



## **RMS - die Spielregeln**

### **Munitionsregelung**

Stand August 2008

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.

# Munitionsregelung

**Vorwort:** Neben Zeit und Personal ist Munition der dritte spielentscheidende Faktor im MilSim. Gerade in der Auslegung bzw. seiner puren Existenz ist eine Munitionsregelung ein Punkt der MilSim vom 0/8/15 Skirm unterscheidet. Wozu eine Munitionsregelung dient haben wir ja bereits bei der Erstaufstellung der RMS Regeln erläutert. Ziel ist damals wie heute eine Eigenregulierung der Munitionsmenge durch den Spieler selbst.

In der Konsequenz soll die Munitionsregelung den Spieler „zwingen“ von sich aus auf unrealistische Mengen Munition zu verzichten oder entsprechende Erschwernisse in Kauf zu nehmen. Während die Version 2 der Munitionsregelung auf den Faktor Gewicht setzt, wird die Version 3 nun statt dessen den Faktor Volumen einbeziehen. Jeder Spieler kann eine unbegrenzte Menge Munition mitführen, wenn er folgende Auflagen beachtet:

## Regelung:

**1.) Aufmunitioniert** sind pro Schütze **500 BBs** in beliebig vielen Magazinen erlaubt.

Restliche Munition ist zwingend:

**2.)** in Filmdosen bzw. Tütchen zu 150 BBs die sich in entsprechenden, realistisch großen Munitionsschachteln befinden zu transportieren. (siehe Muster anbei)

**3.)** Ein Transport in Speedloadern, Loading Tools, Säckchen etc ist NICHT gestattet. Selbes gilt für Munition in Rucksäcken, Munitionskisten, Lagern etc.

MG-Schützen dürfen mit einem „Startkapital“ von **500 BBs** im Boxmag / BetaC / Drum etc. beginnen und auch nur bis zu dieser Grenze wieder auffüllen. Eine Begrenzung der so mitgeführten Drummags existiert nicht.

## In der Praxis:

Bedeutet diese Regelung dass sämtliche Munition durch die Pappschachteln einen gewissen Platz wegnimmt, entweder im Rucksack, Daypack, Weste usw. Der Spieler muß entscheiden ob er also lieber einen Rucksack mit Munition tragen will oder auf Munition verzichtet. Es ist so also nicht mehr möglich das ein kleiner Trupp ohne viel Gepäck viel Munition mitführt. Durch die Verpackung in Filmdosen und Pappschachteln kann nicht sofort auf die Munition zurückgegriffen werden, das Aufmunitionieren dauert eine gewisse Zeit (wie in Wirklichkeit). Immerhin müssen die BBs aus den Filmdosen erst in Loadingtools etc. gefüllt werden um dann ins Magazin geladen zu werden. Auch MG-Schützen haben es etwas schwerer, denn um 3 Boxmags á 500 BBs nachzufüllen müssen 15 Schachteln und Dosen geöffnet werden. Im übrigen müssen die BBs nicht erst abgezählt werden – die Filmdosen fassen je nach Typ zwischen 140 und 160 BBs.

Bei Spielen mit festen Lagern existieren feste, stationäre Munitionskisten - welche nicht bewegt werden können. In diesen können BBs in den gewohnten Beuteln gelagert werden und die Filmdosen der Spieler wieder aufgefüllt werden.

Bei Spielen ohne festes Lager ist der Munitionsvorrat naturgemäß begrenzt. Je nach Spielart kann jedoch durch die Operationszentrale Nachschub geordert werden, der dann - auf welchem Weg auch immer - an die Truppen "ausgeliefert" wird.

Der Nachschub wird über den neuen Steuerungsansatz „RMS Live Feed“ sichergestellt.

Wir danken den Teams des JCC für die vielfältigen Anregungen und die Unterstützung!

Schnittmuster Patronenschachteln der Bundeswehr als Anregung (ohne Maßstab !)



