

Pelicans  IV

Op. Black Poison

ROE

REGLAS DE ENFRENTAMIENTO



Asociación
ZAMORANA
DE AIRSOFT

C.F. 04827222

Núm. de Reg. de Asociaciones.: 0002363 Sección 1ª



REGLAS DE ENFRENTAMIENTO (ROE).

Normativa para la partida.

Todas las partidas de campaña están pensadas para ser una versión de MILSIM "Ligera", esto es un poco permisivo para adaptarse a las posibilidades de los jugadores. No obstante se requiere que todos los jugadores entiendan y acepten estas normas y peticiones del equipo organizador.

Estas normas se han establecido mediante un equilibrio de "realismo y jugabilidad"

1- Caracterización:

Los jugadores se asignarán a los equipos según las necesidades de la partida y de su uniformidad, se requiere que los jugadores lleven una Caracterización lo mas parecida posible a la descrita y asignada para cada bando.

Syldavia: Uniformidad completa o combinada, con o sin chaleco. Camuflajes tipo Woodland, Flecktarn, Verde OD, Tiger o semejante. **Uso obligatorio a partir de octubre del 2019 de parche con la bandera de cada bando en el brazo izquierdo de 5x8 cm. que se proporcionará con la inscripción de novato.**

Volkovia: Uniformes mixtos con prendas lisas y camuflaje con colores áridos, Multicam, ACU, ATACS AU o semejantes. **Uso obligatorio a partir de octubre del 2019 de parche con la bandera de cada bando en el brazo izquierdo de 5x8 cm. que se proporcionará con la inscripción de novato.**

2- Fuego controlado/ Juego controlado:

Con el fin de hacer el enfrentamiento lo mas realista posible las réplicas verán limitada su capacidad de fuego. Para evitar las ráfagas de 10 segundos de la gente con Hicap (por ejemplo) y para darle mas fuerza a algunos roles. Los cuales ganan mas utilidad cuando en el terreno de juego dejan de haber 20 ametralladoras por equipo de menos de 4Kg.

En ningún momento queremos encontrarnos en las partidas con "cortadoras láser"...

2.1 Frecuencias de tiro.

- Pistolas: Semiautomático
- Escopetas: Dependiendo del modelo, semiautomático o mediante corredera.
- Fusiles y subfusiles: dispararán en semiautomático o en ráfagas cortas de entre 3-4 tiros aprox.
- Tiradores: Dispararán en semiautomático
- Ametralladoras: Disparan en ráfagas cortas si no están montadas, si están desplegadas dispararán a voluntad (pero con sentido común) de manera estática y en abanico.
- Francotiradores: como es lógico, en semiauto o mediante cerrojo. Dependiendo del modelo

2.2 Exigencias de cada réplica para ser considerada como tal:

- Pistolas, Subfusiles, Escopetas y fusiles, tienen que ser réplicas adecuada a lo que representan, da igual la cantidad de cachibaches que lleven encima.
- Fusiles de Tirador designado: Al menos tienen que tener un visor y una potencia de 400 a 450, por encima de esta potencia serán considerados francotiradores.
- Ametralladoras: En ningún momento se aceptará un AK74U o un G36C con un tambor de munición, eso guste o no es un fusil con muchas balas, pero no una ametralladora, una ametralladora tiene que reunir ciertas características al igual que las reales, los modelos que se intentan imitar, se requerirá un bípode y que la réplica sea adecuada a la que representa. El cargador de hecho, es lo de menos. Un G3 con un bípode y un tambor podría pasar por un HK21, un G36E con un bípode y un tambor podría pasar también por una MG36, un AK47 o 74 con un cañón extendido, bípode y tambor será valida como RPK, pero no un G36C, un AK spetsnatz, un M16, por no hablar directamente de subfusiles o semejantes. La potencia de fuego de la ametralladoras se ve compensada con su volumen y lo aparatoso de su manejo.

2.3 Distancias de Seguridad:

COMABTE DIURNO

- | | | | |
|----------|------------|---|--------------------------------------|
| - hasta | 350fps | 5 m | |
| - hasta | 400fps | 10 m | Fusil de asalto |
| - hasta | 450fps | 15 m | Tiradores selectos en semiautomático |
| - hasta | 550fps | 20 m | Francotiradores |
| - más de | 550 | (vete a casa hijo y piensa en lo que ibas a hacer) | |

2.4 Cargadores, munición y amunicionamiento.

- Será obligatorio el uso de cargadores, **midcap y realcap**. Podrán llevarse todos los que se quiera, sin ningún tipo de limitación.
- Los cargadores hicap se limitarán a las ametralladoras - apoyos.
- No se permitirá llevar encima tico-tico (cargador rápido)
- Para amunicionar se habilitará un rol: "A municionador" que tendrá permitido llevar bolsas, biberones, o municiones extra en general, cualquier norma al respecto **quedará limitada por cuestiones y exigencias del guión.**



3- Cantando muertes:

Queda completamente abolido cantar la muerte de un jugador por voz si este se encuentra por debajo de la distancia de seguridad. Si la distancia de seguridad es inferior en un encuentro frontal, los jugadores se retirarán hasta encontrar una zona desde la que poder disparar, o tendrán que usar un arma cualificada para esas distancias. En ningún momento se dará por valido el típico: "muerto!".

(si se podrá utilizar para evitar disparar a alguien que está claramente vendido, por ejemplo, a una distancia corta, pillado por la espalda o inmovilizado de alguna manera, recargando, de esa manera no será necesario dispararle, pues ya está en una situación completamente indefensa).

3.1 Los muertos no hablan: entre la zona de combate y el punto de inserción (respawn) no podrá hablar un jugador eliminado. (algunos jugadores especialmente designados pueden ser habilitados para ello por exigencias del guión, o para agilizar algunas partidas, por ejemplo para simular la existencia de un UAV o un centro de mando que da ventaja a un equipo por exigencias del guión)

4- EL FUEGO AMIGO EXISTE

5- Bolas muertas e impactos válidos.

Lo diremos de la siguiente manera: Los impactos de las bolas tienen que ser directos contra: el cuerpo, la réplica o partes del equipo principal (mochila, casco...). el impacto tiene que NOTARSE, OIRSE o como mínimo INTUIRSE.

-Un impacto contra una réplica o elimina al jugador, o la réplica, si un jugador es alcanzado y cuenta con una réplica secundaria, su réplica principal quedará fuera de uso hasta que este sea eliminado y podrá utilizar su réplica secundaria. si no tiene réplicas "extra" será eliminado al ser impactado en la réplica.

-No se dará por valido en ningún momento una bola que después de ser disparada baja rodando una cuestecita y golpea suavemente la bota del jugador al que se disparaba...

-No se aceptará la queja de un jugador que disparaba a otro muy por encima de la distancia efectiva de la réplica... (si disparas a alguien a cien metros y no se entera... es lo normal un fusil llega unos 50-60m... no puede darse por eliminado porque la bola directamente ni llegará y de llegar lo hará sin fuerza alguna)

6- INMORTALES E INFALIBLES:

*Señores, ser eliminado es parte del juego. Al igual que la dificultad del enfrentamiento entre los jugadores. **NADIE ES PERFECTO** asique todos podemos fallar el tiro, o puede ser que el jugador objetivo no lo note. Sed tolerante con los jugadores.*

- Contra los inmortales: Si crees ver un inmortal primero cerciórate: En vez de disparar al pecho tira a una zona mas sensible, a lo mejor estas demasiado lejos y no ha notado el disparo, por lo que un impacto en una zona mas sensible no le molestará tanto, NO?, si aún a pesar de ello ves claramente que no canta la muerte, no montes un pollo, avisa al equipo de dirección cuando puedas, o dale un toque, pero siempre de buenas maneras, educación ante todo.

7- MUERTOS/ELIMINADOS:

A demás de que los muertos no hablan, tampoco deben estorbar en el transcurso de la partida, no pasa nada si se comenta brevemente cualquier cosa con otro jugador, pero no se puede delatar la posición de otros jugadores, o dedicarse a pasear por el campo con la mano en alto buscando al enemigo con el pretexto de estar eliminado. Al igual que estar de chachará en medio de un combate.

Quando un jugador es eliminado tendrá que:

1. Decir: Dado! o, muerto!

2. Alzar la mano o tirarse al suelo "dramáticamente", usar los medios de señalización (trapo rojo o luz roja).

3. Levantarse y dirigirse al punto de inserción de su bando mas cercano. O en su defecto quedarse en el suelo simulando estar herido, y esperar por asistencia médica o descansando si se da el caso de estar agotado.

4. En cualquier caso el jugador herido deberá indicar su condición permaneciendo en el suelo, con un pañuelo o prenda de color rojo, claramente visible. En Caso de una nocturna una luz roja.

"Se editara esquemas específicos a este respectos, quedará delimitada por cuestiones y exigencias del guión."

7.1 Los jugadores "heridos" que esperan por asistencia médica, no pueden actuar ni moverse, pero si pueden ser arrastrados, movidos por otros jugadores. (se recomienda que se tapen la cara con los brazos y esperen por ayuda médica).

No se permite usar a los jugadores heridos como barricadas, esto es una mera cuestión de respeto y decencia, usar a alguien como escudo humano es muy feo.



8. PUNTOS DE INSERCIÓN/RESPAWN

Según el tipo de partida y las exigencias del guión, habrá uno o más **respawns**. Las zonas quedarán delimitadas antes de la partida y estarán sujetas a cualquier tipo de regla especial si la partida lo requiere. Cualquier regla adicional será indicada antes del inicio de la partida por la dirección. Los jugadores que se encuentren en el **respawn** deben esperar hasta el tiempo de salida y en ningún momento deben quitarse las gafas de protección.

8.1 Si se determina antes de la partida para que quede claro. Desde un punto de inserción principal, los jugadores que allí se encuentren representarán a los refuerzos que llegan. No podrán salir de la zona de inserción. Pero si podrán disparar desde la posición para evitar que los jugadores enemigos campeen el punto de inserción principal. De esta manera se evita el campeo del **respawn**, y semejantes.

8.2 Zonas de Inserción móviles/secundarias. Estas zonas quedan sujetas a exigencias del guión. Se usarán en determinadas partidas para representar puntos de despliegue rápidos (como si se tratara de inserciones con helicópteros). Y se representarán con una banderita. (como si se tratara de una señal luminosa o de humo para el helicóptero). Cada punto es colocado por su equipo y puede ser recolocado en cualquier momento durante la misión. La bandera puede ser retirada al punto de inserción principal por cualquier jugador (eliminado o activo). Pero solo puede ser recolocada en el terreno de juego por jugadores activos, o jugadores seleccionados según el guión de la partida.

Los jugadores aquí situados deberán esperar como si de un *respawn principal* se tratara pero no podrán devolver el fuego si el enemigo entra en la zona, o si la zona es "campeada". En su lugar podrán retirarse con la bandera al punto de inserción principal, ya que esa zona no es segura, por lo que los refuerzos no irán allí.

Los jugadores pueden neutralizar la bandera del otro bando, tirándola al suelo. Si la bandera no está visible y de pies, el punto de inserción ha sido neutralizado y debe ser recolocado de nuevo por un jugador activo.

8.3 TIPOS DE PUNTOS DE INSERCIÓN:

*-Inserción Libre: Muy útil para pachangas, o para simular grandes enfrentamientos, sencillamente el jugador eliminado se retira al **respawn**, cada 5 minutos de reloj (halla estado esperando 2, 3 o 1 solo minuto), esto es, a y cinco, a y diez etc. Saldrá todo el mundo que se encuentre esperando en la zona.*

*-Inserción por equipos/patrullas: este método es sin duda mi favorito, requiere la presencia de médicos de forma forzosa en el juego. Solo puede salirse del **respawn** cuando TODA LA PATRULLA se encuentre en el, bien sea porque ha sido eliminada o porque se ha retirado de vuelta al **respawn** a buscar refuerzos. Un jugador de una patrulla que resultara herido y fuera imposible que el medico llegase hasta el, o no pudiera "reanimarlo" por falta de recursos, se puede retirar al **respawn** y esperar allí a que otro medico valla hasta allí para atenderle o su patrulla se repliegue.*

-Sin inserción: Sencillamente no hay punto de inserción, solo para partidas cortas.