

Hoi,

leuk dat je er bij bent. Bij deze wat herinneringen en aanwijzingen voor de **Tactical Scenario's Night Ops** die je bij komt wonen.

Het wordt een bijzondere dag met andere gameplay dan een 'gewoon' airsoft event. We spelen 4 missies, en er zijn 4 squads. Dat betekent dat je gedurende de dag 1x OpFor speelt (en spel faciliteert voor de anderen, onder leiding van de Spelleiding). De andere missies kun je helemaal opgaan in het spel.

ROUTE & ADRES

We spelen op het terrein van Gladiator Sports Park. Hun adres is **Hugo de Vriesweg 23B**, 1331 AG Almere Buiten. We verzamelen bij de ingang van Gladiator zelf.

We volgen de basisregels van de NABV op het gebied van Joule, veiligheid, 'pang'-regels, hits nemen, etcetera.

TIJDEN

13:00 - 14:00 verzamelen bij ingang, omkleden en FPS'en
14:30u briefing en verplaatsen naar startpunt (punt Delta op de kaart)
15:00u start eerste missie
17:00u eten in het veld
20:00u einde spel (ongeveer)

AVONDSKIRM

Lees de [avondskirm-regels](#) even door. Vanaf het donker gaan die in (wordt centraal aangegeven). De regels zijn redelijk voordehandliggend, de belangrijkste waar je rekening mee moet houden is dat er in de nacht geen automatisch schieten meer mag plaatsvinden, tenzij je minder dan <0,5J schiet.

TACTICAL SCENARIO'S UITLEG

Een Tactical Scenario's skirm heeft de aard van een mini-MilSim. We spelen 3 a 4 opeenvolgende missies waarbij we een verhaal volgen. Dat houdt in dat er een aantal zaken anders zijn dan bij een 'gewone' skirm. Hieronder staan ze:

- 1) **Opfor spelen:** we rouleren het spelen van OpFor - dat betekent dat je 2 a 3 Scenario's speelt als Task Force Condor (Blue Team) en 1 Scenario als OpFor. Als OpFor krijg je meestal wat aanwijzingen mee, om de andere spelers een bepaalde tactische uitdaging te geven of te faciliteren in een bepaalde missie. Een deel hiervan kan/mag dus ook roleplay zijn.
- 2) **Continuous gameplay** - We gaan de hele dag in het veld zijn, dus zorg dat je naast je gear ook eten, drinken, BB's en eventueel batterijen bij je hebt voor een hele dag. We hebben dus geen traditionele pauze, dit lossen we in het spel op! We verplaatsen ons van A naar B en komen we niet tussendoor in een safety of spawn. Dat betekent dat het eten en drinken in het veld moet gebeuren (en de bril de hele dag op blijft). Daar maken we dan wel tijd voor, dus je kunt wat opwarmen. Hou dan even rekening met de volgende checklist voor in je rugzakje:
 - ✓ Reserve batterij
 - ✓ Eten en drinken
 - ✓ Regenjas
 - ✓ Extra BB's en speedloader
 - ✓ Eventueel gasstelletje
- 3) **Missie-doelen:** niet elke missie wordt middels schieten opgelost. Het kan bijvoorbeeld een opdracht zijn om je ongezien van A naar B te verplaatsen, of om er achter te komen waar een bepaalde VIP zich bevindt. Dan wordt er misschien gedurende een gehele missie niet geschoten, of hoogstens als afleiding elders op het veld. Het zou zelfs kunnen gebeuren dat je een onderhandeling moet voeren. Maar geen zorgen: er zit altijd minstens 1 missie in een Scenario's dag dat er flink geschoten moet worden.
- 4) **Niet reloaden:** om het realisme te bevorderen, mag je tijdens een missie niet je patroonhouders bijvullen met BB's (dat mag tussen de Scenario's door wel natuurlijk). Verder mag je per patroonhouder niet meer dan 100 a 115 BB's

meenemen. Als je verwacht toch veel te gaan schieten tijdens een missie, zorg er dan voor dat je genoeg patroonhouders bij je bent. Uitzondering: bij munitiekistjes in het veld.

- 5) **Support Weapons:** support guns zijn uitgesloten van regel 4), maar er mag hoogstens 1 support weapon per team mee het veld in.

OVERIGE SPECIALE REGELS

Medic/verbandjes - Ieder team krijgt een 5-tal verbandjes van de organisatie. Iedereen kan een verbandje aanleggen om een HIT te behandelen. Hiervoor dient het hele verband om het ledemaat gebonden te worden. Let op: dit zijn grote lange verbandjes, het aanleggen duurt wel even. Nadat het verband is aangelegd is de wond "verbonden" en mag de geraakte speler weer verder. Het is aan het team of je de verbandjes verdeelt of dat je speelt met een Medic.

Munitiekistjes - Er zullen munitiekistjes en/of herbevoorradingpunten in het veld zijn, daar mag je:

- opnieuw je magazijnen vullen met BB's

- je verband afdoen, oprollen en daarna mag je het weer opnieuw gebruiken

De kistjes mogen niet meegenomen / verplaatst worden. In het donker worden deze kistjes aangegeven met Infrarood licht (en zijn dus alleen zichtbaar met NVG).

Smokes - wordt tijdens de dag bepaald hoe en waar en wanneer je die mag gebruiken

HIT & respawn - Er komt onvermijdelijk een punt waarop je geraakt wordt, zoals gebruikelijk roep je dan "hit", daarna gelden de volgende regels:

- Je mag om hulp roepen, kermen van de (gespeelde) pijn maar je mag niet meer schieten of je verplaatsen.

- Als je 15 minuten nadat je gehit bent nog steeds niet behandeld bent ga je dood. Je mag ook eerder jezelf dood verklaren als je maten je echt in de steek gelaten hebben. Meldt je in dat geval bij één van de Marshals.

Capture - wordt je met één hand vastgehouden, dan kun je niet meer bewegen. Wordt je met 2 handen vastgehouden, dan moet je mee gaan met je gijzelnemer.

OVERIGE ZAKEN

Communicatie middelen - het wordt sterk aangeraden om een Personal Mobile Radio (porto) mee te nemen.