

MILSIM 24H "THE BLACKENING"

MOTHERLAND MILSIM SERIES

BLACK TRIDENT OPS

PREAMBULO BASICO - Obviedades

1. Ante todo, queremos jugadores responsables y honorables, confiaremos en el buen juego de todos los asistentes, pero no toleraremos juego peligroso, deshonesto o con trampas. Aquí no se gana o pierde, se cumplen objetivos o no. Venimos a divertirnos entre todos.
2. En todo momento se deberá llevar gafas de protección homologadas. Solo se podrán quitar dentro de las tiendas de campaña con máxima precaución.
3. Está prohibida la libanesa. Está prohibida la utilización de pirotecnia.
4. No se lanzarán las granadas por encima del hombro, se dejarán caer o se harán rodar.
5. Todos los incidentes y accidentes deben ser informados a la organización.
6. Los problemas de salud o medicación deben estar en conocimiento de la organización.
7. Si necesitáis una medicación específica esta debe llevarse encima en todo momento.
8. Nunca ponerse en la trayectoria de un vehículo en movimiento. El vehículo NO es boleable por lo que queda prohibido parapetarse con él.
9. Queda terminantemente prohibido disparar a (o en la dirección de) animales y/o dañar la naturaleza.
10. El consumo de alcohol y estupefacientes está prohibido antes y durante la partida.
11. Cualquier queja o comentario acerca del transcurso del evento deberá comunicarse a la organización. Las decisiones de la organización son definitivas y no son objeto de discusión.
12. Dentro de la partida, los jugadores formarán parte de una estructura de mando que será la responsable del seguimiento del guion. Las instrucciones de la cadena de mando son de obligado cumplimiento.
13. Los participantes son responsables de toda basura que generen, así como de la limpieza y la recogida del campamento al término del evento.
14. Prohibidas las discusiones durante la partida. En caso de discusión todos los jugadores implicados serán enviados a regeneración. En caso de reincidencia serán expulsados.
15. Cualquier comportamiento que no siga el espíritu del juego significará la expulsión temporal o permanente de los participantes implicados.
16. Los jugadores serán responsables de su equipo de acampada/supervivencia, agua,

avitallamiento y equipamiento de combate. Por tanto, deberán ser capaces de cargar con todo en lo alto para el despliegue inicial.

17. Está terminantemente prohibido el hacer fuego en el terreno, se habilitarán unas zonas para el uso de hornillos en las bases.
18. Ningún jugador del otro bando tiene la misión de cachear o pedir información a otros jugadores, pero si dejas información sensible a la vista te la podrán ver.
19. No está permitido el escaneo de canales de radio del otro bando, la organización podrá en cualquier momento hacer pruebas para su comprobación.
20. Una vez que comience la Milsim estará prohibido ir a los coches salvo causa mayor urgente a consultar con los árbitros/organización.

NADA MAS LLEGAR...

1. Nada más llegar los asistentes de un Club, se ruega que lo primero que se haga sea el paso de crono. Para ello nos dirigiremos al stand de organización con todos los miembros de mi club presentes para identificarnos y pasar crono.
2. Aun así, se irán llamando por Clubes según estos estén ya todos reunidos en el parking.
3. Al paso de crono y firma de la hoja de asistencia a cada jugador se le hará entrega de sus obsequios y pertrechos necesarios del evento.
4. La organización marcará las réplicas con bridas al pase de crono.

RECARGAS

1. La organización entregará al responsable de cada Club unas bolsitas en las que se deberá meter la cantidad de 300bbs. Se recomienda que cada Club lleve un rotulador permanente para marcarlas.
2. Cada jugador deberá llenar 1 de estas bolsitas para su uso propio y marcarlas con su Nick, club y bando. Las custodiará la organización.
3. Cada jugador usará sus propias bolas y gramaje deseado.
4. Dichas bolsitas se pesarán por parte de la organización para que cumplan el peso aproximado.
5. Estará prohibida la recarga y la posesión de "tico tico"/bbloaders durante el juego fuera de los lugares señalados por la organización como aptos para la recarga.
6. Sólo están permitidos los cargadores LOWCAP o MIDCAP, salvo para los apoyos que

- podrán llevar cargador DRUM o HICAP
7. La primera recarga se realizará en cada base exclusivamente supervisada por los árbitros del bando, cada jugador podrá usar su marca y gramaje habitual.
 8. La segunda recarga se realizará hacia el atardecer previamente acordado con los generales, con el mismo procedimiento
 9. Los roles especiales se desactivarán al anochecer y esos jugadores podrán hacer uso de asaltos con una única recarga de (300bb). A la mañana siguiente podrán decidir si retomar el rol especial o no. Sin embargo, la munición no podrá ser intercambiada de una replica a otra si te sobra o falta munición. Hora a determinar.
 - a. Secundarias: 30bb
 - b. Asalto: 300bb
 - c. DMR: 150bb
 - d. Apoyo: 1000bb
 - e. Sniper: 50bb
 10. Dentro de la limitación por rol y jugador la munición puede "racionarse" entre los jugadores a discreción de los mandos pero siempre bajo la supervisión de los árbitros y en las zonas habilitadas para ello, nunca por decisión propia de los jugadores y fuera de dichas zonas.
 11. Obviamente si se podrán intercambiar cargadores entre jugadores si la situación en combate lo requiere.
 12. Aceptamos como réplicas secundarias todas las pistolas y escopetas, además de los MP9, MP7 y MP5K, siempre que estén dentro de la potencia en ese rol. Deberá ser indicado en el paso de Crono. Ante la duda, preguntad a la organización.
 13. Ante posibles suspicacias de llevar una secundaria o apoyo para tener más munición y pretender dejarla en base, es de obligado el llevarla en el equipo de combate fuera de las bases, salvo rotura, en cuyo caso no se podrá hacer uso de su munición extra.

INFRACCIONES

1. Avisamos para que nadie se llame a engaño, no toleramos ninguna salida de tono o voz fuera de lo deportivo. Si tienes algún problema díselo a tu teamleader y éste a la organización, NO SE PARARÁ el evento para discutir.
2. Sólo habrá un aviso por jugador ante alguna infracción, a la segunda le pediremos amablemente que abandone el juego indeterminadamente. Tarjeta amarilla y roja,

hablando en lenguaje futbolístico.

POTENCIAS Y DISTANCIAS

- <320 fps PISTOLAS O ESCOPETAS 1 METRO
- <350 FPS ASALTO 1 METRO (10m para auto)
- <400 APOYO 20 METROS
- <450 DMR 30 METROS
- <550 SNIPER 30 METROS

➔ Si tenéis alguna duda con roles especiales o réplicas preguntadlo con tiempo

1. Las granadas stunt o sonoras (como por ejemplo pathfinder) solo asustan, las granadas de bolas (tornado/cyclone) si impactan; eliminan. Se deberán de autorizar por la organización previamente su uso y la munición que se usará para ellas. Rogamos lo comunicuéis previamente si vais a llevarlas, así como a la hora de pasar crono.
2. Las granadas pirotécnicas o accionadas por cartuchos de fogeo están terminantemente prohibidas.
3. Eliminación sigilosa sólo con arma blanca simulada deformable (P.E: Bayoneta M9, cuchillos tácticos seals, etc).
4. Rogamos encarecidamente mucho cuidado con las distancias, no venimos a hacernos daño, es mejor esperar a un siguiente disparo que hacer daño a un compañero en la cara o partes blandas.

COMUNICACIONES

1. En los equipos debe de haber un radio con el canal de organización para poder estar siempre comunicados.
2. Cosas que hay que traer al evento: Pañuelo rojo o similar para identificar la eliminación, Lápiz o boli y se recomienda, reloj o móvil y mapa del evento.

ELIMINACIONES

1. Todo impacto de bola es eliminado, en cualquier parte de nuestro cuerpo o complementos (botas, mochila, casco sujeto con la mano...)
2. Ante la duda de si me han impactado o no, me daré por eliminado.
3. Tiro en la réplica: hay dos opciones.
 - a. Me doy por herido como es habitual
 - b. Soltaré dicha réplica y seguiré usando la secundaria. La réplica podrá ser "reparada" por uno de los ingenieros del bando mediante una brida, en

nuestra base o puestos avanzados.

- ➔ Ante la duda sobre este procedimiento, daros por heridos como siempre o preguntadlo antes con tiempo para saber qué hacer.
4. Al ser impactado, no gritaré muerto. Levantaré la mano, me colocaré el pañuelo rojo y me sentaré en el mismo lugar del impacto. Con posibilidad de moverse 1-2 mts para no interferir en los disparos.
 5. Cada jugador portará 2 vendas blancas en su equipo (entregado por organización) que al ser herido, el médico deberá de atar a uno de los brazos para poder continuar el juego, en el momento que tenga las dos vendas atadas y le vuelva a impactar, el jugador deberá esperar 10 minutos con su pañuelo rojo visible y podrá irse a su base o puestos avanzados para quitarse las vendas y poder seguir jugando.
 6. Todo jugador impactado por un bola (eliminado) deberá mantenerse en ese lugar (+-2 metro) durante 10 min.

CANCELACIONES Y RESERVAS.

1. Para poder efectuar una correcta reserva efectuaremos los pasos descritos en anteriores posts/imágenes. Sabremos que todo el procedimiento ha sido correcto cuando recibamos por nuestro email una confirmación positiva por parte de Black Trident Ops.
2. El día 31 de agosto de 2016 será la fecha límite para el pago de las inscripciones.
3. El día 5 de septiembre de 2016 será la fecha límite para la cancelación de la inscripción y su devolución íntegra. Para ello se deberá comunicar con la Organización en correcto tiempo y forma.
4. Entre el 6 de septiembre y el 30 de septiembre de 2016, las cancelaciones tendrán un reembolso del 50% de la inscripción.
5. Las cancelaciones de última hora desde el 1 de octubre de 2016 hasta el día del evento, no tendrán reembolso de inscripción.
6. Al hacerse efectivo el pago de este evento, se entiende que se da por sabido y aceptado el conocimiento y conformidad con esta normativa, el deporte del Airsoft, las normas del propio terreno de EL VACAR y las decisiones de autoridad tomadas por Black Trident Ops, promotora del evento.