

Regels TAC SIM SKIRM BALLS AND ARROWS

Werkwijze TAC SIMS

Ja mag alleen meedoen aan deze Skirms als je in deze structuur wilt spelen.

Freewheelen buiten deze SQUAD structuur mag niet.

Wil je dit niet? Ga dan NIET naar deze Skirms!

Tijdens de TAC sims heeft elk team een CO (Generaal). Deze stuurt de verschillende SQUAD leaders aan.

Elk team bestaat uit 4 SQUADS van maximaal 10 personen. Een Squad kan bijv. bestaan uit een bestaand airsoft team.

Elk uur krijgen de SQUAD leaders elk hun eigen missies voor dat uur. Soms werk je samen met andere SQUADS, maar meestal niet.

De SQUAD Leader zorgt dat de anderen in het SQUAD weten wat ze moeten doen.

De losse missies samen vormen de verhaallijn van de dag.

Replica regels en replica klasse

Belangrijk voor alle wapen klassen! **Je mag geen losse flessen/zakken BB's mee het veld in nemen.** Je mag alleen magazijnen meenemen voor reloads. Als je magazijnen leeg zijn MOET je deze reloaden in de safety

KLASSE:

Rifle man:

- Max 1,2 joule
- Max bb gewicht .30
- **Semi only (hoeft geen semi lock te hebben)**
- 5 meter minimale afstand
- Alleen mid/real cap magazijnen

Submachine gunner:

- Pistoel mitrailleurs met pistool calibers, zoals P90, MP5, MP7, MP9 en PP200
- Max 1,2 joule
- Max bb gewicht .30
- Semi en **full auto**
- 5 meter minimale afstand
- Alleen mid/real cap magazijnen
- Bij twijfel bepaalt de organisatie of je een submachine gun hebt of in een andere klasse hoort.

Light Machine Gunner (LMG):

- Max 1,2 joule
- Max bb gewicht .30
- Semi en full auto
- 5 meter minimale afstand
- Wel een hi-capacity magazijn toegestaan zolang dit een correcte box magazijn is. Dus geen m4 magazijn.
- Een assault riffle met een drum mag is geen LMG. Bij twijfel bepaalt de organisatie of je een LMG of assault riffle hebt.

Dedicated Marksman Rifle (DMR):

- Max 1,7 joule
- Max bb gewicht .40
- 4 schoten per seconde max
- Semi only (met full auto lock, mag niet op auto kunnen.)
- 15 meter minimale afstand
- Replica moet een RED DOT of Scope hebben en kan geen Submachine

gunner replica zijn.

- Alleen mid of real cap magazijnen
- Verplicht een pistool bij je hebben voor 5 tot 15 meter

Sniper:

- Max 2.3 joule
- Max bb gewicht .40
- Bolt action only
- 25 meter minimale afstand
- Alleen mid cap of real cap magazijnen
- Verplicht een pistool bij je hebben voor 5 tot 25 meter

Andere bepalingen:

Onder de Rifle man regels vallen ook :

- Pistols
- grenade launchers
- shotguns

Onder de DMR regels vallen ook:

- Pistol caliber carbines die een Scope hebben en alleen single kunnen.

JOULE TEST

Voor het spel begint worden alle replica's getest door de organisatie door middel van:

- Een chrono joule test met 0.30 bb's van de organisatie zelf

Wanneer je replica goed gekeurd is krijgt deze een ty-rip in de kleur van de dag.

Niet toegestaan onder TAC SIM zijn:

- hi cap magazijnen
- Mag adapters om je replica met magazijnen te laten schieten waar voor deze niet bedoeld is. Bijvoorbeeld een shotgun te laten werken met m4 magazijnen.

uitzonderingen op het verbod hierboven:

- Een LMG mag wel een hi capacity magazijn gebruiken zolang dit een correcte box mag is. dus geen m4 magazijn.

Medic regels:

In het spel kunnen er echte spuiten gevonden worden met helende serum in de kleur van je team.

Deze kunnen als respawn middel worden gebruikt door de vloeistof in de kleur van je team op/tegen de speler aan te spuiten die geraakt is. Dit moet door een actieve speler gebeuren. Jezelf helen mag dus niet.

Na de spuit kan de speler weer meedoen.

Een spuit kan maar 1 keer gebruikt worden en werkt alleen als er nog vloeistof in zit in de kleur van je team.

Na gebruikt de spuiten inleveren!

Kleding regels.

Leger/operator kleding. Geen speed soft of paintball kleding.

Verder regels:

Voor de rest gelden de normale veld regels van Balls & Arrows. Bij twijfel beslist de organisatie.