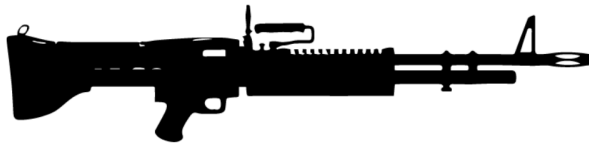


Limity mocy replik J oraz limity kulek w magazynkach		
Typ repliki:	Moc repliki (J)	Limit ammo:
 Repliki krótkie i do walki na krótkim dystanse:	1,2J	2x palny odpowiednik
 Repliki karabinów szturmowych - nabój pośredni/pistoletowy (AKM, M16, PPSz, Thompson)	1,9J	3x palny odpowiednik, ale nie więcej niż 80
 DMR – nabój karabinowy (SVD, M21/M14, M1 Garand)	2,6J	1,5x palny odpowiednik, ale nie więcej niż 30
 Snajperski: (R700, M40, Mosin–Nagant)	3,4J	2x palny odpowiednik, ale nie więcej niż 20
 LMG - nabój pośredni (RPK, RPD, Stoner M63)	1,9J	5x palny odpowiednik, box 1500
 HMG - nabój karabinowy (M60, BAR1918)	2,1J	6x palny odpowiednik, box 2000
Dla osób ze stylizacją nie obowiązują limity kulek w magazynku Lista replik historycznych do stylizacji: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_weapons_of_the_Vietnam_War Optyka/Lunety: - Dopuszczone do gry są wszystkie lunety ale obowiązuje zakaz używania podświetlenia krzyża. - Zakaz używania optyki wymagającej elektroniki do działania – holograficzne, red dot		

DMR	Replika snajperska	Zespołowa replika wsparcia (LMG)	Zespołowa replika wsparcia (HMG)
Repliki kaliber .308/7,62×51 /7,62x54 + lufa zewnętrzna 16” – 41cm	Przeładowane ręcznie po każdym strzale „dwutakty” i „czterotakty” + G&G levAR 15 i podobne (lufa zewnętrzna minimum 16” -41cm)	Repliki karabinów zasilanych z taśmy nabojoyej kaliber 5,56x45/ 5,45x39/7,62x39	Repliki karabinów zasilanych z taśmy nabojoyej kaliber 7,62x51/7,62x54
Inna replika z lufą zewnętrzną+ 20” (lub lufa + tłumik razem min 20” – 51cm) +dwójnóg		SCAR HAMR IAR	Bren/zb26/type96
		AUG HBAR	M1918 BAR
		RPK/RPK-74/ RPK-16	
		L86 LSW	
		M27 IAR	
		mg36	
		RPK/RPK-74/ RPK-16	
Wszystkie repliki DMR/Snajperskie muszą być wyposażone w lunetę. Pryzmaty nie są liczone jako luneta. Wymagana replika do walki na krótkim dystansie.		Waga minimum 6kg. Do wagi liczą się akcesoria (tłumik, latarka, luneta, puszkę AN/PEQ, dwójnóg) oraz kulki wewnątrz magazynka. Nie wliczamy butli HP jeżeli nie jest integralną częścią repliki	

Repliki DESIGNATED MARKSMAN RIFLES (DMR)

Wszystkie repliki DMR muszą być wyposażone w lunetę (celowniki/lunety pryzmatyczne nie są liczone jako luneta do DMR). Dodatkowo wymagana replika do walki na krótkim dystansie.

- Repliki karabinów kaliber: .308/7,62×51 /7,62x54 + lufa zewnętrzna 16"-41cm
- Inna replika z lufą zewnętrzną+ 20"(lub lufa + tłumik razem min 20") 51cm+dwójnóg

Maksymalna moc repliki DMR mierzona na kulkach gracza to 2,6J. Oznaczenie repliki **kolor czerwony**.

Repliki wsparcia (LMG) - oznaczenie

Repliki LMG - odpowiednik realnego LMG, patrz lista. **Repliki muszą ważyć minimum 6kg.** Do wagi liczą się akcesoria (tłumik, latarka, luneta, puszkę AN/PEQ, dwójnóg) oraz kulki wewnątrz magazynka. Nie wliczamy butli HP jeżeli nie jest integralną częścią repliki.

- Repliki karabinów zasilanych z taśmy nabojoyej kaliber 5,56x45/ 5,45x39/7,62x39
- SCAR HAMR IAR
- RPK/RPK-74/ RPK-16
- L86 LSW
- M27 IAR
- mg36
- RPK/RPK-74/ RPK-16
- AUG HBAR

Maksymalna moc repliki LMG mierzona na kulkach gracza to 1,9J. Oznaczenie repliki **kolor żółty**.

Repliki wsparcia (HMG)

Repliki HMG - odpowiednik realnego HMG, patrz lista. **Repliki muszą ważyć minimum 6kg.** Do wagi liczą się akcesoria (tłumik, latarka, luneta, puszka AN/PEQ, dwójnóg) oraz kulki wewnątrz magazynka. Nie wliczamy butli HP jeżeli nie jest integralną częścią repliki.

- Repliki karabinów zasilanych z taśmy naboowej kaliber 7,62x51/7,62x54
- M1918 BAR
- Bren/zb26/type96

Maksymalna moc repliki HMG mierzona na kulkach gracza to 2,1J. Oznaczenie repliki **kolor czerwony.**

Optyka/Lunety

Dopuszczone do gry są wszystkie lunety ale obowiązuje zakaz używania podświetlenia krzyża.

Zakaz używania optyki wymagającej elektroniki do działania – holograficzne, red dot.

Dla osób ze stylizacją nie obowiązują limity kulek w magazynku

Lista replik historycznych do stylizacji:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_weapons_of_the_Vietnam_War



W trakcie gry będą obowiązywać zróżnicowane formy respów w zależności od wykonywanych zadań.

1 forma, resp stacjonarny wskazany i oznakowany. trafiamy na niego po otrzymaniu ran wskazujących na śmierć.

2 forma, resp mobilny dla drużyn patrolowych znajdujących się w znacznej odległości od swoich baz/respów stałych. O takim respie decyduje dowódca plutonu . Respi się cała drużyna niezależnie od ilości trupów . Resp trwa 15 min i należy oddalić się na bezpieczną grywalnie odległość od miejsca kontaktu z wrogiem by dokonać respienia.

RANY I LECZENIE

Każdy gracz trafiony po raz pierwszy jedną kulą czy też serią zostaje ranny i może być uleczony przez medyka poprzez prawidłowe obandażowanie kończyny górnej.

Medyk Może leczyć się sam i ma 5 żyć.

Kolejne trafienie to śmierć i udanie się na respa. Każdy gracz otrzyma kartę identyfikacyjną życia po wejściu na respa przedziera ją i wrzuca do oznaczonego pojemnika a z kolejnego wyciąga nową jako nowe życie. To

pozwoili Nam oszacować po grze statystyczne straty obu stron. W stylu Roberta Macnamary.

Wyjątkiem do tej zasady są gracze wystylizowani którzy dostają jedno życie więcej.

Zasada respa to wyjście w pole o każdej pełnej godzinie lub połowie godziny. Czyli np wyjścia możliwe z respa to np. 10:00/10:30/11:00

UWAGA w zależności od strony konfliktu i części scenariusza gry systemy respów będą ulegać zmianie. Lecz będzie to omawiane przez moderatorów na miejscu.

POJAZDY W GRZE

Strony będą dysponować pojazdami tylko i wyłącznie transportowymi!

Nie wolno do nich strzelać i nie wolno z nich strzelać.

Nie ma Możliwości ich niszczenia.

Jedyne wyłączenia pojazdów z gry będą dokonywane przez moderatorów w zależności od fabuły gry i jej momentu.