



RMS - die Spielregeln Darstellungsmittel

Die RMS Spielregeln haben wir uns nicht allein ausgedacht. Viele Impulse hat die US-Airsoft-Szene geliefert, die MilSim ähnlich realistisch definiert wie wir. Weitere Ideen haben wir aus sogenannten „freilaufenden Übungen“, also Manövern der BW, aber auch der Amerikaner gezogen.

Grundsätzliches:

Spielregeln sind notwendiges Übel, denn sie regeln das Miteinander und sollen strittige Situationen möglichst gar nicht erst aufkommen lassen. Da bei RMS keine Spielleiter / Schiedsrichter existieren, müssen die Teams eigenverantwortlich auf die Einhaltung der Spielregeln achten. Um dieses Bestreben zu unterstützen sollte jeder Spieler der einen Regelverstoß beobachtet dies kurz schriftlich festhalten (in einer ruhigen Minute, versteht sich) und zwar mit den Angaben WER meldet einen Regelverstoß, WER hat gegen die Regeln verstoßen und WAS wurde beobachtet. Diese Meldung ist NACH dem Spiel der Spielorganisation zu übergeben.

Sollten nach einem Spiel die Beschwerden über einzelne Spieler, oder gar ganze Teams auffällig hoch ausfallen, können Sanktionen die Folge sein. Es liegt also bei jedem selbst einen guten Eindruck zu hinterlassen und stets regelkonform zu spielen.

Darstellungsmittel

Kampfmittel:

Als Kampfmittel gelten ausschließlich industriell hergestellte, erwerbbar Kampfmittel. Z.B. die ASHG Handgranaten oder Minen von Stormtec u.s.w. Eigenkonstruktionen sind aus Sicherheitsgründen verboten. Jede Form von Alarmgebern (Türalarm u.s.w.) gelten zukünftig auch nur noch als Alarmgeber, haben also keine markierende Wirkung. Ausgenommen von dieser Regelung sind aufwendige Darstellungsmittel, welche gesondert von der Spielorganisation genehmigt werden. (z.B. Mörser).

Kommentar der Projektleiter: Darstellungsmittel wie Minen u.s.w können leicht überhand nehmen. Durch die billige Verfügbarkeit von „Türalarmen“ u.s.w. ist ein massiver und überschwenglicher Einsatz vorprogrammiert. Ziel soll jedoch ein realistisches und taktisches MilSim sein. Selbes gilt für Handkampfmittel wie z.B.

Handgranaten. Die ASHG z.B. kosten Geld, sind nicht wiederverwendbar – so überlegt der Spieler zweimal ob er sie jetzt einsetzt – oder lieber nicht. Durch die tatsächliche Markierung (BBs, Rauch u.s.w.) bleiben auch keine Streitfragen nach dem Wirkungsradius usw. offen.

Sprengstoffe:

Sprengstoffe sollen in Aussehen und Gewicht dem Original entsprechen bzw. als Sprengstoff zu erkennen sein. Die Detonation muß mit einem Knall simuliert werden. Als Richtwert ist hier ein „D-Böller“, Platzpatrone oder vergleichbares zu nennen. Die Menge an verwendetem Sprengstoff muß realistisch bemessen sein, mit 500g PETN kann ich keinen Hangar vernichten, wohl aber eine Munitionskiste, Funkanlage, Generator u.s.w. Wie alle Darstellungsmittel „respawnen“ auch Sprengstoffe am Ausgangspunkt. Vernichtete Objekte sind mit einem kleinen Kärtchen „VERNICHTET“ o.ä. zu kennzeichnen, damit Verwechslungen und Mißverständnisse ausgeschlossen sind.

Sprengstoffe haben eine „Deadzone“, also einen letalen Wirkungsbereich von **50** Metern. Jeder Spieler der sich während der Detonation in diesem Bereich aufhält gilt als „schwer verwundet“.

Kommentar der Projektleiter: Ziel der Regelung ist das Vermeiden von unsinnigen „Speedballaktionen“. Einfach nur zum Objekt rennen, Sprengstoff wegwerfen und schon gilt das Objekt als vernichtet – das entspricht nun mal nicht der Realität. Wenn man die Sprengstoffregelung betrachtet fällt auf daß bei der Verwendung von Silvesterknallern eine Verzögerung benötigt wird. Ob diese manuell (z.B. über Zündschnur) oder elektrisch gezündet werden ist jedem Team selbst überlassen. Auch die Verwendung von Platzpatronen (mit entsprechender Schußvorrichtung und Zugdraht) ist denkbar. Auf EGun werden zahlreiche (preiswerte) Möglichkeiten angeboten.