

Dansk Milsim Forening (DMF)
Vejledende milsim regelsæt

Version 4.2

Sprog: Dansk

Frasigelse af ansvar:

Det er op til den enkelte spiller selv at holde sig informeret og opdateret om dansk lovgivning i forhold til hardball udstyr og spil. Arrangørerne tager intet ansvar for enkeltpersoners adfærd eller sikkerhed. Hvis spillere bliver fanget med ulovlige uniformer eller udstyr, overdrager arrangørerne alle relevante oplysninger om de pågældende personer til myndighederne.

Ved at tilmelde dig et arrangement, påtager du dig det fulde ansvar for egne handlinger og medgiver, at du kender de relevante love og regler.

Indhold

1. Personligt våben og udstyr	5
1.1. Generel information	5
1.2. Semi- og fullauto.....	5
1.3. Våben	5
1.4. Magasin størrelse	5
1.5. Skydestil	5
1.6. Ammunition.....	5
1.7. Sikkerheds afstande	6
1.8. Våben klasser	6
1.9. Kronografering af våben.	6
1.10. AEG finskytte rifler (Marksman rifles)	6
1.11. LMG & LSW	7
1.12. Miner og granater	7
1.13. Granatkastere og panserværnsvåben	7
1.14. Body armor og hjelme	7
1.14.1. Body armor	7
1.14.2. Hjelme.....	7
2. Generelle regler	7
2.1. Spilområde, civile og dyr.....	7
2.2. Markeringer	8
2.2.1. Dødmansmarkering / Deathrag.....	8
2.2.2. Medics	8
2.2.3. Køretøjer.....	8
2.3. Specialister	8
2.3.1. Støttevåben	8
2.3.2. Medic.....	8
2.3.3. Radiomand (Oscar)	8
2.3.4. Ingeniør (ig.)	9
2.4. "Ramt"	9
2.4.1. Hvad tæller som "ramt"?	9
2.4.2. Når du bliver "ramt"	9
2.4.3. Woundcards	9

2.4.4.	"Død" og respawn	9
2.4.5.	Forlængelse af bleedout time.....	9
2.5.	Medics og sårede	9
2.5.1.	Forbindinger og andre remedier.....	9
2.5.2.	Genforsyning	10
2.5.3.	Behandling af sårede (Healing).....	10
2.5.4.	Flytning af sårede spillere	10
2.5.5.	Body armor og hjelm.....	10
2.5.6.	Døde spillere og genoplivning (respawn)	10
2.6.	Alternativ kamp	10
2.6.1.	"Bang" reglen / The "flatfooted" rule	10
2.6.2.	Knife kills (knivdrab).....	10
2.7.	Angreb på fjendens lejr/BSO.....	10
2.7.1.	Fuldt angreb	11
2.7.2.	Snigangreb	11
2.7.3.	Angreb på enkelte telte	11
2.8.	Going off-game (midlertidigt ude af spillet)	11
3.	Køretøjer	11
3.1.	Generelle regler for køretøjer	11
3.2.	Køretøjet og kamp	11
3.2.1.	Panserværnsvåben.....	12
3.2.2.	Granatkastere	12
3.2.3.	Destruerede køretøjer	12
4.	Radioer	12
4.1.	Dansk lovgivning.....	12
4.2.	Aflytning og radiojamming.....	13
Bilag nr.1 – Udgangshastighed		14
Bilag nr. 2 – Bang "reglen" / Flatfooted		14
1.	Eksempel:	14
2.	Eksempel:	14
3.	Eksempel:	14

1. Personligt våben og udstyr

1.1. Generel information

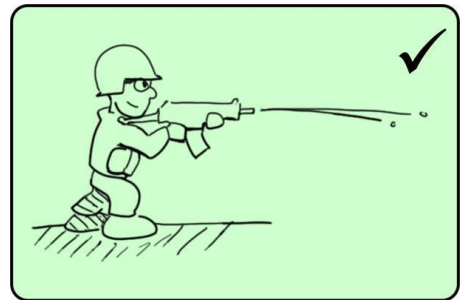
Tænk og spil sikkert. Husk at benytte en transportkasse eller lignende, som skjuler dit våben, når du bevæger dig udenfor spilområdet. Det er naturligvis ikke alle tænkelige situationer, der kan beskrives i dette regelsæt. Er du i tvivl, så tænk på spillets og reglernes ånd: Hvad er realistisk og hvordan kan det overføres til spillet, så det forbliver sjovt? Lad være med bare at gøre, hvad end der lige er nemmest, eller giver dig den største fordel.

1.2. Semi- og fullauto

Alle våben, uanset type, må kun benytte semi-auto (et skud pr. aftræk). Dette gælder uanset hvor hårdt dit våben skyder. Den eneste undtagelse fra denne regel er støttevåben (LMG: Light Machine Gun og LSW: Light Support Weapon), disse må benytte semi-, burst- og full-auto.

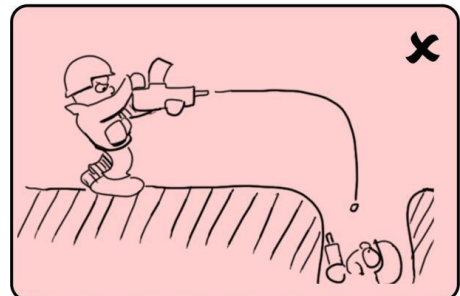
1.3. Våben

Benyt venligst *realistiske* våben. Urealistiske våben, der indføres i spillet, ødelægger muligheden for fordybelse i spillet for dine holdkammerater. Dette er ikke tiltænkt som en begrænsning i forhold til valg af våbenplatform, så alle spillere skal benytte en bestemt type M16 riffel, men nærmere for at undgå underligt udseende, ultra korte våben med kæmpe batterier tapet fast til siderne. Lad dog ikke disse regler dræbe din kreativitet. Benyt blot din sunde fornuft, når du køber eller modificerer våben til MILSIM.



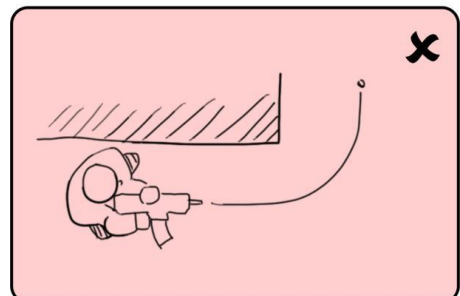
1.4. Magasin størrelse

Med mindre andet er fastsat af arrangørerne til det enkelte spil, skal alle spillere benytte standard magasiner til deres våben, defineret som fjederopererede magasiner som maks. må fyldes med 80 skud. Hi-caps er ikke tilladt.



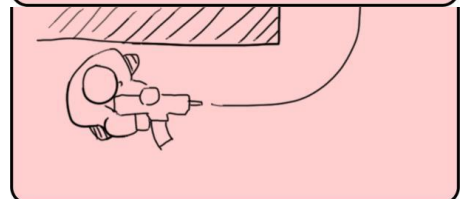
1.5. Skydestil

Et MILSIM scenarie forsøger at simulere et virkeligt militært scenarie. Derfor er det ikke tilladt at skyde på en måde, der udnytter hardballvåbens naturlige egenskaber. F.eks. er det ikke tilladt at udnytte hop-up systemet til at skyde over dækninger eller om hjørner, ved at tilte våbnet til siderne eller vende det på hovedet.



1.6. Ammunition

Ved spil arrangeret igennem Dansk Milsim Forening, skal spillerne benytte kugler i farverne OD, sort, mørkegrå eller brune. Kontakt arrangørerne, hvis du er i tvivl.



1.7. Sikkerheds afstande

Mindste sikkerhedsafstande kan bestemmes ud fra nedenstående tabel. På den sidste side i disse regler findes en tabel, der hjælper med at konvertere m/s til Joule.

Joule	1,21	1,69	1,96	2,25	2,56	2,89	3,24	4,00	4,84
Sikkerhedsafstand (meter)	0	6	10	15	18	22	25	30	35
SA tilladt indendørs tilladt	Ja	Ja	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej	Nej

1.8. Våben klasser

Våben er opdelt i forskellige klasser, hvor forskellige opgraderinger er tilladte, for at reflektere de egenskaber den skarpe udgave af det enkelte våben besidder.

Våben klasse	Maks. Joule	Eksempler	Kommentarer
Pistoler	1,21	Glock, 1911, Beretta m9 m.fl.	
Maskinpistoler (SMG'er)	1,21	MP5, p90, Bizon, CZ Scorpion m.fl.	Alt hvad der bruger pistol ammunition (9mm., .45 ACP, 10mm. m.fl.)
Rifler og karabiner	1,69	G36, m4, m16, G3, AK74 m.fl.	
Støttevåben: LSW	1,96	Mg36, RPK74, LSV M/04 m.fl.	Må benytte boksmagasiner – Må maks. fyldes med 800 skud. Må også benytte H-bar magasiner - må maks. fyldes med 150 skud. Minimum vægt: 5 kg*
Støttevåben: LMG	2,25	M249, M60, PKM, MK46 m.fl.	Må benytte boksmagasiner – Må maks. fyldes med 800 skud Minimum vægt: 7 kg*
Støttevåben: Finskytte (SA Marksman)	3,24	SR15, SL8, SVD, SR25, VSS m.fl.	Min. Løbslængde 45 cm. Kun enkeltskud. Maks. 30 kugler i magasinet
Bolt action sniper	4,84	VSR-10, APS2, M700 m.fl.	Min. Løbslængde 45 cm.

1.9. Kronografering af våben.

Du skal kronograferer dit våben, med den kuglevægt du ønsker at benytte til spillet samt med din hopup-enheden indstillet.

Joule grænserne er en absolut grænse, hvilket betyder, at hvis bare ét skud ud af en serie overskrider grænsen, bliver dit våben afvist for den pågældende våben klasse. Det er altid arrangørernes kronografering der er gældende, uanset hvad du har målt der hjemme.

1.10. AEG finskytte rifler (Marksman rifles)

En AEG finskytte riffel må kun anvendes til enkeltskud. Ydermere må du kun have en kugle i luften ad gangen, mellem dig og dit mål. Når kuglen har passeret eller ramt dit mål, må du affyre det næste skud.

1.11. LMG & LSW

Vægten angivet i ovenstående tabel inkluderer: Våbnet selv, et tomt boksmagasin, batteri og andet påmonteret udstyr (sigtemidler, lys m.m.). Vægten skal holdes hele milsimmet igennem. Det er ikke tilladt at fjerne udstyr fra våbnet, hvis denne er vejet ind med disse påmonteret.

Ekstra ammunition til dit LMG eller LSW må kun medbringes i felten på en af følgende måder:

- 1) Almindeligt eller H-bar magasin fyldt med den tilladte mængde kugler
- 2) Funktionelt boksmagasin med 800 kugler
- 3) Attrap/dummy magasin hvor der ligger en pose med 800 afmålte skud

1.12. Miner og granater

Miner og granater skal være af en type, der giver et bang eller udsender bb's. Enhver inden for en 3 meters radius af en eksploderende mine/granat er såret og skal reagere som angivet i punkt 2.4. Kun realistisk hårdt dække kan rede dig inden for de 3 meter. Går granaten af i et lukket rum, er alle i rummet såret.

1.13. Granatkastere og panserværnsvåben

Granatkastere og panserværnsvåben (AT-våben) kan anvendes i to forskellige roller: Som anti-personel våben eller anti-køretøjs våben. Som anti-personel våben skal der affyres 6mm kugler som skal ramme folk som ved ethvert andet skydevåben. Anti-køretøjs våben skal udsende et bang/knald samt benytte sig af gas eller luft, så de danner en form for "røgsky". De skal også være udstyret med et rødt lys, så spillerne i køretøjet, er klar over at de bliver beskudt. AT-våben har en maksimalt rækkevide på 75 meter. Hvis du bruger en granatkaster til at bekæmpe et køretøj, skal du ramme køretøjet med et bb-shower fra granaten.

1.14. Body armor og hjelme

Spillere kan bære både body armor og hjelme til beskyttelse. Se medic sektionen for detaljer om fordelene. Følgende betingelser skal være mødt, for at veste og hjelme tæller som beskyttelse:

1.14.1. Body armor

Vesten skal indeholde to hårde plader med en kombinerede vægt på mindst 2,4 kg. Hvis du har en vest, der ikke er dækket af ovenstående, men som du føler er realistisk, så kontakt arrangørerne af det enkelte spil.

1.14.2. Hjelme

Hjelme skal ligne ægte ballistik hjelme (ingen lufthuller i toppen f.eks.). Hvis du har en hjelm, der ikke er dækket af ovenstående, men som du føler er realistisk, så kontakt arrangørerne af det enkelte spil.

2. Generelle regler

Denne del indeholder de basale regler, når man er med i et MILSIM scenarie.

2.1. Spilområde, civile og dyr

Vær forsigtig omkring dyrene. Vi har fået lov til at være i området men dyrene har ret til at være der. Vær opmærksom på, at civile kan forville sig ind på området trods afspærring. Hvis dette sker, skal du stoppe spillet og bed dem pænt om at forlade området igen. Spillerne må ikke bevæge sig tættere end 100 meter på spilområdets grænser eller civile veje, med mindre arrangørerne har givet specifikt lov. Enhver spiller, der går ind i denne zone, skal straks forlade zonen og returnere samme vej de kom ind.

2.2. Markeringer

2.2.1. Dødmansmarkering / Deathrag

Denne skal anlægges så snart du er ramt for at undgå overmarkering.

Dødmansmarkering skal også anlægges, så snart du bevæger dig offgame i terrænet (TN).

Markeringen kan fjernes, så snart du er blevet healet af en medic og er med i kampen igen.

Din dødmansmarkering skal være enten gul, orange eller neongrøn, og skal være stor nok til at blive set på afstand.

Dødmansmarkering om natten er farvet blinkende lys.

2.2.2. Medics

Medics skal være tydeligt markerede med en eller anden form for medic symbol/tekst på deres arm/skulder (markeringen må gerne være od/sort/brun m.m.)

2.2.3. Køretøjer

Køretøjer skal være markeret som in-game. Det er op til den enkelte arrangør at afgøre kravet for hvordan. Nedkæmpede køretøjer samt off-game køretøjer skal holde/køre med haveriblinket tændt.

2.3. Specialister

Specialister er spillere, der fungerer som medic, radiomand, ingeniør eller støttevåben (LSV, LMG eller SA Marksmen). Der er en grænse for, hvor mange af hver enkelt type specialist hvert hold må have:

Alle på et hold må påtage sig en specialist rolle. Det er dog maks. tilladt, at have to støttevåben pr. 5 mand.

1-5 mand må have 5 Specialister hvoraf 2 af disse må være støttevåben.

6-10 mand må have 10 specialister hvoraf 4 af disse må være støttevåben.

10-15 mand må have 15 specialister hvoraf 6 af disse må være støttevåben

...

2.3.1. Støttevåben

Et støttevåben betegnes som et Light Support Weapon (LSW), Light Machine Gun (LMG) eller Semi-auto marksmen. Der henvises til punkt 1.7, 1.9 og 1.10 for yderligere information.

2.3.2. Medic

En medic kan lappe sårede spillere sammen, så disse kan være med i spillet igen. Der henvises til punkt 2.5 for yderligere information.

2.3.3. Radiomand (Oscar)

Er den eneste der kan være på delingsnet og kan aflytte fjendtlige radiokanaler.

Arrangørerne vil oplyse hvilke frekvenser der benyttes til delingsnet. For at kunne opfylde denne specialist rolle, skal du have en bladantenne eller lign. samt en radio der kan komme på oplyste delingsnet. Vi opfordrer til regel 1.1 – at du får dit radiosetup til at se realistisk ud.

2.3.4. Ingeniør (ig.)

Er en standard riffelskytte, som under spillet kan modtage forskellige ingeniør opgaver. Disse kan f.eks. være reparation af køretøjer, minerydning, desarmering af sprængstoffer eller håndtering af pigtråd. Nærmere oplyses af arrangøren.

2.4. "Ramt"

Når du af en hvilken som helst årsag bliver ramt af en kugle, der IKKE har rikoletteret af noget, er du "ramt"

2.4.1. Hvad tæller som "ramt"?

Du er "ramt", når du bliver ramt på kroppen eller din udrustning. Et ramt våben eller en ramt rygsæk, der rammes hvor et skarpt projektil ikke ville have ramt personen, tæller ikke som "ramt". Dette gælder KUN for deciderede rygsække, ikke for kampveste, hjelme osv. ALLE kugler, der rammer disse typer udrustning, tæller som "ramt".

2.4.2. Når du bliver "ramt"

Læg dig ned og anlæg dødmandsmarkering med det samme. Der er tilladt at råbe "ramt" for at undgå overmarkering. Bleedout time er 10 minutter fra du er ramt.

2.4.3. Woundcards

Medics bærer woundcards, og den sårede trækker et tilfældigt kort når en medic er ankommet, og skal til at behandle.

2.4.4. "Død" og respawn

Efter 10 minutter uden behandling fra en medic, skal du beholde din dødmandsmarkering synligt og bevæger dig mod nærmeste spawn. Døde spillere må ikke kommunikere med levende spillere. Døde spillere der spawner, må ikke benytte information fra tidligere i spillet da disse anses for at være "nytilkomne".

2.4.5. Forlængelse af bleedout time

En holdkammerat der ikke er medic, kan forlænge din bleedout time med 10 minutter, ved at anlægge en enkeltmandsforbinding eller tourniquet.

2.5. Medics og sårede

Medics kan lappe sårede spillere sammen, jævnfør skaden og behandlingen specificeret af woundcardet, så spilleren kan være med i spillet igen.

2.5.1. Forbindinger og andre remedier

En medic skal være i besiddelse af følgende: Bandager/forbindinger, Tourniquets, "IV-drop", "smertestillende medicin". Han må have så meget med som han kan bære, men må ikke benytte andre ting end tourniquets mere end én gang imellem hver genforsyning

2.5.2. Genforsyning

Medics må kun genforsyne ved felthospitalet eller BSO

2.5.3. Behandling af sårede (Healing)

Følg instruktionerne på det woundcard den sårede spiller har trukket.

2.5.4. Flytning af sårede spillere

En såret spiller kan flyttes af sine holdkammerater. Flytningen skal foregå realistisk jvf. Punkt 1.1

2.5.5. Body armor og hjelm

På det woundcard du trækker, står der angivet, hvilken fordel du har ved at bruge body armor og/eller hjelm.

2.5.6. Døde spillere og genoplivning (respawn)

Døde spillere skal markere sig med deres dødmandsmarkering – se punkt 2.2.1. Dette er så alle er opmærksomme på, at disse spillere ikke længere er en del af kampen. Døde spillere må naturligvis ikke kommunikere med "levende" spillere eller på anden måde forstyrre spillet.

2.6. Alternativ kamp

Til tider kan du ikke skyde folk af hensyn til sikkerhed, stilhed (stealth), eller andre årsager. Følgende regler dækker disse situationer.

2.6.1. "Bang" reglen / The "flatfooted" rule

Denne regel benyttes, når man møder/angriber et mål inden for 6 meter. Ret dit våben mod målet og råb "BANG!" i stedet for at skyde. Dit våben skal være ladt, klar til kamp og der skal tages sigte. Dit mål skal overraskes eller fanges off guard og har derved ingen mulighed for at forhindre eller modvirke dit angreb. Derefter skal du skyde én gang ned i jorden for at bevise, at dit våben kan skyde og der er kugler i magasinet. Vær opmærksom på, at du kun kan "bange" en person ud af gangen.

2.6.2. Knife kills (knivdrab)

Knife kills bruges, når en spiller kommer meget tæt på fjenden, uden at denne har opdaget spilleren. Prik fjenden på skulderen og sig/visk "knife kill". Den angrebne spiller er nu død og må IKKE råbe på en medic eller sige noget andet. Vedkommende skal vente i 10 min. og kan herefter returnere til felthospitalet til genoplivning. Det er dog tilladt, når de 10 min. er gået at råbe "medic" en enkelt gang, inden du bevæger dig mod felthospitalet, så dine holdkammerater ved hvad der foregår og at du ikke er faret vild i skoven, eller sidder fast i en grøft et eller andet sted.

2.7. Angreb på fjendens lejr/BSO

Da der kan være folk der sover i en lejr/BSO, skal der tages ekstra sikkerhedsmæssige hensyn, når man angriber en sådan. Der må ikke skydes ind i eller ud af telte!!!

Der er 3 forskellige måder at angribe på:

2.7.1. Fuldt angreb

Angrib lejren/BSO'et som enhver anden stilling. Folk der ikke har forladt deres telte, bivuakker eller soveposer for at engagere fjenden indenfor 2 min. efter angrebet påbegyndes, anses automatisk for døde. Det er op til den angribende styrke at gøre fjenden opmærksom på, at de 2 min. er gået, ved at råbe det højt og tydeligt

2.7.2. Snigangreb

Angriberne sniger sig ind i lejren og knivdræber alle inde i teltene. Af sikkerhedsmæssige årsager, er det IKKE tilladt at skyde. Angriberne bliver automatisk "flatfooted" når de er inde i et fjendtligt telt. Det betyder, at forsvarere kan råbe "BANG", mens man har en hånd på et våben, (behøver ikke være ladt) og "dræbe" angriberen med det samme.

2.7.3. Angreb på enkelte telte

Angriberne sniger sig op til fjendens telt og råber "BANG BANG BANG" meget højt og skyder deres våben op i luften / ned i jorden. Alle personerne i teltet er døde. Dette kan også bruges til at starte et fuldt angreb.

Vær opmærksom på, at hvis nogen fra den forsvarende styrke begynder at skyde uden for teltene, overgår angrebet automatisk til 2.7.1. - Et fuldt angreb. Alle flatfooted og knifekill regler er ikke længere brugbare efter dette. Dette kan f.eks. ske, hvis man har overset en vagt, eller en patrulje vender tilbage til lejren/BSO'et.

2.8. **Going off-game (midlertidigt ude af spillet)**

Nogle gange kan det være nødvendigt for en spiller at gå off-game af diverse praktiske "real-life" årsager. Før en spiller går off-game, skal han anlægge sin dødmandsmarkering. Spilleren kan herefter fortsætte med hvad end vedkommende gik off-game for at gøre, men før spilleren kan være med i spillet igen, skal denne runde sin BSO/Respawn. Viden du har opnået imens du var off-game kan ej benyttes in-game.

3. **Køretøjer**

3.1. **Generelle regler for køretøjer**

Den vigtigste regel er, at ingen kommer til skade

- A. Køretøjer skal være indregistreret og forsikret.
- B. Max hastighed for køretøjer i det terræn (TN) hvor milsimmet afholdes er 40 km/t. Ligeledes skal køretøjet til en hver tid føres forsvarligt.
- C. Køretøjet må ikke have alvorlige lækager eller på anden måde forurene unødigt
- D. Alle køretøjer skal indeholde et målebånd til afstandsmåling til panserværnsvåben og lignende. Dette skal være minimum 75 meter langt
- E. Spillere kan skyde på andre spillere i køretøjer. De må IKKE bevist skyde på køretøjet selv, medmindre det sker som beskrevet nedenfor.

3.2. **Køretøjet og kamp**

Der er flere måder at angribe og destruere køretøjer på i MILSIM spil

3.2.1. Panserværnsvåben

Køretøjer kan destrueres af panserværnsvåben. Dette inkluderer LAWs, AT4'ere eller lignende. I dette våben skal der være en røgeffekt og et rødt lys. Affyr våbnet fra en position, der er synlig for føreren af køretøjet og indenfor rækkevidde (75m) imens det røde lys blinker. Køretøjet er nu destrueret og alle om bord er døde (ikke bare "ramt") og de skal returnere til felthospitalet.

3.2.2. Granatkastere

Køretøjer kan ødelægges af en granatkaster. Kuglerne fra granaten skal ramme køretøjet med et "BB-shower". Køretøjet og føreren er øjeblikkeligt døde. Andre spillere i køretøjet skal rammes af en kugle før disse er sårede.

3.2.3. Destruerede køretøjer

Et nedkæmpet/ødelagt køretøj skal vende tilbage til hovedkvarteret og vente 1 time før det kan deltage i spillet igen. En Ingeniør kan halvere spawntiden for køretøjet ved at "arbejde på denne" i en halv time. Et ødelagt køretøj kan ikke transportere "levende" spillere. Hvis en levende spiller beslutter at få et lift fra et ødelagt køretøj, er han automatisk død.

Hvis et ødelagt køretøj transporterer døde spillere, respawner disse spillere sammen med køretøjet (1 times spawntid).

Ikke-ødelagte køretøjer kan transportere døde spillere, hvis spillerne ikke er flyttet fra det sted, hvor de blev nedkæmpet. Dette betragtes som Medical evacuation.

4. Radioer

4.1. Dansk lovgivning

Radiobrug i Danmark er underlagt stramme regler og brug af ulovlige radiobånd straffes med heftige bøder. De lovlige bånd er PMR båndene, som består af følgende 8 kanaler:

Kanal	Frekvens / MHz
1	446.00625
2	446.01875
3	446.03125
4	446.04375
5	446.05625
6	446.06875
7	446.08125
8	446.09375

Pga. det begrænsede antal radiokanaler der er til rådighed, anbefales det, at arrangørerne tager kontakt til holdførerne i god tid før arrangementet starter, så der kan koordineres fordelingen af radiokanaler. Husk at mere end et hold sagtens kan benytte samme PMR kanal ved hjælp af CTCSS privat koder. Andre frekvenser må benyttes af spillere med de fornødne tilladelser. Det er også tilladt at benytte ældre 27MHz radioer, men grundet den begrænsede rækkevidde anbefales det, at hold der vælger at bruge disse, også bærer mindst én PMR radio.

Foruden ovenstående PMR kanaler, har medlemmer af Dansk Milsim Forening mulighed for at få kodet DMF's frekvenser på deres egne radioer. Dette er specielt relevant for personer der skal spille som radiomand/Oscar.

Vær dog opmærksom på, at det ikke er tilladt selv at programmere DMF's frekvenser på sin radio.

Kontakt bestyrelsen eller spillets arrangører, hvis du ønsker at få programmeret frekvenserne på din radio.

4.2. Aflytning og radiojamning

Der er tilladt for en radiomand/Oscar at aflytte fjendtlig radiotrafik. Enhver transmission på fjendtligt net (med undtagelse af nødsituationer) er ikke tilladt.

Bilag nr.1 – Udgangshastighed

Tabellen nedenfor er vedlagt for at hjælpe dig med at beregne udgangshastigheden for dit airsoft våben.

- Den blå række er vægten af den anvendte BB i gram.
- "Joule" kolonnen er den maksimalt tilladte udgangshastighed
- Kolonnerne i hvid og grå nuancerer er den tilsvarende maksimale udgangshastighed i m/s (meter i sekundet)

Tun	Joule	0,2	0,25	0,28	0,3	0,34	0,36	0,4	0,43	0,45	Sikkerhedsafstand
M100	1,21	110	98,39	92,97	89,81	84,37	81,99	77,78	75,02	73,33	0
M120	1,69	130	116,28	109,9	106,14	99,71	96,9	91,92	88,66	86,67	6
M130	1,96	140	125,22	118,3	114,31	107,38	104,4	98,99	95,48	93,33	10
M140	2,25	150	134,16	126,8	122,47	115,04	111,8	106,07	102,3	100	15
M150	2,56	160	143,11	135,2	130,64	122,71	119,3	113,14	109,1	106,67	18
M160	2,89	170	152,05	143,7	138,8	130,38	126,7	120,21	115,9	113,33	22
M170	3,24	180	161	152,1	146,97	138,05	134,2	127,28	122,8	120	25
M190	4	200	178,89	169	163,3	153,39	149,1	141,42	136,4	133,33	30
M210	4,84	220	196,77	185,9	179,63	168,73	164	155,56	150	146,67	35

Bilag nr. 2 – Bang "reglen" / Flatfooted

At blive fanget flatfooted betyder, at du bliver fanget uvidende og/eller off-guard. Din angriber skal være inden for 6 meter og skal have et klart skud. Det er ikke et krav, at angriberen skal være u-opdaget. Angriberen skal overraske dig på en sådan måde, at du ikke har nogen mulighed for at forsvare dig selv på nogen lovlig eller sikker måde.

1. Eksempel:

Du står ved et hjørne, og du ved, at der er fjender lige omkring det. Du står med dit våben pegende nedad og vurderer hvad du skal gøre, da der pludselig springer en fjenden rundt om hjørnet og råber "BANG". Her er du fanget off-guard og derfor er flatfooted-reglen gældende, og du er død.

2. Eksempel:

Du er på vagt og går din runde. Din runde tager dig tæt på en busk og du bemærker ikke fjenden der gemmer sig i den. Når du er 5 meter fra ham, retter han sit våben mod dig og råber "BANG". Her er du fanget uvidende, og derfor gælder flatfooted regel, og du er død.

3. Eksempel:

Du går en tur i den by din gruppe har besat. Du går rundt og hilser på indbyggerne. En lokal mand du kender kommer op til dig og rækker sin hånd frem for at hilse. Du tager hans hånd, men i stedet for det hjertelige "hej" du forventer, trækker han en pistol, peger den mod dit bryst og råber "BANG". Du er overrasket over angrebet og derfor er flatfooted-reglen gældende, og du er død