



Alapelvek

A Milsim játékmód több a Wargame-ektől. Fegyelmetesebb hozzáállást, több gyakorlást, eltérő körülményeket követel meg a szervezőktől és a játékosoktól is. Ez egy kiegészítés, ami a MASZ-szal, és esetenként más szabályzatokkal együtt érvényes. Önmagában nem használható, lévén a MASZ alapelvei nem lettek újból feltüntetve, csak az ahhoz képest történt változások.

A játékok menete különbözik a Wargame-től. Több gyaloglás, több felderítés, kevesebb akció, kevesebb ember, nagyobb pályák, összehangoltabb csapatmunka, és több játékidő jellemzi. Ezeket mindenki tartsa szem előtt, amikor jelentkezik egy ilyen játékra!

Fegyverek és Felszerelések

Fegyverek osztályai:

Osztály	Maximális tuning	Példák	Megjegyzés
Pisztolyok	340fps	M1911, USP	
SMG és PDW	340fps	MP5, P90, MP7, M1A1	
Karabélyok	430fps	G36, AK47, L85, M16	
Támogató fegyverek	430fps	MG36, M60, M249	Bármilyen tár
Félautomata csapattámogató	530fps	M14, MSG90, PSG1	Kötelező másodfegyver
Mesterlövész fegyverek	600fps	VSR10, L96, M24	Kötelező másodfegyver

Fegyverek:

A MASZban meghatározott Airsoft fegyverek használhatóak. A szervező által meghatározott esetben és előírt módon Paintball Markerek is lehetnek, amelyekkel játékosokra nem, csak kijelölt célpontokra, vagy járművekre lehet lövést leadni, a szervező utasítása szerint.

Táruk:

Csak kereskedelmi forgalomban kapható felhúzó szerkezet nélküli táruk (Mid-Cap, Low-cap) használhatóak. A befogadóképességük nem lehet nagyobb 180bb-nél. Ez alól kivételt képeznek a támogató fegyverek által használt csigatáruk.

Fegyverhasználat:

A fegyvereket használjátok a valóságnak megfelelő módon, tehát ne próbáljatok előnyt kovácsolni a Airsoft fegyverek előnyeiből (Hop-Up hatás, a fegyver elfordításával történő megváltozása...)

Félautomata Csapattámogató és Mesterlövész fegyverek:

Változás a MASZ-hoz képest: A félautomata, és Springes rendszerű Airsoft fegyverek rálövési távolsága 25 méterre módosult, amennyiben a fegyver meghaladja a 430FPS/.20BB torkolati energiát. A félautomata rendszerek megengedett legnagyobb torkolati sebessége 530FPS/.20 BB. A fegyverek hossza legalább 90 centiméternek kell lennie. Ezekkel csak egyes lövést szabad leadni. Egyszerre egy golyó lehet a levegőben. A Springes vagy gázos mesterlövész fegyverek megengedett legnagyobb csőtorkolati energiája marad 600FPS/.20BB. Mindkét fegyvertípuson kötelező valamilyen céltávcső megléte.

Aknák és gránátok:

Az aknák és gránátok csak és kizárólag a játékot szervező személy által ellenőrzött eszközök lehetnek. Működésük lehet pirotechnikai elvű (Pirotechnikai osztályba sorolásuk: V/I. A termékek nagykorú személyek számára EGÉSZ ÉVBEN SZABADON vásárolható, birtokolható és felhasználható a Használati utasításban foglaltak szerint). Vásárlásukhoz és használatukhoz SEMMILYEN ENGEDÉLYRE NINCS SZÜKSÉG. Ezek használatához feltétlenül a játékszervező engedélye szükséges. Használhatóak még rugós elvű botlókaknak, illetve gázzal működő edző gránátok. Minden más eszköz a játékszervező elbírálása alá esik, kivéve, ha használatát hatályos jogszabály megtiltja, mert akkor automatikusan tiltottnak minősül!

Gránátvetők és antitank fegyverek:

Gránátvetőnek használhatóak a sorozatgyártott, és kereskedelmi forgalomban kapható gránátvetők (M203, AG36, GP25), amelyek BB kilövésére alkalmasak. Ezekkel szabad téren vagy épületben, játékosokra lehet lövést leadni.

Járművek vagy objektumok ellen a játékszervező utasítása szerint vagy valamilyen Paintball Marker, vagy szivacsrakéta használható.

Játékmenet és egyéb megkötések:

Találatok, Medik rendszer:

Medikes visszaállási rendszer: minden rajnak van egy Medikje (felcser). Létszám alapján a szervező akár több Mediket is rendelhet egy rajhoz. A találat: ha valakit eltalálnak, akkor ő hangos Medik vagy Felcser kiáltással jelzi a státuszát. Csak az számít találatnak, amit az ellenfél bevállal. Ekkor a Medik megpróbálhat odamenni, és meggyógyítani, vagy a csapattársai kihúzzhatják a tűzvonalból a sebesültet egy félreeső helyre, ahol a Medic szabadon gyógyíthat.

Gyógyítás: a Medik NEM rácsapással gyógyít! A játék elején kapott szalagot kell rákötnie a sebesültre, vagy az összevarrt gumit ráhúznia a sérültre. A sérült ezután feléled, és teljes értékű játékosként újra tevékenykedhet.

Medik találat: ha a Mediket eltalálják, le kell ülnie. Ebben az állapotban nem gyógyíthat. Megállapodás alapján, de általában 3-10 perc várakozás után, ha a Mediket nem gyógyította meg egy másik Medik, a csapat vagy raj megy visszaállni.

Gyógyítások száma, itt három fajta játékmenetet különböztetünk meg:

A játékszervező által a játék elején kiosztott számú szalagot lehet elhasználni, és ha elfogy a csapat megy visszaállni. Ekkor egy embert tetszőleges mennyiségű szalaggal lehet ellátni (akár az összessel).

A játékszervező kioszt bizonyos számú szalagot. A medik ebből gyógyíthat, de ha egy embert harmadszor is eltalálnak, akkor a csapat mehet visszaállni.

A medikek a játék elején adott mennyiségű kötszert kapnak, és ezzel kell ellátniuk a sérülteket. Az ellátás módja, hogy a sérült részt egyszer betekerik a kötszerrel. Amikor elfogy a kötszer, a csapat vagy raj megy visszaállni.

Medik jelölése: a játékszervező kötelezheti a Medikeket, hogy a játékon Medik karszalagot kelljen viselniük. Ez egy 10-20 centiméter széles szalag, rajta fehér alapon vörös kereszttel, vagy csak egy fehér karszalag.

Sérült helyzete keresztútban: ha a felcserre váró játékos keresztútban van, próbáljon földre lapulni, és a fehér kendőjét magasan maga fölött lóbalva jelezze státuszát. Ha nem biztonságos, egy pár métert arrébb mehet fedezékbe az esetleges balesetek elkerülése végett. A sérültet fedezékként használni, mögé bújni erkölcsstelen dolog, amely rontja a játék hangulatát.

Fontos!

Ha tényleges sérülés történt a pályán, akkor azt az ORVOST vagy DOKTORT felkiáltással kell jelezni! Kérünk erre figyeljétek.

CQB szabályzat (épületben zajló, illetve épület közeli harcok):

Épületben és az épület 5 méteres (6 lépésnyi) környezetében 430 FPS-t nem meghaladó fegyvert lehet használni. Ezekkel szigorúan be kell tartani az egyes lövést, a balesetek elkerülése végett. Házban sorozatot 340FPS/ .20BB csőtorkolati energiánál nem erősebb fegyverrel lehet leadni. CQB harcnál a MASZ-ban leírt védelem kötelező, azon felül ajánlott továbbá a nyakvédelem megfelelő sállal vagy balaklavával, a fül védelme, illetve a nemi szervek védelme (neoprénrel, vagy egyéb protektorral.), illetve az ujjak és körmök védelme kesztyűvel. Épületből ki és befelé a rálövési távolságokat betartva lehet használni a Mesterlövész és Támogató fegyvereket.

Specialisták:

Minden olyan játékos, aki Medikként (játékban orvos szerepet tölt be), Mesterlövészként, Csapattámogató lövészként és Támogató fegyvert (géppuska) használva játszik specialistának tekintünk. Egy 8 fős rajban maximum két Támogató, egy Medik és egy DMR/Mesterlövész harcolhat. A létszámuk minden további nyolc főnél ezen rendszer szerint változhat, tehát minden második játékos lehet specialista. Megjegyzés: egy négy fős alakulatban nem lehet mind a négy játékos specialista, az arányokat meg kell tartani.

Jelölések:

A Milsim játékok többségén a szervezők ruha kód (dress code) szerint különböztetik meg az odalakat. Amennyiben ez nem lehetséges, úgy a felkaron elhelyezett jól megkülönböztethető színű szalagokkal (piros-kék-sárga).

Medikek, Halottak és játékon kívüli személyek:

Ha a játékszervező úgy kívánja a Medikeknek valamilyen jól látható medik jelzést kell viselni (fehér alapon vöröskeresztes karszalag). A halottak, és sebesültek státuszukat fehér kendő feltartásával jelzik. A nem játékos személyek láthatósági mellényt kötelesek viselni.

Járművek:

A járműveken jól látható oldal jelzés szükséges akkor is ha a játékon dresskód van érvényben. A járműnél előre egyeztetett módon (pl.: fekete zászló) azt is fel kell tüntetni, hogy lehet-e löni a gépjárműre.

Játék felügyelők, Game Marshallok, Military Police:

A játék felügyelői sárga (vagy egyéb színű, jelzésű) karszalagban, esetenként MP (military police) felirattal, figyelik a játékot. Bármilyen problémás esetben hozzájuk kell fordulni. A játék felügyelőinek a játék ideje alatt kiadott utasításai kötelező jellegűek mindenkire, reklamáció nélkül, ellenkező esetben a játékos kizárásra kerül.

Fotósok:

A fotósok és nézők könnyen felismerhető láthatósági mellényt kötelesek viselni a pályán tartózkodásuk alatt. Nem állhatnak két harcoló fél közé, nem lehet őket fedezéknek (túznak) használni. Illetve viselkedésük tilos hogy elárulja a csapatok pozícióját. „Váljanak láthatatlanná”, és ne zavarják, vagy befolyásolják a játékot. A fotósok kötelessége a játékon készített képeket leközölnie a szervező által megadott média területen (ha nincs más megjelölve, akkor a Softair.hu ftp szerverén). Amennyiben ezt nem teszi, vagy befolyásolja a játékot, a játékszervező kitilthatja a többi játékaról a fotóst.

Járművek és használatuk

Alapszabályok járművek használatához:

A járművek használatának szabályait maximális körültekintéssel kell betartani!

A járműnek mindig tökéletesen biztonságosnak kell lennie! A fékeknek és kormányműnek 100%ig működniük kell. Ha jármű nem rendelkezik vizsgával, a biztonság akkor is elsődleges!

Kerülni kell az erős fékezéseket, gyorsításokat, a járművek sebessége nem haladhatja meg a 40 km/h-t. Mindig a terepviszonyoknak megfelelően kell használni a járművet.

A járműveken egymásra löni szigorúan tilos! A járművekről amennyiben a szervező másképp nem rendelkezik tüzelni szabad.

Járművek elleni harc:

A járművek elleni támadásnak három módja van:

A járműveket kilőhető szivacs rakétával, vagy a szervező által engedélyezett Paintball Markerrel lehet megtámadni. Amennyiben a támadás sikeres, a gépjármű megsemmisültnek minősül, a rajta utazók halottnak tekinthetők, és a járműnek vissza kell térni a bázisára vagy kiindulási pontjára

A járművön utazókra csak a szervező engedélyével lehet lőni. Ekkor rájuk az érvényben lévő visszaállási vagy Medikelési szabály érvényes. Ilyen esetben vagy visszaviszik a sebesültet a kórházba a járművel, vagy a leszállás után (ekkor még mindig sebesült státuszát) a medic meggyógyíthatja.

A járműveket meg lehet még semmisíteni, ha a rájuk szerelt szirénát bekapcsolják. Ekkor az A pontban leírtak lépnek érvénybe.

A járművel kapcsolatban a játékosok kötelesek maximális körültekintéssel eljárni, hiszen a mozgó jármű a játék legveszélyesebb eleme.

Rádiózás

Lehallgatás és Zavarás

Az ellenséges rádiócsatornák lehallgatása engedélyezett, a zavarás azonban tiltott amennyiben a játékszervező másképp nem rendelkezik.