



Inleiding:

De CTF-groep is bedoeld om op deze Skirm allemaal spelers te krijgen met dezelfde Mindset. We zullen daarom ook streng zijn dat de regels en onze verwachtingen worden nageleefd op deze Skirms.

Iedereen krijgt de kans om mee te doen, maar voldoe je niet aan de minimale eis dan zullen we jou daarop aanspreken, en krijg je nog 1 kans bij de volgende TacSim.

Indien je dan nog niet gereed bent, dan zijn we genoodzaakt om je uit de groep te verwijderen.

Maar goed, gezien de reacties en groei aan leden verwachten we dat niet.

Daarbij de regels zullen in het begin nog niet zo spectaculair worden.

Let wel op, Het worden TacSims en geen MilSims.

Wat is een (CTF) TacSim

De TacSim is 1 doorlopende missie met meerdere objecten, deze moeten opvolgende of door elkaar behaald worden. Er zit ook altijd een verhaallijn aan vast.

De opdrachten zijn vaak cryptisch en je zult iets meer moeten nadenken voor je ze uitvoert.

Bij beschikbaarheid zijn er ook acteurs die dan onderdeel zijn van de missie.

Er zullen bepaalde eisen gesteld worden aan je gear.

Wat niet hoort bij TacSims

Safe-zone lamzakken, we hebben 1 pauze bij de TacSim.

De rest van de tijd zijn we in het veld.

Weekend TacSim zijn 2 dagen met een doorlopende Missie en we stoppen in de avond. (Indien er animo is losse game in de avond, en of gezellige BBQ)

Bij de 24 uur Tacsims hebben geen pauze maar doorlopende Catering.

Bij de 36 uur Tacsims hebben we roulerende diensten, dus je krijgt pauze toe gewezen.

Adviezen.

Neem je BBs mee naar de respawn, zodat je het veld niet uit hoeft om bij te vullen.

Roken, hoort eigenlijk niet in het veld, maar we kijken naar een oplossing voor op de respawn.

Moet je toch het veld uit willen/moeten, meld je dan altijd af bij de base commander.

Fairplay, en redelijkheid zijn belangrijke eigenschappen.



Copyright © 2019 by Critical Hit Outdoor - Tactical Outdoor Experience

All rights reserved. No part of this design / content may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including: photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. Arena layout and concept are © by Critical Hit Outdoor. For permission requests, contact designer.



Replica regels

Alle replica's moeten voldoen aan de nieuwe Joule regelementen van de NABV.

AR, Shotgun, sidearm maximaal 1.2 Joule	05 Meter pang
DMR maximaal 1,7 Joule	15 Meter over naar side arm
Bolt action snipers 2,3 Joule	25 Meter over naar side arm

Alles gemeten met .30 BBs

AR, Shotgun, sidearm mogen maximaal met .30 schieten.
DMR en Boltactie mogen maximaal met .40 schieten.

Speedtriggers zijn voor alle replica's niet toegestaan. Heb je deze wel, mag je mee doen, maar dan zal je echt moeten letten op je snelheid. Denken we speed of full auto te horen. Dan zullen we je daarop aanspreken!

Single shot schieten doen we om reden, ga dan niet heel snel single proberen te schieten.

Midcaps zijn voor de AR nog niet verplicht, wel raden we aan snel over te gaan.
Mid of low caps voor de DMRs zijn verplicht!

Drummags zijn alleen voor support gun replica's die niet single kunnen schieten.
Overige replica's die wel single kunnen mogen geen drummags hebben.

Belangrijke DMR regels !

DMR is pas een DMR als het een replica van een DMR is.
Uitzondering is een omgebouwd project die aan de volgende voorwaarden voldoet:
Sniperstock, Sniperscope, Bi-pod, minimaal midcaps en absoluut geen speed triggers
(ombouw vanaf een korte replica zal een lange rail moeten krijgen om te voldoen)





Communicatieregels

Iedereen zal een Porto moeten hebben welke geprogrammeerd is op de 446 PMR-kanalen.
(Let erop dat je legale porto's gebruikt, wij zijn hier niet voor verantwoordelijk.)

De base commander zal per skirm de Squad indeling maken.
Elke Squad krijgt een callsign uit het militair alfabet.

Basis communicatie regel.

Per Squad moeten minimaal 3 spelers op het Kanaal van HQ/Base Commander zitten.
Dit kanaal wordt per TacSim bekend gemaakt worden.

BV. Squad Alpha bestaat uit 6 spelers.
Dan hebben Alpha 1, Alpha 2, Alpha 3. Die kunnen communiceren op HQ/kanaal.
De rest van de Squad gaat dan op een sub kanaal zitten.

Valt A1 weg dan neemt A2 of A3 het over.
Zijn 1,2,3 allemaal weg. Dan zal de Squad moeten hergroeperen. Meld dit altijd aan HQ!

Meld wel altijd aan HQ dat er een SL is weg gevallen.



Het Portofoon protocol:

Wacht altijd een seconde voor je iets zegt nadat je de spreek sleutel hebt ingedrukt. De portofoon heeft een klein moment nodig om verbinding te maken.

Begin oproep:

Eigen naam of Squad naam + je nummer in de Squad
En daarna HQ of Squad welke je oproept.

Einde oproep

Eigen naam of Squadnaam + je nummer in de Squad
en communicatie sluiten met Roger uit.

Voorbeeld:

Alpha 1 hier Bravo 1

* **OVER**

Reactie moet dan zijn:

Bravo 1, Zeg het maar Alpha 1

* **OVER**

Dan het bericht:

Status, team Alpha zit 10 meter voor jullie, let op friendly fire
Tango's gespot op K10 nabij de raketinstallatie.

* **Over**

Reactie:

Bravo 1 hier, Roger en uit.

Te gebruiken code worden tijdens communicatie.

Codewoord	Betekenis
<i>Over</i>	Dit is het einde van mijn uitzending en ik verwacht antwoord
<i>Uit</i>	Dit is het einde van mijn uitzending en ik verwacht geen antwoord
<i>Roger</i>	Ik heb de mededeling begrepen
<i>Correct</i>	Mededeling/ opmerking is juist
<i>Wacht</i>	Wacht tot je weer wordt opgeroepen.
<i>Alle Squads</i>	Mededeling voor alle Squads
<i>Herhaal</i>	Herhaal het laatste gedeelte van uw bericht.
<i>Herstel</i>	In deze uitzending is een fout gemaakt. Vervolg met nieuwe opdracht.
<i>eef bericht</i>	Je kunt je bericht nu doorgeven



Copyright © 2019 by Critical Hit Outdoor - Tactical Outdoor Experience

All rights reserved. No part of this design / content may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including: photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. Arena layout and concept are © by Critical Hit Outdoor. For permission requests, contact designer.



Medic regels

De CTF TacSim medic regels

Elke medic krijgt een medic pouch met wit verband rollen en 11 kaarten.
Op deze kaarten staan lichaamsdelen, zoals een arm, been, torso, hoofd enz.

Als medic ga je naar de geraakte speler toe, je mag hem/haar een paar meter verplaatsen zodat je veilig kan werken. Laat de speler ongezien 1 kaart kiezen. Het lichaamsdeel wat op de kaart staat moet verbonden worden door de medic. En daarna kan de speler verdergaan.

Alleen als de speler de kaart met het hoofd kiest, dan is hij toch gedood door een headshot.

Zolang de medic verband heeft kan er ongelimiteerd verbonden worden. Alleen raken zijn rollen verband op en zal je toch moeten respawnen.

Ga je als speler naar de respawn dan zal je ook je verband in de EHBO doos moeten achterlaten. Doe je dat niet dan benadeel je team omdat er dan snel geen verband meer is.

De speler mag tijdens het wachten zichzelf niet verplaatsen.
Tenzij zijn veiligheid in geding is, doordat er heel veel BBs zijn of haar komt op komen.

Dit is de eerste draft van de CTF-regel boek.

Alle adviezen en tips zijn welkom, we zullen deze allemaal bekijken en mee nemen als ze de 2^{de} versie gaan maken.



Copyright © 2019 by Critical Hit Outdoor - Tactical Outdoor Experience

All rights reserved. No part of this design / content may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including: photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. Arena layout and concept are © by Critical Hit Outdoor. For permission requests, contact designer.