

MIL-SIM noteikumi

Spēle sākas, spēle beidzas un spēle ir galā

Spēle sākas ar spēles vadītāju izsaukumu „Game on” (Spēle sākas).

Spēli var pārtraukt ar izsaukumu „Game Off” (Spēle beidzas).

Spēli var turpināt ar izsaukumu „Game On” (Spēle sākas).

Spēles vadītāji jāinformē par:

Jebkādiem negadījumiem utt., kas izraisa/izraisīja spēles pagaidu pārtraukšanu kādā spēles zonas daļā.

Jebkādiem civiliedzīvotājiem spēles teritorijā!

Spēle tiks pārtraukta, spēles vadītājiem izsaucot „Game over” (Spēle beigusies).

Jebkādi ar spēli saistīti saucieni ir jāatkārto.

Acu aizsarglīdzekļi

Pasākumā ir atļauts lietot tikai apstiprinātas aizsardzības brilles/maskas (militārā līmeņa un testētas airsoftā). Nav atļauts lietot sietiņa brilles vai nekvalitatīvas airsoft brilles. Acu aizsarglīdzekļi ir jālieto visu spēles laiku.

Spēlētājiem līdz 18.gadiem jālieto pilna sejas aizsardzība (maska vai brilles + mutes aizsats)

Trāpījumi

Kad tevi trāpa, skaļi sauc „Hit” (trāpījums). Izvelc savu oranžo kritušā vesti un novieto to tā, lai citi to varētu redzēt!

No objektiem atlēkušās lodes netiek uzskatītas par trāpījumiem. Ja ir kaut mazākās šaubas par rikošetu, tad tas skaitās, kā trāpījums.

Trāpījumi spēlētāju ieročos tos padara nelietojamus. Salabo savu ieroci, apmeklējot galveno bāzi vai atdzimšanas punktu.

Ievainojumi

Ievainotajam spēlētājam ir 5-10 minūtes laika (min 5; max 10), lai tiktu izārstēts, pirms viņš noasiņo. Jums nav atļauts mēģināt izvairīties no aplaupīšanas, ātrāk noasiņojot.

Ievainoto spēlētāju var nogalināt ar nazi. Apzināti šaut uz ievainoto spēlētāju nav atļauts.

Ievainotais spēlētājs var saukt „Medic” vai „Mediķi” skaļi vai pa radio, bet nedrīkst komunicēt par to, kas notiek ap viņu.

Ievainoto spēlētāju var pārvietot, ja tam palīdz cits spēlētājs. Ievainotais nedrīkst nekādā veidā palīdzēt evakuācijā. Ne palīgs, ne ievainotais nedrīkst izmantot savus ieročus vai ārstēt ievainoto šajā laikā.

Jaudas ierobežojumi un ieroču klases un munīcija

Kategorija	Max jauda / min. distance	Atļauts	Aizliegts
1. TRIECIENŠAUTENES un SMG (M4, AK, G36, MP5 utt.)	Max 1,5J Min. distance: nav	<ul style="list-style-type: none">• 4x Mid-Cap aptveres• Real Cap (bez ierobežojuma)• 1x Hi-Cap aptvere (ja izvēlas Hi-Cap, citi tipi nav atļauti)	<ul style="list-style-type: none">• Drum Mag aptveres (izņemot ložmetējiem)
2. LOŽMETĒJI (LMG/MMG/HMG: M249, PKM, MG42 utt.)	Max 1,5J Min. distance: 10m	<ul style="list-style-type: none">• Drum Mag un Box Mag (bez ierobežojuma)	<ul style="list-style-type: none">• Hi-Cap aptveres ložmetējiem, kas nav paredzēti šim modelim
3. PISTOLES un sekundārie ieroči	-Max 1,5J Min. distance: nav	<ul style="list-style-type: none">• Aptveru skaits: bez ierobežojuma• Tikai oriģinālās pistoles aptveres	<ul style="list-style-type: none">• Drum Mag pistoles aptveres• Pielāgotas Hi-Cap pistoles aptveres• Papildu lodīšu tvertnes pistoles ieročiem
4. SNAIPERI (Bolt-Action)	Max. 158m/s (0,2g bumbas) Min. distance: 20 m	<ul style="list-style-type: none">• Aptveru skaits: bez ierobežojuma• Standarta snaiperu aptveres	<ul style="list-style-type: none">• Hi-Cap aptveres• Drum Mag aptveres

levainojumi

levainotajam spēlētājam ir 5-10 minūtes laika (min 5; max 10), lai tiktu izārstēts, pirms viņš noasiņo. Jums nav atļauts mēģināt izvairīties no aplaupīšanas, ātrāk noasiņojot.

levainoto spēlētāju var nogalināt ar nazi. Apzināti šaut uz ievainoto spēlētāju nav atļauts.

levainotais spēlētājs var saukt „Medic” vai „Mediķi” skaļi vai pa radio, bet nedrīkst komunicēt par to, kas notiek ap viņu.

levainoto spēlētāju var pārvietot, ja tam palīdz cits spēlētājs. Ievainotais nedrīkst nekādā veidā palīdzēt evakuācijā. Ne palīgs, ne ievainotais nedrīkst izmantot savus ieročus vai ārstēt ievainoto šajā laikā.

Spēlētāju lomas un grupu lielumi

Milsim pasākumos tiek izmantotas dažādas spēlētāju lomas un atbalsta ieroči, kuru skaits mūsu pasākumos ir ierobežots.

Ierobežotās lomas ir mediķis, inženieris un pretanku speciālists. Katrā grupā var būt tikai viens katras lomas pārstāvis. Lomas nevar apvienot.

Ierobežotie ieroči ir atbalsta ieroči (ložmetēji) un snaiper ieroči, no kuriem katrā komandā var būt kopā divi. Tādējādi grupai var būt viena no šādām iespējām:

- viena snaiperu šautene un viens ložmetējs
- snaiperu šautenes
- divi ložmetēji

Lai spēlētāji varētu izmantot šīs lomas un ierobežotos ieročus, viņiem jābūt vismaz 6 cilvēku grupai ar savu grupas vadītāju.

Mazāka grupa nevar izmantot šīs lomas vai ieročus. Lielāka grupa arī nesaņem vairāk šo lomu vai ieroču.

Vienīgais izņēmums ir izlūku vads, kas tiek izvēlēts atsevišķi. Minimālais izlūku grupas lielums ir 4 cilvēki. Katrā komandā ir limitēts izlūku skaits.

Mediķi un ārstēšana

Spēlētāju var ārstēt tikai cits spēlētājs, kurš ir atzīmēts kā medicīnas speciālists.

Ārstētais spēlētājs tiek atzīmēts ar baltu lenti/pārsēju, kas tiek uzlikta uz ekstremitātes.

Mediķim vienmēr jābūt redzamam medicīnas speciālista nozīmei/uzšuvei (pārdod reģistrācijas laikā).

Ievainota spēlētāja ārstēšana ilgst 2 minūtes. Mediķis ārstēšanas laikā nedrīkst lietot ieročus, ja vien viņš nepārtrauc ārstēšanu. Pēc tam ārstēšana jāuzsāk no jauna.

Medicīnas transports

Darba laiks:

1.variants

Pēc mobilās slimnīcas izvietojšanas tā var darboties 1 stundu.

Pēc 1 stundas to nevar atkārtoti izmantot 2 stundas.

2.variants

Pēc mobilās slimnīcas izvietojšanas tā var darboties uz noteiktu atdzimšanu daudzumu.

Citi noteikumi:

Transportlīdzekļi var iznīcināt ienaidnieks. Ja transportlīdzeklis tiek iznīcināts, tiek piemēroti parastie transportlīdzekļu noteikumi, piemēram, atdzimšanas laiks. Tikai neapbruņoti LVL1 transportlīdzekļi var darboties kā mobilās slimnīcas, un katrai frakcijai ir tikai divi tādi transportlīdzekļi. Transportlīdzeklim abās pusēs jābūt Airsoft Events piešķirtajam marķējumam «MOBILE FIELD HOSPITAL» (mobilā slimnīca).

Ja transportam trāpa 2 reizes tas tiek iznīcināts.

Atdzimšana

Visiem:

Atdzīvošanās notiek draudzīgā atdzīvošanās punktā, pulcēšanās punktā – slēptuvē vai galvenajā bāzē ik pēc pusstundas xx:00 un xx:30 (piemēram, 13:00 vai 14:30).

Kompānijas un bataljona komandieru atdzīvošanās laiks ir divreiz garāks (atdzīvošanās ir iespējama otrajā pieejamajā laikā).

Civilo iedzīvotāju īpašie noteikumi:

Atdzīvošanās notiek ar dubultu taimeru, kas nozīmē, ka jums ir jāpagaida vairāk nekā viena atdzīvošanās, lai atdzīvotos.

Personāži paliek spēlē, neskatoties uz to, ka ir atdzīvojušies, bet, ja tiek norādīts, ka personāžs mirst, spēles vadītāji nodrošinās spēlētājam jaunu personību.

Mazāk letālie ieroči

Spēlē var izmantot tā sauktos mazāk letālos ieročus, kas neizraisa spēlētāja nāvi. **Tos nodrošina spēles vadītāji.**

Elektro šoks, kas ir krāsains ūdens pistoles.

Steks, kas ir izgatavots no plastmasas, putuplasta vai mīksta gumijas (piemērots apmācībām).

Kad spēlētājs tiek apšļākts, sāpināts ar elektrošoku vai sist ar steku, viņš 5 minūtes ir bezsamaņā.

Spēlētājs var tikt sagūstīts brīdī kad sēletājs ir bezsamaņā.

Spēles nauda

Spēlē būs spēles nauda, kas spēlētājiem būs viņu elektroniskajā „bankas kontā”, un daži spēlētāji to saņems arī skaidrā naudā.

Spēlētāji var samaksāt vai palielināt savu elektronisko spēles naudu skaidrā naudā ar spēles bankiera(-u) un tirgotāja(-u) palīdzību.

Jūs varat izmantot savu spēles naudu, lai iegādātos reālās dzīves preces, spēles rekvizītus vai informāciju no dažādiem civiliedzīvotājiem.

Jūs varat sazināties ar bankieri(-iem) un tirgotāju(-iem) arī pa tālruni, ja jums ir nepieciešams veikt bankas pārskaitījumus.

Spēlētāja pārmeklēšana

Spēles materiālus var glabāt tikai aprīkojumā un virsdrēbēs, kuras var pārmeklēt. Pirms pārmeklēšanas sākšanas spēlētājam ir jāinformē par pārmeklēšanu.

Ja spēlētājs nevēlas, lai viņu pārmeklētu, viņam/viņai tas ir skaļi jāpasaka un jānodod visi spēles materiāli, kas atrodas viņa/viņas rīcībā.

Parmeklēšanas laikā nevar tikt atņemtas personīgās mantas.

Gūstekņi

Jums ir atļauts ņemt gūstekņus.

Ir nepieciešama gūstekņa piekrišana. Ja piekrišana netiek dota, gūsteknim ir jānodod visi spēles materiāli un jānodod uz atdzimšanas zonu, lai atdzimtu.

Ja spēlētājs tiek sagūstīts, viņa ieroci var konfiscēt, ja viņš tam piekrīt. Ja spēlētājs atgūst ieroci, viņš to var izmantot. Cita iespēja ir aptīt stobru ar krāsainu lenti (piemēram, sarkanu), lai atzīmētu, ka ierocis ir konfiscēts.

Ja gūsteknis aizbēg/tiek atbrīvots, viņš var izmantot savu marķēto ieroci pēc 5 minūtēm.

Pret transporta mīnas

Pret transporta mīnas tiek simulētas ar frakcijas krāsainām (sarkanām, zilām, dzeltenām) „PT mīnām”. Tās spēlētājiem izsniedz viņu komandieris, un to skaits ir ierobežots.

PT mīnas var uzstādīt vai atslēgt tikai inženieris.

PT mīnām nav citas funkcijas kā vienīgi neļaut transportlīdzekļiem izmantot ceļus.

Jūsu frakcijas izvietotās PT-mīnas neietekmē jūsu frakcijas transportlīdzekļus.

Ja parasts transportlīdzeklis pārbrauc pāri PT-mīnai, tas tiek iznīcināts kopā ar visiem tajā esošajiem cilvēkiem. Transportlīdzekli nevar salabot, un pasažierus nevar izdziedināt. Transportlīdzeklis tiek iznīcināts pat tad, ja PT-mīna atrodas starp riepām.

Lai ceļš būtu pilnībā bloķēts, PT mīnas ir jānovieto tā, lai transportlīdzekļi nevarētu tās apbraukt. Spēles transportlīdzekļi var braukt garām PT mīnām, ja vien PT mīna pati neiekļūst zem transportlīdzekļa. Transportlīdzekļi, kas nav spēles daļa, drīkst braukt garām PT mīnām.

Vienas PT mīnas uzstādīšana vai deaktivizācija aizņem 5 minūtes, un to var izdarīt tikai inženieris. Pretinieka PT mīnas nedrīkst zagāt, slēpt, salauzt vai pārvietot tālāk par ceļu, piemēram, grāvī. Aizliegts maskēt prettransporta mīnas!

Lūdzam jūs atnest visas papildu PT mīnas, kas atrastas teritorijā, spēles vadītājiem, lai tās netiktu aizmirstas teritorijā.

Inženieri

Inženieri ir vienīgie, kas var uzstādīt un atslēgt PT mīnas vai salabot spēlē iznīcinātos transportlīdzekļus. Papildu informāciju skatiet pie (Pret transporta mīnas un transportlīdzekļu iznīcināšana/ remonts un

Inženierim vienmēr jābūt redzamam inženiera uzšuvēm (pārdod reģistrācijas laikā).

Civili spēlētāji arī var būt inženieri.

Artilērija

Frakcijas var izmantot ierobežotu artilērijas daudzumu.

Artilērija tiek pasūtīta caur komandķēdi. Pēc pieprasījuma spēles vadītāji izmanto pirotehniku (He-shells), dūmus (Smoke-shells) un citus līdzekļus, lai aprakstītu artilēriju. Spēles vadītāji iepriekš norādīs, ja būs nepieciešama ausu aizsardzība.

Spēles vadītāji norāda uz artilērijas ievainotajiem, kā arī uz to, kad tā sākas un beidzas. Artilērijas trāpījums transportlīdzeklim tiek uzskatīts par vienu šāviņa trāpījumu. Viens artilērijas trāpījums ietekmē aptuveni 50 m x 50 m platību. (Artilērijas kartē atzīmēti sektori)

Granātas un pirotehnika

Spēle atļauts izmantot tikai sertificētas airsoftam paredzētas dūmu vai pirotehniskās granātas.

Velosipēdi

Spēlētāji var izmantot savus velosipēdus spēlē. Velosipēdiem jābūt militāra stila vai vienkārši krāsainiem. Nedrīkst būt spilgti krāsaini.

Nedrīkst iznīcināt pretinieka velosipēdu, kā arī nav atļauts izmantot citu cilvēku velosipēdus.

Ienaidnieka velosipēda paslēpšana vai riteņu iztukšošana utt. izraisīs spēlētāja izslēgšanu no spēles!

“Kritušie” spēlētāji var izmantot savus velosipēdus, pārvietojoties uz atdzimšanas pozīciju.

Spēlētāji ir atbildīgi par saviem velosipēdiem un to transportēšanu uz spēles norises vietu.

Vispārējie transportlīdzekļu noteikumi

Spēlē būs gan spēles, gan ārpus spēles transportlīdzekļi. Jums jābūt īpaši uzmanīgiem, atrodoties transportlīdzekļu tuvumā.

Transportlīdzekļu maksimālais ātrums ir 20 km/h. Spēles vadītājiem maksimālais ātrums ir 60 km/h. Visiem jābūt uzmanīgiem, braucot ar transportlīdzekli.

Dažiem spēles transportlīdzekļiem ir bloķēts redzes lauks, un šādu transportlīdzekļu kustība var būt grūta vai pēkšņa. Šā iemesla dēļ ir aizliegts tuvojties transportlīdzeklim, kad tā dzinējs darbojas, ja vien transportlīdzekļa apkalpe neuzdod jums rīkoties citādi.

Ienaidnieka transportlīdzekļa durvis nedrīkst atvērt.

Transportlīdzekļu pasažieri nedrīkst šaut no caurumiem, kas ir mazāki par viņu galvu (piemēram, starp koka dēļiem), un transportlīdzekļa īpašnieka pienākums ir šos caurumus aizklāt.

Ja vēlaties šaut no logiem, tie jāatver pilnībā un jānostiprina ar lenti, lai tie paliktu savā vietā. Tas jādara pirms izbraukšanas no galvenās bāzes, un to nevar izdarīt lauka apstākļos. Drošības apsvērumu dēļ logus var atstāt nedaudz atvērtus. Šādā gadījumā no šīs spraugas šaut nav atļauts, un pasažieri var ignorēt jebkādas BB, kas ielido caur spraugu!

Trāpījumi transportlīdzekļa torņos NEIZNĪCINA ieroci. Uz šāvēju un citu personālu attiecas parastie trāpījumu noteikumi. Vienīgais izņēmums ir 4. klases transportlīdzekļi, kuru šāvēji var valkāt dzeltenas atstarojošas vestes un kuriem nevar trāpīt, jo tie darbojas kā bruņoto riteņu transportlīdzekļu „torņi”.

Kad transportlīdzekļa dzinējs darbojas, transportlīdzeklim vienmēr jābūt ieslēgtām stāvēšanas gaismām vai tuvajām gaismām.

Transportlīdzekli nedrīkst atstāt ceļa malā bez vadītāja, ja vien blakus tam nav vismaz 3 metru brīvas vietas, lai citi transportlīdzekļi varētu pabraukt garām. Transportlīdzekļi bez vadītāja vienmēr jānovieto pēc iespējas tālāk no ceļa.

Transportlīdzekļi var pārvadāt “kritušos” spēlētājus. “Kritušo” spēlētāju pārvadāšana nedrīkst radīt neskaidrības par to, vai transportlīdzeklis pats ir iesaistīts spēlē.

Transportlīdzekļa nogādāšana uz pasākumu

Vispārīgās prasības

Militāro frakciju transportlīdzekļiem jābūt krāsotiem (matēti) zaļā, melnā, pelēkā, haki vai citā izplatītā maskēšanās krāsā, un tiem jāizskatās piemērotiem „militārai lietošanai”.

Civiltransportlīdzekļu modelis/tips/krāsa nav nozīmīga.

Transportlīdzekļiem var uzstādīt ložmetējus un/vai vienu granātmetēju.

Transportlīdzeklī ir aizliegts izmantot brezentus, smilšu maisus, spēlētāju mugursomas vai citus mīkstus priekšmetus kā aizsargbarjeras! Ja transportlīdzeklī ir strukturāli fiksēti brezenti, kurus nevar noņemt (piemēram, UAZ / ZIL), vai ja to priekšā nevar uzstādīt fiksētu pārsegu, transportlīdzekļa apkalpe ir jāņem vērā visi triecieni pret brezentiem, pat ja krāsainā pulvera granāta neuzsprāgst.

Nepieciešamais aprīkojums

Ugunsdzēsības aparāts.

Pirmās palīdzības aptieciņa.

Eļļas absorbcijai piemērots materiāls: speciāls pulveris, kontainers, brezentu vai audums.

Oranža liela nāves lupata/karogs.

Derīga apdrošināšana.

Darba bīstamības gaismas

Bākuguns (piemēram -), kas jānovieto uz transportlīdzekļa kapota, lai citi dalībnieki to varētu redzēt.

GPS izsekotājs: Organizators spēlētāju mašīnās uz pasākuma laiku uzstāda Ares Alpha GPS sistēmu transportlīdzekļu izsekošanai.

Transportlīdzekļu klases

Spēles transportlīdzekļi ir marķēti ar frakcijas krāsas A4 izmēra papīru/karogu, uz kura ir vismaz 10 cm augsts melns vai balts teksts, vai vismaz 21 cm augsta krāsaina lenta, kas norāda transportlīdzekļa kategoriju un transportlīdzekļa identifikācijas numuru, kuri ir atdalīti ar domuzīmi (piemēram, 2-1, 1-10, 2-100 utt.). Jebkurā gadījumā marķējumam ir jāatrodas uz katras transportlīdzekļa puses. Citi frakcijas krāsu marķējumi arī ir atļauti un ieteicami. Ieteicamais fonts drukai (Amarillo USAF Font <https://fontmeme.com/fonts/amarillo-usaf-font/>).

Vienīgais izņēmums transportlīdzekļu marķējumiem ir mazie ATV / mopēdi / velkamie pretanku lielgabali, kuriem nav jābūt marķētiem, kā minēts iepriekš. Šiem

transportlīdzekļiem jābūt pēc iespējas skaidri identificējamiem, un transportlīdzekļa identifikācijas numurs jābūt identificējamam no 10 metru attāluma no priekšpusē vai sāniem.

Klase	Marķējums	Izturība	Apraksts
1. klase	1-VEHICLE ID	1 Viens trieciens	Visi parastie transportlīdzekļi
2. klase	2-VEHICLE ID	2 Divi triecieni	Spēles vadītāji izvēlas transportlīdzekļus ar 360° aizsargājošu rotējošu torni vai velkamu pret tanku lielgabalu ar priekšējo aizsargplāksni
3. klase	3-VEHICLE ID	3 Trīs triecieni	Tikai mīnu tīrīšanas transportlīdzekļi (noteikumi skatāmi atsevišķā sadaļā)
4. klase	4-VEHICLE ID	4 Četri trāpījumi	Reāli bruņoti transportlīdzekļi

Spēles transportlīdzekļa reģistrēšana pasākumam

Spēlētājiem iepriekš jāreģistrē savs transportlīdzeklis sazinoties ar galveno pasākumu tiesnesi (info@airsoftevents.lv vai rakstot whatsapp tālrunim 25934229).

Transportlīdzekļa klase tiks noteikta atkarībā no transportlīdzekļa aprīkojuma. Galīgais marķējums transportlīdzeklī būs, piemēram, 2-1, 1-10, 2-100 utt.

Tas pats identifikācijas numurs paliek nemainīgs visos pasākumos, kas mums atvieglo transportlīdzekļu izmantošanas uzraudzību.

Galīgo lēmumu par transportlīdzekļa klasi var pieņemt spēļu zonā atsevišķā transportlīdzekļu reģistrācijas un hronometrēšanas procesā galvenajās bāzēs, ko veic spēļu vadītāji.

Transportlīdzekļu iznīcināšana un remonts

Kad spēles transportlīdzeklī tiek trāpīts:

Katrs trāpījums transportlīdzeklī liek tam apstāties uz 60 sekundēm, pirms tas var turpināt kustību. Šajā laikā transportlīdzeklis var normāli izmantot savus ieročus. Transportlīdzeklī jāapstājas droši, tiklīdz tam tiek trāpīts/informēts par trāpījumu.

Lodei jāpārplīst un pulverim jābūt redzamam trāpījuma vietā. Ja tā tikai atlec no mērķa, tas netiek uzskatīts par trāpījumu!

Kad transportlīdzeklim izsīkst trieciena izturība, transportlīdzeklis tiek uzskatīts par iznīcinātu.

Kad spēles transportlīdzeklis tiek iznīcināts:

Vadītājs vienu reizi ilgi nospiež avārijas skaņas signālu, izslēdz iespējamus lukturus/prožektorus, ieslēdz avārijas gaismas un oranžu jumta bākuguni vai paceļ oranžu karogu. Vadītājs un transportlīdzekļa šāvējs tiek iznīcināti. Pārējiem darbiniekiem ir 20 sekundes, lai pamestu "degošo" transportlīdzekli, pretējā gadījumā arī viņi tiks iznīcināti.

Pēc transportlīdzekļa iznīcināšanas tam jāpaliek uz ceļa 10 minūtes, pirms tas var sākt atgriezties galvenajā bāzē, lai atdzīvotos. Vadītājam jāatrodas vadītāja sēdekļā, lai viņš varētu nepieciešamības gadījumā transportlīdzekli pārvietot.

Iznīcinātus transportlīdzekļus var remontēt inženieris. Inženierim 15 minūtes jāpieskaras transportlīdzekļa kapotam vai priekšpusei. Pēc tam transportlīdzeklis ir remontēts un var turpināt spēlēt ar pilniem dzīvības punktiem. Nākamā sadursme transportlīdzekli iznīcina pilnībā, un tam jāatgriežas bāzē.

Tukša transportlīdzekļa iznīcināšana:

Tukšu transportlīdzekli var iznīcināt, aktivizējot gaismas signālu uz motora pārsega, kas darbojas kā zīme, ka transportlīdzeklis ir iznīcināts.

Ja transportlīdzeklī vai blakus tam atrodas personāls, transportlīdzekli nevar iznīcināt šādā veidā. Tātad, piemēram, nevar skriet no transportlīdzekļa uz transportlīdzekli, tos iznīcinot. Izmantojot gaismas signālu, var iznīcināt tikai skaidri novietotus un pamestus transportlīdzekļus.

Transportlīdzekļa atjaunošana spēlē:

Transportlīdzekļi tiek atjaunoti frakcijas galvenajā bāzē vai citās fiksētās frakcijas atjaunošanas zonās, kuras nevar ieņemt ienaidnieks.

Transportlīdzekļa atjaunošanas standarta laiks ir 1 stunda no transportlīdzekļa ierašanās atjaunošanas zonā.

Mīnu iznīcināšanas transportlīdzeklis (MCV)

Mīnu tīrīšana

MCV var tīrīt ienaidnieka pretbruņumašīnu mīnas uz ceļiem.

Mīnu tīrīšana tiek veikta, vispirms ļoti lēni (<5 km/h) pārbraucot ar „tīrīšanas ierīci” pāri mīnām.

Pēc tam, kad MCV ir pilnībā pārbraucis pāri mīnām, MCV apkalpe, kas valkā dzeltenas atstarojošas vestes, tās pārvieto uz ceļa malu.

MCV prasības un citi noteikumi

Kā MCV var izmantot tikai neapbruņotus transportlīdzekļus, un katrai frakcijai ir tikai viens.

MCV priekšā vai aizmugurē ir jābūt speciāli izgatavotai „aizsargplāksnei/ķēdēm/vai līdzīgai mīnu tīrīšanas ierīcei”.

Ja jūs domājat izgatavot MCV savai frakcijai, vispirms sazinieties ar AirsoftEvents pa e-pastu info@airsoftevents.lv

Transportlīdzeklim tiks piešķirts marķējums „Mīnu tīrīšanas transportlīdzeklis” marķējums, kas tiks uzlikts abās transportlīdzekļa pusēs.

Pret tanku kareivis (AT)

Transportlīdzekļus var iznīcināt, izmantojot 40 mm TAG paladin krāsaino pulvera lādiņu. Tos var iegādāties paši, vai iepriekš iznomāt no spēles organizatora. Šīs granātas var izmantot tikai AT karavīrs.

Lodei jāpārplīst un pulverim jāatstāj redzams pēdas nospiedums. Ja lode tikai atlec no mērķa, tas netiek uzskatīts par trāpījumu!

AT karavīram jāvalkā AT karavīra uzšuve (pārdod reģistrācijas laikā), kurai ir jābūt redzamai jebkurā laikā.

Lādiņu nedrīkst šaut no transportlīdzekļa, ja vien palaišanas ierīce nav piestiprināta pie transportlīdzekļa konstrukcijas. Ja pret tankiem bruņotais spēlētājs izkāpj no transportlīdzekļa, viņš nedrīkst šaut lādiņu, kamēr abas kājas nav pieskārušās zemei un persona nav pilnībā izkāpusi no transportlīdzekļa.

Piezīme!

Lietojot pulvera 40mm lādiņus, jāievēro īpaša piesardzība. Centieties netrāpīt citiem spēlētājiem, kas atrodas transportlīdzekļa tuvumā, vai spēlētājiem transportlīdzeklī. ATV un mopēdi nedrīkst tikt apšaudīti ar paladin.

Desants - Helihopteris

Frakcijas varēs izmantot ierobežotu skaitu „Desants”, ar kuriem tās varēs transportēt karaspēku gandrīz uz jebkuru vietu spēles teritorijā.

Spēlētāji tiek transportēti ar transportlīdzekļiem, uz kuriem ir ārpus spēles marķējumi, uz izkraušanas zonu.

Spēlētāji atgriežas spēlē, kad izkāpj no transportlīdzekļa.

Radio vadāmi lidaparāti/UAV/Droni

- Ievērojiet visas likumā noteiktās normas, lai mēs visi varētu izmantot dronus arī turpmākajās spēlēs!
- Spēlētāju droniem jābūt aprīkoti ar savas frakcijas krāsu marķējumiem drona apakšā un pilota personisko informāciju.
- Ja vēlaties līdzi ņemt dronu, vispirms sazinieties ar spēles vadītājiem info@airsoftevents.lv vai 25934229.
- Lietošanu jāaskaņo ar pasākumu organizātoru. Lidošanas zona ir tikai laukuma teritorija. Ārpus teritorijas aizliegts.
- Nesaskaņota dronu lietošana ir kategoriski aizliegta.

Komunikācija

Komandām pirms spēles tiks izsniegti rādio kanāli kurus izmantot katrai komandai.

Radio izlūkošana nav ierobežota, bet traucējumi ir aizliegti.

Pieejama rāciju noma - Rāciju iepriekš rezervēt

Komandu marķējumi

Abām rokām jābūt vienai aprocei, uz kuras jābūt uzrakstītam spēlētāja identifikācijas numuram. Identifikācijas numuru var saņemt reģistrācijas laikā.

Aproces platumam jābūt vismaz 3,5 cm, vēlams 11 cm, lai jūs varētu labāk identificēt. Aprocei jāaņņem roka, krāsaina uzšuve nav pietiekama!

Aproces lentei jābūt redzamai uz abām rokām. Tikai izlūku vienību spēlētāji var valkāt lenti uz abām potītēm neatkarīgi no formas tērpa.

Vads, rota un bataljona komandieri saņems ģpašu uzšuvi, ko pirms spēles izsniegs spēles vadītāji. Ja nepieciešams vairāk nekā 1 uzšuvi, varat iegādāties savas.

Krāsu lentes

SPECTRA

Nav ierobežojumu attiecībā uz maskēšanos. Militārs izskats.

BO-AR

Nav ierobežojumu attiecībā uz maskēšanos. Militārs izskats.

Civilie

Tikai civilais apģērbs.

Piezīme!

Ghillie un 3D lapu tērpi, bikses, jakas, apmetņi, cepures utt. ir atļauti tikai izlūku vienībām. Iepriekš minētie maskēšanās līdzekļi virs pleciem ir atļauti visiem.

Citi noteikumi

- Jums nav atļauts šaut caur caurumiem, kas ir mazāki par jūsu galvu. Piemēram, nav atļauts ievietot stobru caur dēļiem ēkas sienā.
- Aklā šaušana ir aizliegta. Spēlētājam vienmēr jāredz, kurā virzienā ir vērsta viņa/viņas ierocis.
- Jūs nevarat piedalīties pasākumā, ja esat alkohola vai apreibinošu vielu reibumā.

Piezīme!

Ugunsgrūdu drīkst kurināt tikai tam paredzētā vietā.