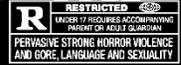


MILSIM BROTHERS MX

La experiencia más hardcore de México



Reglamento

Reglamento General aplicable para todos los eventos de MilSim Brothers MX

Operaciones

MILSIM BROS MX www.milsimbrosmx.com



Contenido

| | |
|--|---|
| Historia..... | 2 |
| 1. Equipos..... | 2 |
| 1.1. UNA – Unión de Naciones Americanas..... | 2 |
| 1.2. FDP – Furia de los Pueblos..... | 2 |
| 2. Inscripción | 3 |
| 3. Jugadores Especiales | 3 |
| 4. Campamento y Hospedaje..... | 3 |
| 5. Replicas, Municiones y Chrono..... | 3 |
| 6. Granadas, Minas y Trampas | 4 |
| 7. Airstrikes..... | 5 |
| 8. Reglas Específicas..... | 5 |
| 9. Reglas de Medico..... | 6 |
| 10. Reglas Generales..... | 7 |
| 11. Checklist | 9 |
| 12. C2 y Comunicación..... | 9 |

Ultima Revisión: 20-02-2023



Historia

En un futuro no muy lejano, tras un conflicto en Europa del Este que desequilibró permanentemente las tendencias del poder del último centenario.

Los países del "sur" han cuestionado porque comercializar y obedecer a los poderes fácticos que los han hundido cada vez más en la miseria. "El pueblo unido jamás será vencido".

Esta nueva unión, llamada la "Furia de los Pueblos" se encuentra lista para expulsar las bases establecidas hace décadas por los gobiernos extranjeros.

Mientras tanto, los gobiernos que históricamente han sido considerados como imperialistas, se rehúsan a dejar sus posiciones estratégicas y forman el Task Force multinacional "Unión de Naciones Americanas" con el propósito de detener esta expulsión.

La situación está ponerse crítica. Cualquier bala pérdida puede empezar la guerra más grande en la historia del continente.

1. Equipos

1.1. UNA – Unión de Naciones Americanas

1. CO
2. XO
3. Sergeants – 15 posiciones
4. Riflemen – 4 miembros por Squad
5. Médico – 1 por Squad
6. Sniper Team – binomio spotter/sniper – 2 por facción

1.2. FDP – Furia de los Pueblos

1. CO
2. XO
3. Sergeants – 15 posiciones
4. Riflemen – 4 miembros por Squad
5. Médico – 1 por Squad
6. Sniper Team – binomio spotter/sniper – 2 por facción



2. Inscripción

- I. Jugadores de 18 años con actitud positiva están autorizados para registrarse al evento.
- II. Los menores de edad entre 16 y 18 años de edad podrán participar siempre y cuando haya un adulto responsable con él/ella. Si el menor tiene entre 13 y 16, deberá ser un padre o tutor legal.

No se permiten menores de 13 a los eventos de MilSim Bros MX

3. Jugadores Especiales

- I. **Nuestros eventos** tendrán jugadores especiales, los cuales son miembros de un grupo paramilitar (5 jugadores). Estos son puestos de STAFF.
- II. Vehículos serán conducidos por jugadores previamente aprobados por STAFF. Vehículos pueden ser deshabilitados por granada únicamente. Choferes no pueden ser capturados.

4. Campamento y Hospedaje

- I. Se podrá acampar y dormir en la zona segura del C2 (Commando y Control) de cada facción. Se les puede asignar una misión opcional de dormir en zona de juego activo.

La zona de acampar puede ser al interior de casas en obra negra, se recomienda llevar casas de campaña, BIVOUACs o sleeping bags, colchones inflables, etc... ¡Repelente de mosquito altamente sugerido!

5. Replicas, Municiones y Chrono

VER REGLAMENTO CONJUNTO DE SEGURIDAD



5.6. Chrono. Todas las réplicas van a ser chroneadas y marcadas para comprobar su pase. Si no pasa el chrono, la réplica quedará a resguardo del participante en su vehículo sin opción de usarla.

5.7. Midcaps. El evento es **UNICAMENTE CON MIDCAPS**. No hay límite en la cantidad de midcaps que uno puede cargar.

5.8. BBs. Se puede meter BBs al campo, pero serán administradas en HQ. Se entregarán BBs 0.25g en bolsitas para uso personal o transporte. Se permite la rapiña de bbs en bolsas oficiales de **Op. OB** únicamente.

Las bbs rapiñadas y guardadas pueden ser conservadas por el SQUAD para futuras misiones.

5.9. Réplicas de Cuchillos. No se permiten el uso de réplicas de cuchillos.

5.10. Límite de Distancia. No hay distancia mínima de tiro para AEGs, HPAs y SAWs. Si hay Limite de distancia para Snipers y DMRS (15 metros).

5.11. Tiro Ciego. No se permite tiro ciego bajo ninguna circunstancia.

5.12. Regla de Tiro. Full auto autorizado, aunque se recomienda usar semi para administrar sus tiros y por seguridad en CQB. Por lo mismo, full-auto representa desperdiciar BBs.

6. Granadas, Minas y Trampas

6.1. Granadas. Todas las granadas que usan BBs o chicharos son permitidos.

VER REGLAMENTO CONJUNTO DE SEGURIDAD

6.2. Fair Play y Uso de Granadas. Toda granada, con bbs o sin, cuenta como hit a 5 metros de la detonación o el cuarto entero en interiores. Si tienes duda si una granada te mato o no, lo más probable es que si te dio.

6.3. Claymores. Se permiten claymores de airsoft reales. No se permiten claymores caseras o artefactos de movimiento caseros.



7. Airstrikes

En caso de un AIRSTRIKE, será anunciado por STAFF y simulado con un artefacto de pirotecnia. Únicamente pueden ser activados por STAFF y significa que todos al interior de un edificio están hit y esperaran sus 10 minutos, posteriormente tienen que ir a respawn en sus respectivos HQ.

Para solicitar un AIRSTRIKE, el SQUAD deberá avisar de un AIRSTRIKE a HQ. De ser aceptado, se dará un tiempo estimado para el AIRSTRIKE y se pedirá un comprobante de objetivo, de forma de granada de humo y/o láser.

8. Reglas Específicas

8.1. Escudos. Solamente los escudos para airsoft y aprobados con anterioridad estarán permitidos en el evento. Se recomienda los escudos para ingresar a un edificio.

8.2. Objetivos Muertos. Si tu estas muerto, tu objetivo también lo está. **Hit=Sueitas el objetivo.**

8.3. Objetivos Escondidos. No ser permite esconder objetivos. Objetivos no pueden ser conservados permanentemente en HQ (100m) pero si en el FOB.

8.4. Rehenes. Se permite **capturar ÚNICAMENTE a SGTs, XO, CO y STAFF** en ROL PMC o VIP. Uso de esposas permitidas CON CONSENTIMIENTO del esposado ÚNICAMENTE. El rehén deberá ser revivido con un SOFI para su interrogación.

8.5. Inteligencia. Los SGTs pueden tener Intel con ellos en su **bolsillo del hombro o admin pouch ÚNICAMENTE.** Por igual los RFL pueden tener BBs para rapiña y médicos SOFI. **Los SGTs no pueden negarse a la búsqueda.**

8.6. Vehículos. Los vehículos serán deshabilitados únicamente por "granadas especiales" por un M203 o EG67s aventados a mano. Una vez deshabilitado, el vehículo y todos sus ocupantes estarán como hit.



9. Reglas de Medico

VER REGLAMENTO CONJUNTO DE SEGURIDAD

9.1 Tirarse. Los jugadores presentes en OP. EC: tienen como obligación de tirarse al suelo al momento de ser hit. Se recomienda simular la herida, y gritar de ser posible.

9.2. Luces Químicas y Dead Rags. Dead rags obligatorios. Se pueden prender luces químicas rojas al momento de hit. Se recomienda principalmente en juegos nocturnos.



10. Reglas Generales

10.1. Comida y Agua. Todos los participantes deberán planear el traer comida y agua para el evento de 16 horas de duración. STAFF no se hará responsable por la comida en evento.

10.2. Hieleras. Hieleras permitidas y recomendadas para el evento.

10.3. Alcohol. Por motivos de seguridad, no se permite el ingreso de bebidas alcohólicas a la zona de juego (AO).

10.4. Estufas y Fogatas. Estufas permitidas UNICAMENTE en zonas designadas. Fogatas no serán admitidas en el evento.

10.5. Protección Ocular. ANZI Z81 en adelante. Prohibido quitárselo en la duración del evento, INCLUYENDO HQ. Prohibido los lentes de MESH.

10.6. Gear/Chalecos/Botas/Guantes. Pueden ser de cualquier color.

10.7. Uniformes.

UNA – Unión de Naciones Americanas:

Multicam/AOR1/Marpat Desert/DCU/Chocochip/Tan



FDLP – Furia de los Pueblos:

Woodland M81/AOR2/Marpat Woodland/Uniformes rusos (excepto multicam)



SE PERMITE MEZCLAR TOP Y PANTALON MIENTRAS SEA DEL COLOR DE LOS CAMOS APROBADOS.

NO IMPORTA EL COLOR DEL CHALECO O DEL CASCO/GORRA.



NO SE PERMITE USAR CAMUFLAJE COMPLETO NEGRO (RESERVADO PARA STAFF)



PROHIBIDO UNIFORMES DE SEDENA/SERMAR.

PARA ESTA OP. NO SE PERMITE EL USO DE LOADOUT PMCs (jeans, camisetas hawaianas o camisas/camisetas/casacas de colores ajenos a que aquellos de su facción) para ninguna de las dos facciones.



SI NO SE CUMPLE EL REQUISITO DEL UNIFORME, NO SE DEJARÁ JUGAR.



11. Checklist

- Protección Ocular.
- Protección Facial (optativa).
- Agua (IMPORTANTE).
- Lámpara
- Dead Rag Rojo
- Chemlight Rojo.
- Guantes, Rodilleras y Cascos.
- Comida.
- Uniforme conforme a la facción.
- Sleeping bag.
- Casa de campaña.
- Papel de baño.
- Baterías Extras.
- Replica Primaria.
- Replica Secundaria.
- Magazines Extras.
- Granadas (frag, thunder, humo).
- Designador Laser.
- Repelente de mosquitos.
- Botanas para comer entre misiones
- Plate carrier.
- Parche Bandera.
- Radio y Celular.
- Dinero extra para insumos.

12. C2 y Comunicación

12.1 C2s. Los C2s están designados en el mapa general del evento. Estos no pueden ser atacados en ningún momento. En el C2 se encontrará el COMMANDER y el XO organizando misiones y coordinando con STAFF para el buen funcionamiento del evento.

12.2. Acampar. Los edificios aledaños del C2 podrán ser usados por los jugadores para casas de campaña y sleeping bags. Se recomienda Sleeping bags, camas inflables y frascadas.

12.3. Radios. Únicamente los SGTs tienen derecho a comunicarse con el C2. En caso de fallo de radios. Habrá un grupo de Whatsapp directamente con C2 en caso de emergencia u falta de comunicación. NO SE PERMITE ESCANEAR FRECUENCIAS.

12.4. Bloqueador de señal. A la persona que se le sorprenda con un bloqueador de señal u similares, se les pedirá que se retiren del evento sin reembolso, sin importar si este prendido o no.



12.5. STAFF. El STAFF Principal son los COMMANDERS. Todo personal con camiseta roja o naranja son considerados STAFF inactivo. De igual forma, STAFF puede tomar ciertos roles con gear tipo PMC.

12.6 Prensa. Prensa estará en el evento listo para filmar y tomar fotos. El material será usado en material promocional post-evento. Jugadores pueden tomar fotos y videos del evento a su conveniencia.

12.7. Limpieza. Cada SQUAD está a cargo de mantener limpia las zonas ocupadas durante el evento después del juego. Respeten el AO.

12.8. Enojos. NO CANTES EL HIT DE OTRA PERSONA. Si tienes un problema con otro jugador o squad, busca al miembro de STAFF más cercano, si no hay, ESPERA a regresar al C2.

QUEJAS:

- Traer quejas al STAFF en el juego.
- Una vez fuera del evento, no se puede remediar la situación.
- Si no estamos al tanto, no podemos arreglarlo.

Una parte importante del Airsoft es el honor. Esto incluye el ser honorable y dejar saber al STAFF la situación antes de ir a Redes Sociales y quejarse.

12.9. Productos Ilegales. Armas Reales. **PROHIBIDAS**, no hay excusa ni pretexto, persona que se sorprenda con un arma real en el evento será expulsada sin reembolso. Cualquier producto ilegal será entregado a las autoridades competentes.

12.10. Medidas Contra Tramposos. UNICAMENTE el STAFF o un VIDEO puede decidir definitivamente si un jugador está haciendo trampa (incluyendo no cantar sus hits).

1era llamada: Regreso al HQ.

2nda llamada: Inactivo una hora.

3era llamada: Se pedirá que se retire del evento sin reembolso.

Falta a Cadena de Mando: Si se ignora la cadena de mando o hay insubordinación, se puede pedir que el participante de 10 lagartijas, burpees o sentadillas con todo y gear, si este rehúsa, se aplica la sanción de 2nda llamada y posteriormente 3era.



12.11. Agresiones. Contacto físico fuera del contexto de juego será considerado como expulsión inmediata sin reembolso.

13. Protocolos

| EVENTO | CÓDIGO | PROTOCOLO |
|---|----------------|--|
| Personal Armado en el Campo – Policía o Civiles | ROJO | Se grita y se repite Código ROJO, replicas al suelo y todos los jugadores mantienen sus posiciones. Staff Operativo maneja el caso con documentación. |
| Incendio | NARANJA | Se grita y se repite "Alto el juego", se menciona código NARANJA en el radio de STAFF. Staff Operativo se mueve con vehículo con extintor de llamas. |
| Jugador Herido de Gravedad | MORADO | Se grita y se repite "Alto el juego", se menciona código MORADO en el radio de STAFF. Staff Operativo se mueve con vehículo para pronta evacuación o apoyo de las autoridades. |
| Jugador deshidratado | AZUL | No se detiene el juego, se menciona código AZUL en el radio de STAFF. Staff Operativo se mueve con vehículo para apoyar. |
| Jugador con picadura o mordedura de animal | VERDE | No se detiene el juego, se menciona código VERDE en el radio de STAFF. Staff Operativo se mueve con vehículo para apoyar y coordinar la evacuación del jugador. |
| Jugador agresivo | NEGRO | Se intenta calmar a la o las personas afectadas, si no se calman se les aplica las medidas disciplinarias necesarias. Si no funciona se menciona código NEGRO en el radio de STAFF. Staff Operativo se mueve con vehículo para apoyar y listo con el contacto de las autoridades de ser necesario. |