga mobiltyper finns i matsalen Gruvkontoret.

Cafeterian

Vid Gruvkontoret finns matsalen och cafeterian. Vill ni koppla av en liten stund mellan spelen offgame så kan ni ta en kaffe m.m. i cafeterian. Vi kommer att försöka hålla den öppet så mycket som möjligt under spelet med nybryggt kaffe.

Matsalen

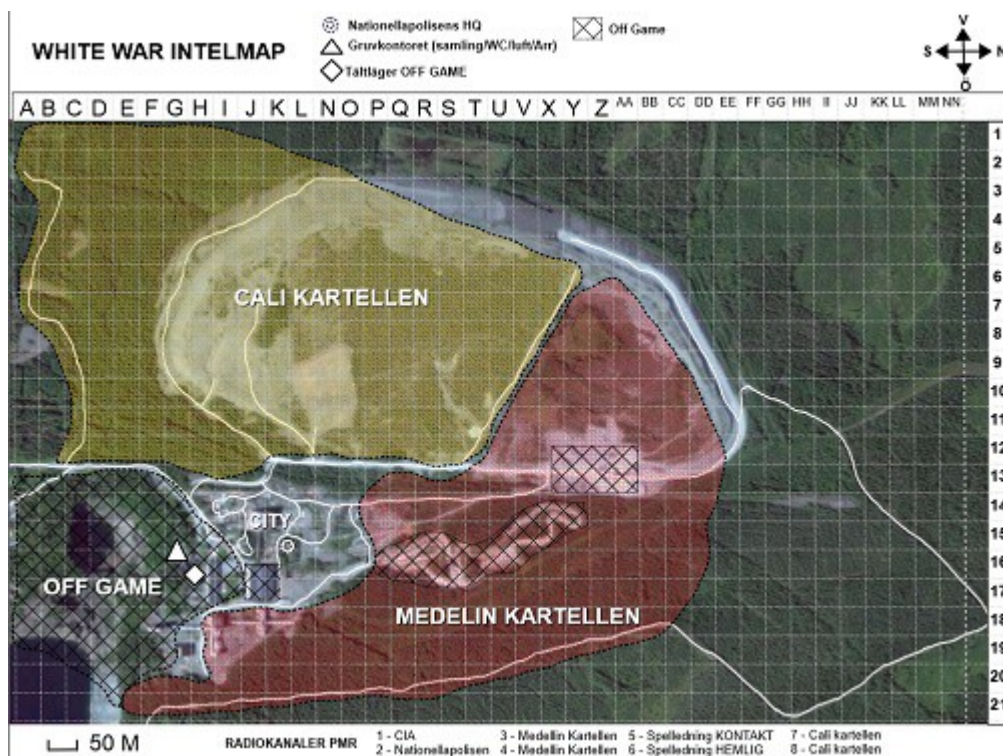
INGA airsoftkulor får tas in i matsalen. Laddning av magasin görs utomhus!

Informationstavla

Informationstavla med regler och kartor finns i matsalen.

Kartor

Varje spelare bör skriva ut regler och huvudkarta/or till sig själv innan han/hon far till Stråssa. Räkna inte med att vi kan förse alla spelare med karta och regler. Plasta gärna in kartan. Vi kommer att ställa fram en lamineringsmaskin i matsalen för dem som vill lyxa till det lite.



Luftfyllning

Fri tillgång till luft finns vid Gruvkontoret. (300 bar) Skall ni fylla dyktankar. Kontakta personalen så hjälper vi till med det. Kan beroende på hur mycket vi har att göra vara lite leveranstid på fyllningar av tankar. Vid mer än en dyktank så tar vi 50 kr per fylld tank.

Fordon

Fordon skall godkännas av spelledningen. Fordon får bara framföras på vägar och i sansad hastighet 20-50 km/tim. Fordon skall markeras med lagfärg. På motorhuv och flagga.

Fordon kan slås ut av raketvapen eller extensivbeskjutning vi kommer att gå igenom dessa regler på plats och anpassa beroende på vilka fordon som kommer att vara med men kort och gott kör vi med Bergets regler där det finns olika klasser av fordon.

Exempelvis

- Class 1.....Light vehicle.....1 hitpoint
- Class 3.....Armoured fighting vehicle..... 3 hitpoints
- Class 5.....Heavy armoured vehicle / Tanks..... 5 hitpoints

Notera att det är förbjudet att kasta in granater i fordon!

Respawnzoner

Dessa kommer att vara ca 10 x 10 meter och ha snitsling runt sig. Fraktionens färg kommer att finnas presenterad i mitten samt en klocka för att hålla koll på tiden för respawn. Som nämnts tidigare under regler är det förbjudet att beskjuta eller från respawn skjuta ut. Spelare som befinner sig inom spawn är off-game. Givetvis skall motståndarfraktioner inte förstöra spelet genom att hårbekäva spawn och skjuta alla som lämnar den. En fredad zon på ca 100 meter skall gälla.

Spelregler under White War

Grundregler VSAF tabellen gäller överallt förutom i Sinterverket (se nedan).

På spelområdet skall alltid skyddsglasögon/skyddsmask bäras.

Minsta ålder 18 år. Om ni ligger på gränsen ta med legitimation.

Grönlaser förbjudet.

Innan man går av banan och in i "safezone" skall magasin ur & lopp rensas.

Allt deltagande sker på egen risk.

Vi rekommenderar starkt tandskydd & öronskydd.

Respektera avspärrningar, klättra ej på otillåtna ställen.

Spela ärligt, ta träff och hjälp varandra.

Toalett, nummer två görs på toaletterna i A-huset eller B-huset inte i terrängen. Inget undantag.

Alla skall ha läst igenom reglerna och förstått dem innan eventet.

Chroning

Alla skall ha chronat och fått ok från spelledning. Chrona och registrera er sedan. Alla vapen ni avser att använda skall chronas och förses med. Chroning sker vid gruvkontoret på avsedd plats. Behöver ni chrona om kontakta spelledningen om chroningen är stängd. Chroning kan komma att utföras under spelet av spelledning.

Granater

Vanliga airsoftgranater är godkända, hembyggda samt knallskott är det ej, vid osäkerhet kontakta arr.

Skjuta

Det är givetvis förbjudet att skjuta mot huvudet på spelare, spelare ute ur spel med deathrag/spelledning. Givetvis också mot fönsterrutor/lampor eller andra sköra föremål. Skjutning får aldrig ske in eller ut ifrån respawnzoner.

Överskjutning / eldhastighet

Undvik alltid överskjutning. Endast semi för karbiner, burst/full auto endast för understödsvapen eller vapen som fått tillåtelse av arr.

Blindfire

En spelare skall alltid se vad man skjuter på ingen "blind fire" tillåten. Exempelvis sätta en pipa runt ett hörn och brassa på. Var och en ansvarar för avståndet enligt punkt ovan.

Antal kulor på patrull

Antalet kulor man får bära med sig på patrull är max 80 kulor/magasin. För understöds vapen rekommenderas starkt max 800 kulor i magasinet. Men vi godkänner 2500 "på patrull". Fordon av olika slag räknas som påfyllningszon där magasin kan fyllas på annars måste det ske i basen.

Deathrag

Alla spelare skall ha en godkänd orange deathrag och använda den vid utskjutning! Ha gärna med en extra då man lätt kan tappa den.

Träff

Alla som träffas skall skrika träff högt och tydligt och lägga sig ned. Oavsett om man skadad eller död lägger man sig ned med (orangeduk). Är man död kan man gå direkt till respawn efter 1 minut (orangeduk högt på huvudet eller viftande). Döda talar inte med levande. Är man skadad ropar man efter "medic".

Bleedout

Har man inte fått hjälp av en dedikerad medic inom fem minuter är man död och måste gå till respawn. Har

man fått hjälp av en medic innan tiden gått ut och fått en fielddressing kan man fortsätta spela efter färdig behandling. Se nedan.

Medic

Varje lag har ett antal dedikerad Medics som kan hela spelare så att de slipper gå till respawn. De har med sig upp till 20 "fielddressing" ett vit band som skall knytas runt armen på den skadade spelaren. Det skall ta minst 2 minuter att göra denna "helning" och i samband med detta får Medic inte lämna sin skadade spelare. En medic får inte hela sig själv.

En fielddressing skall sitta kvar på den helade spelaren tills man besökt huvudbasen eller respawn. Blir man träffad igen medan man har på sig en fielddressing är man död direkt.

Skadad

Skadade får dras i skydd för att sedan ges vård. Skadade får inte agera/strida annat är ropa på hjälp "Medic". Dessa regler kring "medics" går vi igenom på plats på eventet.

Respawn

Är man död och går till en dedikerad respawn för sin fraktion eller huvudbas (ej under attack, fienden i bas eller beskjuter bas) får man gå in i spelet igen var 15 minut. Alltså heltimme, kvartöver, halvtimme etc. Man kan som mest behöva vänta 15 minuter och som minst 1 minut.

Knivning / barreitag

Under spelet kan det komma ett läge där man blir "knockad" eller "knivad" d.v.s. övermannad i närstrid av en motspelare med taktiskt överläge. T.ex lyckats att smyga på dig bakifrån och lägga en hand på dig (gärna i kombination med att man viskar knock eller knive). I detta fall skall du ta träffen tyst och inte avslöja att du blivit dödad. Ta det som en man och börja inte diskutera i onödan.

Var och en ansvarar för sitt spelande och reder i god ordning uppkomna situationer med spelare. Bryt spel och använd deathrag om nöden kräver det. Batalj kan inte ha domare överallt.

VSAF säkerhetsavstånd									
Klass	S-avstånd	Joule	.20 m/s	.25 m/s	.28 m/s	.30 m/s	.34 m/s	.43 m/s	.45 m/s
CQB:	0 m	0.99	100.0	89.4	84.5	81.6	76.7	68.0	66.6
Auto A:	5 m	1.34	115.8	103.6	97.9	94.6	88.8	79.0	77.2
Auto B:	10 m	1.75	132.6	118.6	112.1	108.3	101.7	90.4	88.4
Semi:	20 m	2.51	158.5	141.8	134.0	129.4	121.6	108.1	105.7
Bolt A:	30 m	3.34	182.9	163.6	154.6	149.3	140.3	124.7	121.9
Bolt B:	40 m	4.55	213.4	190.8	180.3	174.2	163.6	145.5	142.2

Rekommendation

Vi har rekommenderats att inte tillåta dessa kulor, kolla med oss innan:

- Bioval BBB (risk för penetrering av skyddsglasögon)
- JBU Biokulor (risk för splitter vid träff på nätmask)

Alla kan nominera spelare för utmärkelser (medaljer och släpspannen samt fina materiella vinster). Gör detta till spelledningen.

Frågor

Akuta frågor tas på telefonnummer 0725050096. Men räkna inte med att vi alltid hinner svara på speldagen. Skicka ett SMS om ni inte får svar. Frågor skall helst tas vi mail senast en vecka innan eventet.