



NORDIC MILSIM

MILITARY SIMULATION

Regelformulär

Svenska V. 05-2023

Innehåll

| | |
|--|-----------|
| Generella regler | 2 |
| Vid regelbrott | 3 |
| Beteende | 3 |
| Roller & Befattningar | 4 |
| Sjukvårdare/Medic | 4 |
| Fältingenjör/ Engineer | 4 |
| Befälhavare & stab/ Commander & staff..... | 5 |
| Plutonchef/ Platoon leader | 5 |
| Gruppchef/ Squad leader | 5 |
| Befälsordning | 5 |
| Träfftagande | 6 |
| Heal & Sjukvårdare | 7 |
| Heal..... | 7 |
| Sjukvårdare..... | 8 |
| Re-spawn | 8 |
| Skjutande | 9 |
| Säkerhetsavstånd | 10 |
| Regler avseende vapen | 10 |
| Utseende & Attribut..... | 10 |
| Automatkarbin..... | 11 |
| Kulspruta..... | 11 |
| Skarpkyttvapen | 12 |
| Prickskyttvapen..... | 12 |
| Pistol/Kulsprutepistol..... | 13 |
| Övriga understödsvapen | 13 |
| Ammunition..... | 13 |
| Magasin | 14 |
| Granater..... | 14 |
| Minor..... | 15 |
| Kniv/latexvapen..... | 15 |
| Sköldar..... | 15 |
| Laser..... | 15 |
| Hjälm & Plattbärare | 15 |
| Uniformer | 16 |
| Fordon 1: | 16 |
| Drönare | 17 |
| Radio & Kommunikation | 18 |
| Spelrekvisita | 18 |
| Artilleri..... | 19 |
| Fortifikationer | 19 |
| Fångar & Gisslan | 19 |
| Sova in-game | 20 |
| Nattregler | 20 |
| Alkohol & Droger | 21 |

Generella regler

- 1: Nordic Milsim ansvarar ej för skador på person och egendom som inte arrangören direkt gjort sig ansvarig för. Deltagare i event arrangerade av Nordic Milsim ansvarar för sin egen handling samt att skydda sig själv under hela eventet.
- 2: Alla Nordic Milsim event tillåter endast BIO-kulor.
- 3: Skyddsglasögon måste vara i minst klassning EN 167:1SA (high energy impact)
 - 3:1 Skyddsglasögon i typen mesh används på egen risk och spelare som använder denna typ av skyddsutrustning för ögonen tar eget ansvar för sin egen säkerhet.
- 4: Skyddsglasögon får aldrig tas av i spelområdet.
- 5: Nordic Milsim uppmanar spelare att använda övrig skyddsutrustning så som ansikts-, tand- och hörselskydd. Detta är inget krav, dock följer detta i enlighet mot punkt 1 (spelarens egna ansvar att skydda sig själv).
- 6: Det är förbjudet att elda rakt på marken, använd tunna/grill/eldfat.
 - 6:1 Det är inte tillåtet att hugga ner träd eller på annat sätt skada marken som används. (Ev. Ved för eldning behöver tas med i förhand).
- 7: Vid säkerhetszonen/safe zone (OM Utplacerad; **Se undantag** | *Säkerhetsavstånd 4:1: Flygande churning*)
 - 7:1 Inga magasin får vara placerade i något vapen, detta gäller alla vapen.
 - 7:2 Inga kulor får finnas i loppet på vapnet.
 - 7:3 Inga vapen får torrskjutas.
 - 7:4 Undantag för dessa regler gäller vid kronografstation, dock endast efter godkännande av arrangör, eller vid specifikt angivet område samt riktning.
- 8: Spelare behöver alltid ha med sig en träffmarkör/träffduk.
 - 8:1 Minsta godkända storlek är 30x30cm.
 - 8:2 Godkända färger: Orange, fluorescerande.
- 9: 18-års åldersgräns gäller vid alla Nordic Milsim events.
- 10: Spelare får endast använda sig av Airsoftvapen (soft air guns), andra typer av luftvapen, startpistoler mm. Som eventuellt konverterats om eller dyl. är inte tillåtna.
- 11: Det är endast tillåtet att strida/skjuta inom spelområdet. Den rödprickade vägen mellan fronterna får användas för transport. Utanför orange kona får man ej strida från fordon.
- 12: Håll alla vapen & dylikt dolda utanför spelområdet.

13: All nedskräpning är förbjuden och ska tas med eller samlas i medtagna sopsäckar i eget basläger.

14: Arrangören tillhandahåller inga toaletter. Det är tillåtet att utföra sina behov i skogen men ska döljas & täckas över.

15: Svensk lag gäller.

Vid regelbrott

1: Regelbrott definieras i olika allvarlighetsgrad beroende på regelbrottets natur i relation till säkerhet, vårdslöshet, förstörelse samt negativ påverkan på andra spelares upplevelse av eventet.

2: Arrangör har full rätt att i egen bedömning utdela varningar.

3: Arrangör har full rätt att, tillsammans med annan arrangör, i en sammanvägd bedömning avvisa en spelare ifrån eventet utan ersättning.

4: Arrangör har full rätt att, tillsammans med annan arrangör, i en sammanvägd bedömning stänga av en spelare ifrån framtida event arrangerade av Nordic Milsim.

1:1: Exempel på regelbrott där varning utdelas (OBS. nedan givna exempel omfattar inte alla regelbrott och ska vidare inte ses som en direkt påföljd. Arrangör har rätt att anamma en kraftfullare påföljd beroende på regelbrottets natur, kontext och intention).

- Bristfällig träfftagning.
- Nedvärderande ordalag om andra deltagare.

1:2: Exempel på regelbrott som kan leda till avvisande:

- Bristande säkerhetsrutiner kring sitt airsoftvapen.
- Förstörelse av spelrekvisita.
- Förstörelse av spelupplevelse för andra deltagare.
- Förträning av alkohol under förbjudna tidsangivelser.

5: All förstörelse av mark & egendom samt lagbrott polisanmäls.

Beteende

1: Vi uppmuntrar alla till gott uppförande, i slutändan har alla deltagare ett gemensamt mål av glädje. Skulle någon mot all förmodan uppmärksamma dåligt beteende hos en annan deltagare så kontakta arrangör. Nordic Milsim vill inte på något sätt se deltagare i argumentationer eller

konflikter med varandra, och båda parter räknas som lika ansvariga om detta uppstår, oavsett vem som startade.

1:2: Exempel på oacceptabelt uppförande:

-Nedvärderande ordalag om andra deltagare

-Påpekande om dålig träfftagning mot andra spelare- Detta framförs till arrangör.

-Allmänt tjafs och bråk med andra spelare

2: Spelare får inte handla på något sätt som spelar på motspelares goda tro.

2:2 Exempel på handlingar

-Framstå som en utslagen spelare för att vinna en taktisk fördel.

3: Nordic milsim förväntar sig att alla deltagare under evenemanget anammar god sportslighet och god ton jämt mot alla andra deltagare av evenemanget.

4: I händelse av kontakt med individer som inte är deltagare av evenemanget

(Myndighetspersonal eller civila) så handla på detta sätt:

- I kontakt med myndighetspersonal, följ de order eller anvisningar som dessa ger.
- Lagg ifrån er vapnet.
- Trygga säkerheten för alla på platsen.
- Informera om vad som försiggår i relation till angivet event.
- Kontakta arrangör.

Roller & Befattningar

Sjukvårdare/Medic

1: Alla spelare räknas som sjukvårdare i den meningen att de kan hela alla andra medspelare.

Läs sjukvårdsregler.

Fältingenjör/ Engineer

1: I varje pluton kan 5 spelare utses som fältingenjörer. Dessa utses av plutonchefen.

2: Fältingenjörer är de enda spelare som kan desarmera fordonsminor och bistå som resurs vid givna uppdrag.

2: Fältingenjörer är de enda spelarna som kan reparera utslagna fordon på spelområdet (bortsett ifrån respawn).

Befälhavare & stab/ Commander & staff

- 1: Befälhavaren leder fraktionen som högsta befäl, i kontakt med arrangör.
- 2: Befälhavaren ansvarar för att känna till varje plutons stridsvärde och förmåga.
- 3: Befälhavaren är ansvarig för, att utifrån sin bästa förmåga och intention, fatta de bästa besluten för sin fraktions räkning. Detta i avseende till primärt spelupplevelsen för deltagarna under sitt befäl och sekundärt för att segra under eventet. Detta ska inte nödvändigtvis ses som motsatser.
- 4: Befälhavare har rätt att utse övrig stab om max 4 personer.

Plutonchef/ Platoon leader

- 1: Plutonchefen leder sin pluton i kontakt befälhavaren som högsta befäl.
- 2: Plutonchefen är ansvarig för att känna till sin plutons stridsvärde och förmåga.
- 3: Plutonchefen är ansvarig för att, utifrån sin bästa förmåga och intention, fatta de bästa besluten för sin plutons räkning. Detta i avseende till primärt spelupplevelsen för deltagarna under sitt befäl och sekundärt för att segra under eventet. Detta ska inte nödvändigtvis ses som motsatser.
- 4: Plutonchefen är skyldig att bibehålla kontakt med befälhavaren och svara på de order som denne ger.

Gruppchef/ Squad leader

- 1: Gruppchefen leder sin grupp i kontakt plutonchefen som närmaste befäl.
- 2: Gruppchefen är ansvarig för att känna till sin grupps stridsvärde och förmåga.
- 3: Gruppchefen är ansvarig för att, utifrån sin bästa förmåga och intention, fatta de bästa besluten för sin grupps räkning. Detta i avseende till primärt spelupplevelsen för deltagarna under sitt befäl och sekundärt för att segra under eventet. Detta ska inte nödvändigtvis ses som motsatser.
- 4: Gruppchefen är skyldig att bibehålla kontakt med plutonchefen och svara på de order som denne ger.

Befälsordning

- 1: Varje spelare är skyldig att följa de order som tilldelas av högre befäl.
 - 1:1: Undantag gäller vid följande situationer:
 - Order strider mot regelverk och svensk lag.
 - Order strider mot vad arrangör angett (instruktioner ifrån en arrangör går före ordergivning).

- Order står inte i enlighet med gruppens förmåga eller stridsvärde.

2: Varje spelare har rätt att be om en annan order samt att gå av spelet för återhämtning när helst de önskar.

3: Spelare har inte rätt att genomföra myteri.

- 3:1: Upplevs en dålig relation till högre befäl så kontakta arrangör.

4: Befälhavare har själv rätt att fördela sitt arbete via en stab om högst 4 personer.

5: Alla övriga ordergivande spelare har rätt att fördela sin befälsordning vidare inom sin pluton samt grupp.

6: Befälsordning går som följer:

- 1a befäl: Befälhavare

- 2a befäl: Stf. Befälhavare (om utnämnd av befälhavare)

- 3e befäl: Plutonchef (tar order ifrån befälhavare alt. Stf. befälhavare)

- 4e befäl: Gruppchef (tar order ifrån plutonchef eller högre befäl)

- 5e: Soldat (tar order ifrån gruppchef eller högre befäl)

Träfftagande

1: Allt som sitter/hör ihop med din kropp är träfffyta

- 1:1: Exempel på träfffyta

- Bonnie- kepsskärm

- GoPro (eller annan kamera)

- Ryggsäck

- Vapen (gäller ej fordonsmonterade vapen)

- Etc.

2: Vid osäkerhet om du blivit träffad så räknas du som träffad.

3: Vådabesjuktning/friendly fire räknas!

4: Rikoschetter

- 4:1: Är du obestridligt säker på att en kula träffat något annat innan dig så räknas det inte som en träff förutom vid följande undantag:

- Om kulan träffat en kamrat först.

- Om kulan träffat ett mindre buskage först. (Träffar kulan ett träd så räknas det inte, blir du träffad genom en buske där du tar skydd så räknas den).

- Om kulan kommer ifrån en granat eller något annat som ska simulera en explosion.

- Om du på något sätt är osäker.

3: Vid träff

3:1: Ropa högt och tydligt ”Träff!” och/eller ”Hit!”.

3:2: Sträck upp armen över huvudet och vinka.

3:3: Ta på dig din träffmarkör/träffduk.

3:4: Undvik att störa en eventuellt pågående strid. Ex. Sätta sig/lägga sig ner.

4: Som utskjuten får du inte kommunicera på något sätt (tal, radio, handsignaler etc.) annat än att ropa ”medic” och/eller ”sjukvårdare”.

5: Utblödning/Bleedout

5:1 Frivillig men max 7 minuter.

5:1:1: Ex. Du kan välja att gå till respawn direkt men får max stå kvar i 7 minuter.

5:2 Utblödning räknas som avslutad om en sjukvårdprocess inte börjat inom 7 minuter, varpå du måste återvända till en respawnplats.

5:3 Har du flyttat på dig ifrån din utslagna position så räknas det som att du valt att avsluta din utblödningsperiod.

5:3:1 Undantag gäller om en annan spelare flyttat dig eller om du flyttat dig för att inte störa en pågående strid (det sista får inte användas för att vinna en egen taktisk fördel).

Heal & Sjukvårdare

Heal

1: Alla spelare kan heala alla andra medspelare, dock inte sig själva. Endast 1 gång.

2: Heal av annan spelare görs genom att linda den utskjutna spelarens vita sjukvårdsbindel runt arm eller ben.

3: Hela sjukvårdsbindeln ska lindas om och tillsist knyts utan att någon del av bindel sticker ut mer än 10cm ifrån knuten. Minimistorlek: 400x6cm. Detta för att tiden för heal ska balanseras.

4: Skadad spelare och healande spelare kan bli träffade under sjukvårdsprocessen- detta räknas då som en vanlig träff.

5: Skadad spelare får prata fritt igen när sjukvårdsprocessen har börjat, detta räknas ifrån att healande spelare gjort en aktiv handling för att heala, att stå bredvid en skadad spelare räknas inte som en aktiv handling.

6: Medspelare får ”dra” en skadad spelare upp till 5m med hjälp av den skadade spelarens egen kraft (handpåläggning), vid mer än 5m avstånd så får inte den skadade spelaren hjälpa till.

7: Varje spelare kan endast healas en gång per respawn, med vit sjukvårdsbindel. DVS. En spelare som blivit träffad och sedan healad har inte möjlighet till heal därefter utan måste återvända till respawn. Efter respawn så har man på nytt möjlighet till 1 heal.

8: En healande spelare får inte bruka vapen under healingprocessen. DVS. En helande spelare får avbryta sitt sjukvårdsmoment och bruka vapen, men den skadade spelaren kan inte delta i strid förens sjukvårdsprocessen är avslutad.

9: Sjukvårdsbindlar kan medtas av spelare själva och finns till försäljning av arrangör.

Sjukvårdare

1: Varje fraktion kan endast ha två dedikerade sjukvårdare

2: Sjukvårdare måste ha en lappa/patch som visar att spelaren är en sjukvårdare. Detta tillhandahålls av arrangör.

3: Sjukvårdare omfattas av alla andra regler men har undantag i regler kring i heal i följande punkter;

3:1 Sjukvårdare kan heala spelare som redan har en vit sjukvårdsbindel. Detta med en rosa sjukvårdsbindel. Dvs. En spelare som blivit träffad och healad med en vit sjukvårdsbindel, kan bli träffad på nytt och få ytterligare en heal med en rosa sjukvårdsbindel (av en dedikerad sjukvårdare).

3:2 Sjukvårdare kan heala sig själva. Detta med en Rosa sjukvårdsbindel.

4: Endast sjukvårdare får bära och bruka rosa sjukvårdsbindlar.

5: Sjukvårdare får endast bära fem rosa sjukvårdsbindlar i sin utrustning i taget. Dvs. Borttappade bindlar kan ersättas i bas, men endast fem får brukas per sjukvårdare.

Re-spawn

1 Respawn kan genomföras vid olika platser på spelområdet.

1:1 Basläger.

1:2 Erövrade "dominanspunkt"

2 Respawn tid är;

Basläger: Var 15e minut.

Erövrad dominanspunkt: Var 10e minut

2:1 Respawn sker utifrån klockslag, var 15e minut syftar till respawn varje gång klockan slår XX:00, XX:15, XX:30, XX:45. Alla spelare som befinner sig vid en egen respawn-plats kan således återgå till spel när klockan visar på angivet klockslag oavsett hur länge denne befunnit sig där.

2:2 Ej fullt utslagna spelare (dvs spelare som fått en heal) kan välja att re-spawna för att på så sätt få möjlighet till en ny heal. dvs. ta av sig sjukvårdsbindel.

3: Dominans punkt räknas endast som tagen när din fraktions flagga syns i appen i "Main". Det är endast tillåtet att re-spawna om dominanspunkten är helt tagen dvs. ditt fraktions flagga syns i "Appen". Kom ihåg att en dominanspunkt kan ta flera timmar innan den är "tagen". Hur lång tid det tar ser man i "Main".

Skjutande

1 Spelare måste hala tiden ha uppsikt över vad denne skjuter mot, rensningar bakom hörn eller skydd är inte tillåtet.

2 Spelare får inte skjuta UT genom en öppning som är mindre än 30x20cm (storlek på A4 pappersark).

2:1 Det är tillåtet att skjuta IN i en öppning som är mindre än 30x20cm detta räknas från 10m.

3: "Pangregel /bangrule"

3:1 Vid en "orättvis" överhandssituation på ett avstånd närmare än 3m och innanför vapens säkerhetsavstånd (CQB) så kan spelaren i överhandssituationen applicera "pangregel". Där spelaren i stället för att avfyra sitt vapen ropar/säger "Pang Pang" eller "Bang Bang" för att inte orsaka mottagande spelare onödig smärta.

3:2 "Pangregel" är **INTE** en regel i sig utan det är upp till mottagande spelare om denne vill ta träff på pang/bang.

4: Strid i bebyggelse / CQB

4:1 Endast vapen klassade i CQB1 samt CQB 2 får brukas inomhus i kontakt med andra spelare i samma byggnad eller på marknivå upp till 2.3m

4:2 Vapen med högre anslagsenergi än CQB1 och CQB2 får brukas av spelare i en byggnad om:

-Brukaren befinner sig 2.3m över marknivå. (Ingen risk får att en annan spelare går in i skottlinjen).

-Målet befinner sig utanför den byggnad som brukaren befinner sig i. (Inte brukar vapnet i kontakt med annan spelare inomhus).

-Säkerhetsavståndet följs.

4:3 Det är inte tillåtet att barrikadera byggnader eller flytta skydd inomhus.

4:4 Det är inte tillåtet att använda rökutvecklare/rökgranater inomhus eller kastas in i byggnader.

Säkerhetsavstånd

1: Nordic Milsim använder sig av 2020-tabellen för att beräkna säkerhetsavstånd och vapenklasser.

Se tabellen här: 2020tabellen.se/nordicmilsim/

2: Chroning sker vid angiven plats och genomförs med 0.32g kulor som tillhandahålls av arrangör. Chroning mäts i joule. **Se undantag | Säkerhetsavstånd 4:1: Flygande chroning |)**

3: Efter genomförd chroning så är det förbjudet att justera vapnet i avseende delar etc. som påverkar anslagsenergin. Vill en spelare justera sitt vapen efter genomförd chroning så måste det chronas på nytt. **Se undantag | Säkerhetsavstånd 4:1: Flygande chroning |)**

4: Endast vapen som genomgått en godkänd chroning är tillåtna att spela med.

4:1: Undantag gäller om arrangör tillämpar ”flygande chroning”. Detta innebär att vapnet inte kommer att chronas av arrangör innan spel. Chroning kan fortfarande göras av arrangör under hela eventet, på alla platser och alla tider.

Alla spelare behöver då kunna uppge sitt säkerhetsavstånd och tillämpa korrekta mätvärden.

Regler avseende vapen

Utseende & Attribut

1: Förutom de specifika vapenkrav som specificeras per klass nedan, så måste alla vapen följa respektive fraktions specifika restriktioner avseende vapenmodeller. Se fraktioner:

Detta anges på nordicmilsim.com under respektive fraktion. [Läs mer](#)

Automatkarbin

- 1: Denna vapenklass kan utföras i klasserna CQB1, CQB2, Assault- Se specifikt säkerhetsavstånd.
- 2: Vapen med en extern luftkälla måste ha en låst regulator för att förhindra justeringar på spelplanen.
- 3: Vapen i denna klass får endast brukas som halvautomatiska (semi). Halvautomat definieras som 1 kula per tryck på avtryckaren (binära avtryckare är inte tillåtet).
 - 3:1 Undantag gäller för vapen klassade i CQB1 som får skjuta helautomatiskt
 - 3:2 Undantag gäller för Gas Blow Back vapen som får skjuta helautomatiskt upp till säkerhetsavstånd för Assault. Detta gäller endast GBB vapen som inte är HPA-konverterade och har en maximal magasinkapacitet på 50 kulor.
 - 3:3 Max tillåtna RPS (kulor i sekunden): 22.
- 4: Maxkapacitet på magasin är max 150 kulor per magasin (midcap/lowcap/realcap)
- 5: Utrustningsrestriktioner till vapenklassen
 - 5:1 Spelare med detta vapensystem får **INTE** använda ghillie suit.
 - 5:2 Spelare i denna klass får **INTE** använda Ghillie jacka/hood.
 - 5:3 Spelare i denna klass **FÅR** använda lövjacka (dock inte byxor).

Kulspruta

- 1: Denna vapenklass kan utföras i klassen Support.
- 2: Vapen med en extern luftkälla måste ha en låst regulator för att förhindra justeringar på spelplanen.
- 3: Vapen i denna klass får brukas som halvautomatiska (semi) samt helautomatiska (auto).
- 4: Max tillåtna RPS (kulor i sekunden): 22.
- 5: Magasinkapacitet på magasin är max 3000 kulor per magasin.
- 6: Restriktioner på utseende och utförande:
 - 6:1: Ha en minimivikt 3.4kg (utan magasin)
 - 6:2: Ha en verklig motsvarighet i utfarande av kulspruta
- 7: Utrustningsrestriktioner till vapenklassen
 - 7:1 Spelare med detta vapensystem får **INTE** använda ghillie suit.

7:2 Spelare i denna klass får **INTE** använda Ghillie jacka/hood.

7:3 Spelare i denna klass **FÅR** använda lövjacka (dock inte byxor).

Skarpkyttvapen

1: Denna vapenklass kan utföras i klassen DMR.

2: Vapen med en extern luftkälla måste ha en låst regulator för att förhindra justeringar på spelplanen.

3: Vapen i denna klass får endast brukas som halvautomatiska (semi). Halvautomat definieras som 1 kula per tryck på avtryckaren (binära avtryckare är inte tillåtet).

4: Maxkapacitet på magasin är max 100 kulor per magasin (midcap/lowcap/realcap)

5: Restriktioner på utseende och utförande:

5:1: Ha ett riktmedel med förstoring på minst 3x.

5:2: Ha en verklig motsvarighet i utförande av skarpskyttvapen.

5:3: Vara spärrade (mekaniskt/elektriskt) för att endast kunna skjuta halvautomatiskt.

6: Utrustningsrestriktioner till vapenklassen

6:1 Spelare med detta vapensystem får **INTE** använda ghillie suit.

6:2 Spelare i denna klass **FÅR** använda Ghillie jacka/hood (dock inte byxor).

6:3 Spelare i denna klass **FÅR** använda lövjacka (dock inte byxor).

Prickskyttvapen

1: Denna vapenklass kan utföras i klassen Sniper1 samt Sniper2.

2: Vapen med en extern luftkälla måste ha en låst regulator för att förhindra justeringar på spelplanen.

3: Vapen i denna klass får endast brukas som repeter. Repeter definieras som en mantelrörelse per kula skjuten.

4: Maxkapacitet på magasin är max 30 kulor per magasin (lowcap/realcap)

5: Restriktioner på utseende och utförande:

5:1: Ha ett riktmedel med förstoring på minst 3x.

5:2: Ha en verklig motsvarighet i utförande av prickskyttvapen.

5:3 Vara utformade som en repeter som kräver mantelrörelse per skott skjutet.

6: Utrustningsrestriktioner till vapenklassen

6:1 Spelare med detta vapensystem **FÅR** använda ghillie suit.

6:2 Spelare i denna klass **FÅR** använda Ghillie jacka/hood.

6:3 Spelare i denna klass **FÅR** använda lövjacka och byxor.

Pistol/Kulsprutepistol

1: Denna vapenklass kan utföras i klassen CQB1 och CQB2

2: Vapen med en extern luftkälla måste ha en låst regulator för att förhindra justeringar på spelplanen.

3: Vapen i denna klass får endast brukas som halvautomatiska (semi). Halvautomat definieras som 1 kula per tryck på avtryckaren (binära avtryckare är inte tillåtet).

3:1 Undantag gäller för vapen klassade i CQB1 som får skjuta helautomatiskt

3:2 Undantag gäller för Gas Blow Back vapen som får skjuta helautomatiskt upp till säkerhetsavstånd för Assault. Detta gäller endast GBB vapen som inte är HPA-konverterade och har en maximal magasinkapacitet på 50 kulor.

3:3: Max tillåtna RPS (kulor i sekunden): 22.

4: Maxkapacitet på magasin är max 100 kulor per magasin (midcap/lowcap/realcap)

5: Utrustningsrestriktioner till vapenklassen (**primära vapensystem gäller före**)

5:1 Spelare med detta vapensystem får **INTE** använda ghillie suit.

5:2 Spelare i denna klass får **INTE** använda Ghillie jacka/hood.

5:3 Spelare i denna klass **FÅR** använda lövjacka (dock inte byxor).

Övriga understödsvapen

1: Hagelgevär får skjuta flerskottshagel upp till 12 kulor. Max tillåtna anslagsenergi 1.2J (CQB2), max tillåtna magasinkapacitet: 30 kulor.

2: Vapen med en extern luftkälla måste ha en låst regulator för att förhindra justeringar på spelplanen.

3: Granttillsatser får använda tillsatser med airsoftkulor eller pyroteknisk typ av fabrikatet TAG-IN.

3:1, Airsoftkulor: Säkerhetsavstånd 10m. Obs. Rikoschetter ifrån dessa räknas.

Vid avfyrande skrik granat/grenade för att meddela spelare om att detta gäller.

3:2 TAG-IN: Säkerhetsavstånd 20m. Får inte skjutas direkt på någon.

4: Övriga vapensystem såsom granatgevär tillhandahålls av arrangör.

Ammunition

1: Endast BIO kulor är tillåtna.

2: Endast Airsoftkulor utan metall, keramik är tillåtna.

3: Spelare får ha mig sig så många kulor de vill i fält samt ladda om överallt, vid alla tider.

Magasin

1: Alla spelare får ha med sig så många magasin de vill.

2: Max tillåtna magasinkapacitet:

2:1: Automatkarbin: 150 kulor (Mid-,low-,realcap)

2:2: Kulspruta: 3000 kulor

2:3: Skarpskytt/DMR: 100 kulor (Mid-,low-,realcap)

2:4: Prickskyttvapen: 30 kulor

2:5: Pistol/Kulsprutepistol: 100 kulor (Mid-,low-,realcap)

2:6: Hagel: 30 kulor

2:7: Max tillåtna magasinkapacitet för GBB vapen som brukar helautomat i CBQ2 samt Assault : 50 kulor.

Granater

1: Spelaren som kastar granaten ansvarar för att den landar på en säker plats och ett säkert sätt.

2: Spelaren som kastar granaten ansvarar för att ingen olycka sker i efterhand såsom brand samt städar upp eventuella rester.

3: Granater som kastas ska annonseras innan, ropa ”granat” eller ”grenade” innan granaten lämnar handen.

4: Rikoschetter ifrån granater som skjuter kulor räknas.

5: Granater som avger ljud dödar allt inom en 5m radie alt. Allt inom ett rum. Endast hårda skydd skyddar mot en granat.

5:1: Exempel på hårda skydd:

- Träd
- Sten
- Vägg
- Dörr

5:2: Exempel på mjuka skydd:

- Träpall
- Möbel
- Buske
- Jordvall

6: Granater med någon form av låga/antändning är förbjudna att användas om inte arrangör angett ett specifikt område där det är tillåtet.

7: Endast kommersiella granater för airsoftbruk är tillåtna och måste följa övriga restriktioner.

8: Granater som avger ljud får inte överstiga 120 dB.

Minor

1: Personminor

1:1: Mineringar med personminor får endast göras med kommersiella airsoftminor, personlarm alternativt granater som inte avger ljud starkare än 100dB.

1:2 Personminor slår ut allt inom en 5m radie (inga skydd skyddar)

2: Mineringar med fordonsminor

2:1: Fordonsminor placeras synligt på en väg.

2:2: Endast ingenjörer kan desarmera minor genom 3 min handpåläggning.

2:3: Fordonsminor kan personmineras med personlarm.

2:4: Fordonsminor tillhandahålls av arrangör.

Kniv/latexvapen

1: Kniv eller andra vassa föremål är tillåtna att bära i sin utrustning.

2: Skarpa knivar eller andra vassa föremål får under inga omständigheter användas, hotas om att användas eller riktas mot med- eller motspelare.

3: Latex- & plastknivar samt andra ”boffervapen” är förbjudna.

Sköldar

1: Inte tillåtet.

Laser

1: Inte tillåtet.

Hjälm & Plattbärare

1: Hjälm, plattbärare samt övriga taktiska skydd som inte är en sköld ger ingen skyddande effekt mot kulor och annan övrig eldkraft på spelplanen.

Uniformer

1: Alla spelare måste följa sin fraktions uniformsregler avseende kamouflage.

Detta anges på nordicmilsim.com under respektive fraktion. [Läs mer](#)

2: Kamouflageregler gäller synliga plagg för underkropp, överkropp samt huvudbonad.

3: Kamouflageregler gäller INTE västar och annan taktisk utrustning.

3:1: Undantag gäller för hjälmduk där detta måste följa kamouflagereglerna för given fraktion alternativt tas bort.

4: Restriktioner avseende utökat kamouflagesystem (per vapenklass, primära system räknas först):

4:1: SE BILD

4:2: Utökat kamouflagesystem måste följa uniformsreglerna i avseende kamouflage om specificerat. DVS. En spelare på NATO-sidan får inte använda en Viperhood i EMR/Digiflora, en spelare på RUSFOR-sidan får inte använda en Viperhood i M90. 4:3: Båda sidor får använda lövjackor/viperhoods i MultiCam & Jaktcamo (ex. real tree/leaf)

BILDER



| WEAPON SYSTEM | VIPERHOOD | LEAF JACKET | LEAF PANTS | GHILLIE PANTS | GHILLIE TOP | KMCS |
|---------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| SMG | YES (leaf only) | YES (leaf only) | NO | NO | NO | NO |
| ASSAULT RIFLE | YES (leaf only) | YES (leaf only) | NO | NO | NO | NO |
| MACHINE GUN | YES (leaf only) | YES (leaf only) | NO | NO | NO | NO |
| DMR | YES (With added materials) | YES (With added materials) | YES (With added materials) | NO | NO | NO |
| SNIPER RIFLE | YES (With added materials) | YES (With added materials) | YES (With added materials) | YES (With added materials) | YES (With added materials) | YES (With added materials) |

Fordon

1: Spelfordon får i regel tas med men måste meddelas till arrangör innan spelet.

- 2: Fordon måste vara dedikerade "Milsim-fordon" och ska vara militärgröna eller dyl.
- 3: Maximal tillåten hastighet på spelområdet är 30 km/h
- 4: Fordon får endast framföras på rödprickad väg (markerad på karta). Ingen strid utanför fordonzonen (markerad med orange kon)
- 5: Hastighet ska anpassa väl till given situation samt underlag/terräng.
- 6: Föraren är ansvarig för alla inom fordonet och i 5m radie runt det.
- 7: Alla spelare måste respektera order kring säkerhet ifrån föraren oavsett lagtillhörighet. (ex. "backa" etc.).
- 8: Motspelare får inte vara närmare än 5m ifrån ett fordon i rörelse.
- 9: Alla rutor fullt uppe eller fullt nere när fordonet är aktivt i spelet.
- 10: Fordon med påslagna varningsblinkers räknas som utslaget/off-game och får inte beskjutas.
- 11: Fordon slås ut genom tydlig markering med en RPG/Mina som har någon form av pyro effekt.
 - 11:1 Om fordon slå ut av RPG är alla i fordonet skadade och kan healas, utom föraren.
- 12: Fordon kan även slås ut av en kraftig kulskur från flera. Någon enstaka kula räknas ej. Med andra ord om det smattrar till rejält i rutor.
 - 12: 1 Om fordonet anfalls med BB skur är det föraren och fordonet som är nedkämpade, resten kan fortsätta striden.
- 13: Vid utslagning av fordon har alla spelare FÖRUTOM föraren en 30 sekunder chans att ta sig ut. Om intet så räknas dessa också som utslagna utan chans till sjukvård. (Föraren räknas alltid som utslagen tillsammans med fordonet, vi reparation så healas också föraren per automatik).
- 14: Utslaget fordon har 15 min frivillig utblödning/bleedout.
- 15: Alla fordon har en 2h respawn tid. Detta räknas från att fordonen står parkerat på angiven respawn plats.

Drönare

- 1: Certifiering som drönarpilot är lagstadgat krav för att flyga drönare i Sverige.
- 2: Drönares operatör är skyldig att förhålla sig till luftfartsverkets bestämmelser om flygning vid aktuellt tillfälle och plats.
- 3: Drönare fungerar som spaningsmedel.

4: Det är absolut förbjudet att skjuta på och/eller mot en drönare, detta gäller oavsett om den är i luften eller inte. Se drönaren som en UAV 5000m upp i luften.

5: Drönare kan endast slås ut genom att slå ut operatören.

6: Drönare får inte användas av utslagna spelare i ingame-syfte. Du kan alltså fortsätta flyga/filma/återvända drönaren men får inte använda dig av- eller ge andra spelare den information som drönaren ger dig i utslaget läge.

Radio & Kommunikation

1: Radiokanaler tilldelas av arrangör till respektive event.

2: Det är förbjudet att lyssna på en radiokanal tilldelat till en annan fraktion än ens egen.

3: Det är tillåtet att använda andra radiokanaler än de som tilldelats.

3:1: Gäller ej om: - Radiokanalen tilldelats en annan fraktion. - Radiokanalen inte är licensfri och öppen att använda för allmänheten.

3:1: Arrangören kommer inte att anpassa sin kommunikationskanal med spelare via radio. Har spelare valt än annan kanal än den som tilldelats så kommer denne inte att kunna ta del av information, uppdrag etc. direkt via arrangören.

4: Arrangör använder radio för intern kommunikation inom fraktionerna samt tilldela information & uppdrag.

5: Radio är frivillig för varje spelare att använda.

6: Deltagare som väljer att inte använda radio är medvetna om att de inte kommer att kunna ta del av essentiell information och spelupplägg som är menat att påverka deras upplevelse av eventet till det positiva.

Spelrekvisita

Lär dig och se mer om eventets rekvisita: [Tryck här](#)

1: Alla former av spelrekvisita ska behandlas och hanteras med respekt för att inte förstöras.

2: Spelare får inte manipulera eller flytta spelrekvisita utan uppmaning av arrangör.

3: Alla spelare som är tänker använda special rekvisita måste vara utsedda specialister innan spel.

Artilleri

1: Artilleri kan fördröja fiendens erövrande av dominanspunkt. Dominanspunkten blir spärrad av artilleri under viss tid. Om en dominanspunkt är spärrad av artilleri är knapparna låsta på fysiska lådan och dominanspunkten kommer bli neutral.

2: Varje pjäs har 6st skott. 3st skott räcker för att träffa. På pjäsen finns skotträknare som avger en kod vid 3 skott. Slå in koden under "Mission code". Du får nu välja mål som skall nedkämpas.

3: Artilleri går att slå ut genom att man hänger en orange träffduk på pjäsen. **Pjäser får ej flyttas.**

4: Artillerister skall utses innan start samt ha läst manualen (Video) om pjäsen. Manual finns även i basläger.

Fortifikationer

På spelfältet så finns det byggda fortifikationer.

1: Bygda fortifikationer kan slås ut genom att;

1:1 Skjuta & träffa alla spelare i fortifikationen.

1:2 Genom handgranat: Handgranaten skall då kastas och studsas på fortifikationen/bunkern och avge en smäll.

2: Bygda fortifikationer räknas som rekvisita och går under dessa regler.

3: Improviserade fortifikationer får men endast av nedfallet dött material. Improviserade fortifikationer räknas ej som rekvisita eller byggnad. Dessa går under samma regler som under rubriken skydd.

Fångar & Gisslan

1: Endast spelare med tilldelat "High Value Target"-kort (HVT-kort) kan tas till fånga.

2: Spelare som tilldelats ett HVT-kort måste uppge på frågan att de kan tillfångatas.

3: Spelare som tilldelats ett HVT-kort kan alltid neka ett fysiskt tillfångatagande men ses då som tillfångatagna med hela sin roll i tillfångatagandet utfört samt slutfört.

4: Spelare med HVT-kort kan välja i att bli visiterade & förhörda fysiskt med chans att hemlighålla materiel och information. Alternativt neka men är då tvungna att ge över all viktig materiell samt information.

5: Förhör ska utföras utan fysisk intervention och den förhörde spelaren kan alltid, i alla tillfällen, i all tid, välja att avbryta förhöret.

6: Spelare utan HVT-kort kan och ska varken tas som fånge eller gisslan. Detta är ett allvarligt regelbrott.

Sova in-game

- 1: Nordic Milsim handahåller ytor att slå upp tält i var fraktions basläger.
- 2: Basläger är alltid In-Game från spelets start till slut.
- 3: Anfall på basläger ska ändas genomföras om det finns en basplatta kvar.
- 4: Det är förbjudet att beträda insidan av ett tält eller dylikt som inte tillhör en själv utan godkännande av ägaren.
- 5: Deltagare ansvarar för att själva förhindra stöld av egen egendom.
- 6: Det är förbjudet att skjuta in i eller innanför ett tält eller dylikt som inte är markerat med en In-game skylt. I basläger gäller off-game tider även dessa tält & dylikt.
- 7: Spelare kan slå ut andra spelare som befinner sig i ett tält genom att knacka på tältet och ropa ”utslaget”.
- 8: Det är tillåtet att sova utanför baslägret, bygga observationsplats/ryggsäcksgömma. Detta räknas inte som en plats för respawn.
- 9: Det är inte tillåtet att skjuta på en sovande spelare.

Nattregler

- 1: Nattregler inträder automatiskt när det mörknar.
- 2: För att delta under nattspel så krävs ficklampa (Medhavd i utrustningen av säkerhetsskäl, ej krav att använda utan behov).
- 3: För att delta under nattspel så får spelare inte agera ensamma. Minst två spelare tillsammans. (Av säkerhetsskäl om något skulle hända).
- 4: Under nattregler så får endast vapen i klassen CQB1, CQB2 och Assault användas och endast brukas i halvautomatiskt läge.
 - 4:1: Undantag gäller för kulsprutor monterade på ett fordon med kraven: -
Kulsprutan ska ha en monterad söklampa. -Kulsprutan endast skjuter skurar om max 3 sekunder. Eldupphör ska vara minst lika länge som förgående eldgivning.
- 5: Mörkerhjälpmedel såsom bildförstärkare och värmekamera är tillåtet.
- 6: Infraröd laser är inte tillåtet.
- 7: För att markera träff så används en röd blinkande lampa alternativt lägga träffmakeringsduk på egen vit lampa.

Alkohol & Droger

- 1: Alkohol får inte förtäras från samma dag som spelet startar till sluttid för spelet.
- 2: Alla former av olagliga droger och preparat är förbjudna enligt svensk lag. Polis kommer att kontaktas vid misstanke.