

Tuning:

Bei getunten S/AEG's sind folgende Vorschriften zu befolgen:

GBB: alles was an Gas vertragen wird, kein co2

MP: M100

STGW: M120

DMR: hier genügt es NICHT ein STGW über Regelung zu tunen und zu behaupten es sein ein DMR! Vorraussetzung ist ein Scope mit min. 3 facher Vergrößerung! dazu kommt f/a verbot!

MGs: sind Guns wie das M249 und andere S/AEGs auf LMG umgebaut (müssen aber Zweibein und Drummag besitzen)
DMR & MGs maximal M140.

SWS : keine S/AEG! Nur noch gas/Federdruck ohne Begrenzung. < 3 Joule ca 15 Meter Abstand zum Ziel. > 3 Joule 20 Meter Abstand zum Ziel

Funk:

- Benutzen des zugewiesenen Kanals
- Abhören anderer Kanäle strikt untersagt
- Ausnahme für Abhörung möglich

Gelände:

- Geländegrenzen sind dringend einzuhalten
- Mutwilliges zerstören ist strikt verboten
- Zuwiderhandlungen werden bestraft
- Stolperfallen wie Drähte und Löcher sind ebenfalls untersagt (Verletzungsgefahr)

PSS | Plettenberg Special Squad



PSS | Plettenberg Special Squad

PSS MilSim Regelwerk für unterwegs

MilSim Regelung Im PSS

Der Sanitäter:

Sani:

- Pro Team > 1 Sani erlaubt.
- Keine spezielle Kennzeichnung des Sanis nötig
- Eine Eigenbehandlung möglich
- SaniPack wird benötigt. Mindestausstattung: 3 Verbandpäckchen; 1 Dreiecktuch; weitere Komponenten sind angebracht

Verwundeter:

- Ruf „HIT“
- Keine Hilfestellung, keine Kommunikation
- Wartezeit bis zum „Tod“ 20 Min.
- ohne Behandlung > nach 20 Min zum Respawnpunkt

Behandlung:

- 1.) Verbände anlegen (je nach Verwundetenkarte)
- 2.) Wartepause (10 Minuten ohne Schutz; 7 Minuten bei Teilschutz; 5 Minuten bei Vollschutz)
- 3.) Verbände ablegen > Jetzt wieder spielbereit.
- 4.) Behandlung schriftlich vermerken.

Gefallener:

- nach Rückkehr zum Respawnpunkt
- Keine Kommunikation

Munition:

- MGs: 1000 BBs total (+ggf. BBs für „Mechanik“)
- Gewehre / MPs etc. 500 BB total
- BB-Zahl gilt für maximal am Mann befindliche Munition

Munitionskisten:

- Entsprechen einer echten Munitionskiste
- Rucksäcke möglich
- sind zerstörbar
- sollten immer gut bewacht werden

Kampfmittel:

- nur kommerzielle Artikel zulässig
- keine Eigenkonstruktionen
- akustische Alarmgeber fungieren nur als Alarmgeber
- Ausnahme für Darstellungsmittel möglich

Sprengstoffe:

- müssen als solche zu erkennen sein
- Detonation mit Knall (ca. D-Bölller)
- Deadzone von 50 Metern
- Realistische Mengen verwenden