

## Zasady Milsim Combat System

### **Ograniczenia mocy replik** (pomiar fps na kulkach 0,2 g przy hop-upie ustawionym na "0")

W odległościach 0-10 m niezależnie od klasy broni (budynki, okopy, gęste krzaki) - do 350 fps

Broń indywidualna - do 450 fps

Zespołowa broń wsparcia - do 500 fps

Broń snajperska - do 600 fps.

Dopuszczalne jest zezwolenie na użycie silniejszych replik snajperskich/specjalnego przeznaczenia w zależności od ustaleń organizatora przy ogłoszeniu imprezy.

### **Magazynki**

Replika broni zasilanej w rzeczywistości z taśmy - każdy magazynek o dowolnej konstrukcji, załadowany maksymalnie pojemnością realnego odpowiednika.

Pozostałe repliki – real-, low- i mid-cap'y załadowane maksymalnie ilością kulek jak w realnym odpowiedniku. Nie ma żadnej możliwości użycia magazynków hi-cap. Magazynki bębnowe (np. CMag) lub inne dużej pojemności występujące w rzeczywistości można ładować ilością kulek jak w odpowiedniku realnym. Poprzez ilość "jak w odpowiedniku realnym" rozumie się kulki możliwe do wystrzelenia, więc jeśli konstrukcja magazynka powoduje, że w magazynku są kulki, których nie da się wystrzelić (pozostają w podajniku) ilość załadowanych kulek można zwiększyć o tę wartość.

### **Pirotechnika**

Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za użycie pirotechniki. Dopuszczalne do użytku są jedynie środki pirotechniczne dopuszczone do obrotu handlowego (np. GR-2, GH-2, GD-10, RGD-2). Nie dozwolone jest tworzenie sposobami domowymi granatów odłamkowych z petard i elementów symulujących odłamki (np. grochu) ani użycie świec dymnych domowej produkcji. Organizator ma prawo zabronić używania wszelkiej pirotechniki do rozpoczęcia gry oraz w dowolnym jej momencie.

### **Karty MCS**

Każdy uczestnik losuje kartę trafienia przed grą i chowa ją w łatwo dostępnym miejscu. Karta jest zaplombowana i może zostać otwarta dopiero w momencie trafienia (**niedopuszczalne jest sprawdzanie wcześniej treści karty**). Treść karty decyduje o poziomie obrażeń oraz o miejscu zranienia (punkt fizycznego trafienia kulką nie ma znaczenia!). W przypadku gdy organizator nie postanowi inaczej, gracze powinni zadbać o odpowiednią ilość kart MCS (dla siebie i medyków w swoim zespole) poprzez ich wydrukowanie i zaplombowanie. Wzór kart ran stanowi załącznik do systemu MCS.

### **Medycy i opatrywanie ran**

Medykiem może być każdy gracz. Każdy zespół liczący od 3-7 graczy może mieć maksymalnie jednego medyka. W liczniejszych grupach jeden medyk przypada każdą rozpoczętą "siódmką" graczy (6+1). W prosty sposób liczbę graczy w zespole dzielimy na 7 i otrzymujemy liczbę dozwolonych medyków.

Przykład dla zespołu 17 osób:  $17/7 = 2,43 = 3$  medyków. Medyk powinien być oznaczony 4- lub 6-ramiennym krzyżem medycznym (na opasce lub naszywce). Oznakowanie medyka może być w kolorach "zgaszonych". Medyk powinien być zaopatrzony w dodatkowe karty MCS (ponad te już rozlosowane przez graczy) oraz w opatrunki (preferowane są wojskowe opatrunki polskie, ale dopuszczalne jest użycie zwykłego bandaża). Medyk może przenosić w jednym momencie maksymalnie tyle zestawów opatrunkowych, ile graczy jest w jego grupie. Opatrywanie rany polega na założeniu opatrunku na zranioną część ciała. Do opatrunku musi zostać zużyty cały pakiet opatrunkowy (nie dozwolone jest używanie odcinków bandaża). Opatrunek musi być założony poprawnie i pewnie, jeśli opatrunek spadnie lub zsunie się rana ponownie zaczyna krwawić i ranny powinien zachować się tak jak przy trafieniu (zgodnie z poprzednio wylosowaną kartą).

## Zranienie

Każde trafienie w ciało lub elementy wyposażenia liczy się jako trafienie. Trafienie w broń eliminuje tą broń z walki do momentu "odebrania" innej broni osobie w stanie WZW lub do dotarcia do własnej bazy. Trafienie jedną serią (trafienia w odstępie nie większym niż 0,5 sek) liczone jest jako jedno trafienie. W momencie trafienia należy upaść, oznaczyć się czerwonym kolorem i odpłombować kartę trafień. Jeśli gracz nie posiada karty trafienia automatycznie uznawane jest za WZW. Każde kolejne trafienie nie w serii liczone jest jako oddzielne trafienie. Oznacza to przejście rannego w stan WZW, niezależnie od wyciągniętej pierwszej karty. Dopuszczalne jest użycie hasła "dostałeś" w sytuacji gdy zaskoczymy przeciwnika z bardzo bliskiej odległości (mniej niż 4 m) w sposób jednoznacznie uniemożliwiający mu obronę. W takiej sytuacji deklaracja liczy się jako trafienie i "trafiony" losuje kartę. Po opatrzeniu rany medyk losuje i przekazuje trafionemu kolejną zaplombowaną kartę. Po opatrzeniu (RL) przez innego żołnierza (nie medyka) gracz wraca do gry bez karty, ale może w każdej chwili podejść do medyka i poprosić o jej wylosowanie.

### RL – rana lekka

RL może opatrzyć każdy żołnierz. Jeśli jest to rana kończyny można opatrzyć się samemu nie używając ranionej kończyny. Rany korpusu i głowy może opatrzyć jedynie inny żołnierz. Ranny może się komunikować (głosem, przez radio itp.). Jeśli ranna jest kończyna nie może jej używać, jeśli rana jest w korpus lub głowę nie może się poruszać w postawie wyprostowanej (może się czołgać lub poruszać "na czworaka"). Po opatrzeniu ranny z RL wraca do walki w pełni sprawny. Jeśli rana nie zostanie opatrzona w ciągu 10 min zmienia się w RC tego samego miejsca.

### RC – rana ciężka

Opatrzyć ją może jedynie wykwalifikowany medyk. Nie można się poruszać, poza odczołganiem się w promieniu 5 m. Nie można używać radia, można krzyczeć. Opatrzony ranny może pozostać na polu walki, ale nie może używać rannej kończyny, jeśli rany były w korpus lub głowę nie może poruszać się o własnych siłach. Jeśli w ciągu 10 min rana nie zostanie opatrzona ranny przechodzi w stan WZW.

### WZW – wyłączenie z walki

Gracz jest efektywnie wyłączony z reszty rozgrywki. Powinien pozostać na miejscu dopóki trwają walki, po czym opuścić teren gry.

## Dobijanie

Aby dobić rannego w sposób pewny (uzyskać wynik WZW) należy go dobić podchodząc na odległość minimum 2 m i wypowiedzieć hasło "dobijam". Ranny, niezależnie od dotychczasowego stanu automatycznie przechodzi w status WZW i nie może zostać opatrzony.

## Walka wręcz

Niedopuszczalna jest jakakolwiek forma przemocy, walki czy zapasów. Zlikwidowanie przeciwnika w walce wręcz następuje poprzez dotknięcie go w korpus lub głowę i wypowiedzenie słowa "zabity" – w tym momencie ofiara powinna zachować się jak przy trafieniu czyli upaść, ale bez wyciągania karty (automatyczne WZW). Zabity za pomocą "silent kill'a" nie może w żaden sposób komunikować się z innymi graczami i musi pozostać na miejscu do czasu oddalenia się innych osób w okolicy lub do momentu wskazanego przez osobę, która go "zabiła" (w granicach rozsądku, nie dłużej niż 1 h, nakaz taki ma umożliwić skryte wykonanie zadania przez osobę likwidującą np. wartownika). Można również użyć hasła "ogłuszony" (również dotykając celu). Ogłuszona osoba jest niezdolna do komunikacji, poruszania się czy walki przez 5 min.

## Jeńcy

W grze można brać jeńców. Jeńca można wziąć na dwa sposoby:

- poprzez ogłuszenie;
- poprzez przejęcie rannego przeciwnika.

Jeńcy mogą być przetrzymywani dowolną ilość czasu. Obowiązek pilnowania jeńca spada na stronę biorącą go w niewolę. Na czas transportu jeńca można mu odebrać wszystkie przedmioty in-game (repliki, wyposażenie, amunicję). W czasie przetrzymywania w bazie przedmioty jeńca powinny być bezpiecznie zebrane w miejscu bliskim i widocznym dla jeńca. Jeńca można przeszukać (ograniczając się do części umundurowania i wyposażenia) i skuć (jedynie z przodu, nie dozwolone jest kucie z tyłu). Jeśli jeniec się na to nie zgadza powinien o tym poinformować zatrzymujących i jednocześnie wydać wszystkie ukrywane

przedmioty in-game (mapy, rozkazy) i uznaje się za "skutek" ze wszystkimi wynikającymi z tego ograniczeniami ruchowymi. W takiej sytuacji jeńiec może zatrzymać swoje wyposażenie ale nie może ich w żaden sposób użyć. Jeńiec nie może użyć "silent killa" ani ogłuszenia.

### **Miny**

Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za użycie pirotechniki. Dopuszczalne do użytku są jedynie miny dopuszczone do obrotu handlowego. Dopuszczalne jest użycie min airsoftowych, pirotechnicznych, dźwiękowych lub dymnych. Miny mają zapewniać pełne bezpieczeństwo grającym nawet w wypadku zadziałania w bezpośredniej bliskości celu. Konstrukcja miny ma minimalizować możliwość powstania pożaru. Miny można rozstawiać jedynie w bezpośrednim pobliżu baz stałych, przejściowych czy punktów obserwacyjnych. Przed opuszczeniem terenu wszystkie miny należy usunąć. Miny rażące odłamkami mogą być obsługiwane jedynie przez operatora. Miny dymne i dźwiękowe mogą działać autonomicznie (odciągi). Miny airsoftowe i pirotechniczne rażą odłamkami tak jak granaty. Miny dźwiękowe i dymne rażą wszystkie osoby w promieniu 4 m. Osoby trafione losują karty jak przy trafieniu.

### **Ostroń balistyczne**

Kamizelka musi mieć oryginalne wkłady kuloodporne klasy min III wg norm NIJ, hełm musi być kevlarowy lub z podobnego materiału, lub stalowy (plastikowe "nie działają" za wyjątkiem sytuacji opisanej poniżej). Powyższe ostroń mogą być kopiami wykonanymi z innych materiałów (plastik, pianka) ale ich sztywność i masa musi być zbliżona do odpowiedników oryginalnych (hełm masa min. 1500 g, wkłady kamizelki min. 6 kg). Każde pierwsze trafienie w ostroń balistyczną (miejsce trafienia wg karty ran) jest niwelowane przez ostroń. Trafiony gracz bez karty uznawany jest za WZW pomimo posiadanej ostroń.

### **Pojazdy**

Pełną odpowiedzialność z bezpieczeństwo graczy w związku z użyciem pojazdu ponosi kierowca pojazdu. Pojazdy mogą się poruszać jedynie po drogach. Pojazdy nie mogą taranować, ani omijać poza drogą zapór i przeszkód ustawionych na drodze.

### **Niszczenie pojazdów**

Atakować oraz zniszczyć pojazd można tylko przy pomocy broni dostarczonej przez organizatora gry. Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, w której prowadzony jest ogień z pojazdu - można wtedy odpowiedzieć ogniem z własnej broni w celu wyeliminowania wyeksponowanych pasażerów (trafiony pasażer normalnie pada, wyciąga kartę etc.)

### **Rozsądek**

W sytuacjach niejasnych lub nieopisanych wprost w zasadach należy stosować zdrowy rozsądek. Oznacza to NIE ułatwianie sobie i maksymalne naginanie zasad dla własnej wygody, a działanie możliwie najlepiej symulujące rzeczywistą sytuację.

*Autorzy:*

*Shannon Securities Inc.*

© - Opracowanie jest chronione prawem autorskim. Przytaczanie fragmentów lub całości w celach niekomercyjnych wymaga podania źródła. Wykorzystywanie w celach komercyjnych wymaga zgody autorów.