

耐久戦 ルール

1. ゲーム時間は、1セット3時間で行ないます。
2. 耐久戦は、ポイント制で勝敗をつけさせていただきます。
ゲーム終了時に、ポイントが多いチームの勝利となります。
また、耐久戦への途中参加・途中退場は自由に行なえます。
途中参加される場合は、ヒットアピールを行ないながら、拠点まで移動して下さい。
拠点到着後、スタートとなります。
ポイントの加点・減点については、下記の表を参考にして下さい。

ヒット	- 1 p t	用紙に / 記入
タンク持ち帰り	+ 1 0 p t	1個につき+10 p t ゲーム終了時にスタッフがカウントします。
敵拠点壊滅	+ 5 0 p t	スタッフが記入

※各項目については下記3～7で、ご案内いたします。

3. 耐久戦では、ヒットをされても何回でも復活を行なえます。
復活方法は、一度、自拠点に戻っていただき、記録用紙に【×】を入れていただければ復活となります。ただし、その都度-1 p tとなります。
記録用紙に何も記入せずに復活を行うのは禁止です。
4. タンクについて
フィールドの中にランダムに配置されているタンクを見つけ、自拠点まで持って帰る事ができれば+10 p tとなります。持ち帰ったタンクは各拠点の所定の場所に置いてください。
5. タンクの運び方について
タンクを運んでいる人は走っての移動はできなくなります。援護してくれる味方を呼びましょう。
また、タンクは装備品扱いとなりますので、タンクに被弾してもヒットとなります。
運んでいる最中にヒットされた場合は、タンクをその場に静かに置いて下さい。
6. ポイントについて
例え、タンクを持ち帰れたとしても、
所定の場所以外に置いてある場合はカウントされません。
必ず、各拠点の所定の場所にタンクを置いてください。
7. 拠点壊滅について
拠点が多数の敵に囲まれ猛攻を受け続け、この先のゲームが成り立たないとスタッフが判断した場合、「降参宣言」を致します。その際は一旦ゲームを中断し、各々の拠点までお戻りください。
ゲームを中断している間は、攻撃行為及び、タンクの移動は禁止とします。
両チームとも拠点到着次第、ゲームを再開いたします。
襲撃成功したチームには+50 p t加点されます。
8. フィールド内への飲食物の持ち込みは一切禁止です。
途中参加・途中退場は自由となっておりますので、休憩する際は一旦セーフティーエリアまで、お戻りください。
9. その他、別紙に記載されている、ゲーム中の禁止事項・注意事項には従っていただきますよう、お願い致します。
ルールを守っていただけない場合や、スタッフの指示や注意を聞き入れてもらえない場合は、退場処分となります。