MILSIM U
MILSIM | SIMULACIÓN MILITAR
REGLAMENTO UNIFICADO DE JUEGO
COMUNIDADES ARGENTINAS
MILSIM | SIMULACIÓN MILITAR
COMUNIDADES ARGENTINAS

Comunidades Adheridas

Buenos Aires
Comunidad Argentina de Airsoft
Asociación Civil Deportiva Airsoft
Territorio Airsoft
Comunidad Marplatense de Airsoft

Catamarca
Airsoft Catamarca

Córdoba
Comunidad Cordobesa de Airsoft

Entre Ríos
Comunidad Entrerriana de Airsoft

Jujuy
Comunidad Airsoft Jujuy

La Pampa
Comunidad Pampeana de Airsoft

La Rioja
Comunidad Riojana de Airsoft

Mendoza
Comunidad Mendocina de Airsoft

Misiones
Asociación Misionera de Airsoft

Neuquén
Comunidad Airsoft sur

Río Negro
Airsoft Bariloche
La Hermandad | Airsoft La Grutas

Salta
Liga Salteña de Airsoft

San Juan
Unión Sanjuanina de Airsoft

San Luis
Comunidad Sanluiseña de Airsoft

Santa Fe
Comunidad Santafesina de Airsoft

Santiago del Estero
Asociación Civil Santiago Airsoft

Introducción

Esta modalidad, como su nombre lo indica, se trata de una simulación militar (**MIL**itary **SIM**ulation) lo más realista posible dentro de las posibilidades de la disciplina. Los medios para alcanzar este nivel de realismo es una conjunción de factores propios de la organización de la partida, como de un estado mental de inmersión por parte de los participantes de la misma. En este último aspecto se asemeja a los juegos de Rol, en donde los participantes, más allá de sus capacidades físicas e intelectuales, deben poner la mayor voluntad propia para interpretar los papeles que les fueran asignados. Esto es sumamente importante para que el MILSIM pueda ser disfrutado en su máxima expresión. Es de carácter fundamental comprender y respetar este aspecto, ya que, si los jugadores no se meten en el rol, la simulación fracasará, más allá de lo que haya armado el organizador para lograrla.

En rasgos generales, el MILSIM, trata de sumergir al participante en simulaciones de combate que lo exijan y desgasten como en una situación real. El MILSIM es más un ejercicio de auto superación consigo mismo que con el equipo contrincante. Los factores a vencer, no son solamente el equipo oponente, si no también y principalmente, el cansancio, físico y mental, como así también las inclemencias del tiempo, y lo escabroso del terreno en muchos casos.

Si bien, el Airsoft es un juego de caballeros en todas sus modalidades, el MILSIM lo es aún más, por su particularidad de que no es posible utilizar árbitros que obliguen al participante a cumplir con los reglamentos. Asimismo, incluso en aquellas simulaciones en que si pueda utilizarse árbitros, algunas de las reglamentaciones expuestas en este Reglamento son de difícil verificación. Queda en la conciencia de cada jugador respetarlas, respetar a su adversario, compañeros y organizadores. Por dicho motivo y como veremos en la sección de Sanciones, las faltas al Reglamento que sean constatadas tendrán mayor gravedad y una sanción más dura que en una partida de Airsoft convencional.

Este Reglamento, salvo que se aclare expresamente, respetará en un todo las normativas del Reglamento Unificado de Juego de las Comunidades.

Dadas las características y complejidad de la modalidad, se expondrán primero aquellos aspectos mínimos requeridos para que una partida sea considerada MILSIM (MILSIM Nivel I). A partir de ellos se elaborarán normas y requerimientos específicos que escalarán una partida a los siguientes niveles (Nivel II, Nivel III y EXTREMO). Trataremos también la modalidad de MILSIM Policial/Urbano.

Asimismo, se sugerirán opciones con respecto a ciertos temas, ya que las mismas variarán de acuerdo al terreno donde se desarrolle la operación y a la naturaleza de la misma.

Quienes pueden participar de un MILSIM

Teniendo en cuenta la exigencia de esta modalidad, es aconsejable que los jugadores principiantes hagan sus “primeras armas” en partidas de otras modalidades antes de participar de un MILSIM.

Esto no solo es por cuestiones de seguridad personal, que es el principal punto, si no también, por respeto a los demás jugadores experimentados, que desean disfrutar al máximo la sensación de la Simulación, sin tener que estar realizando escuela para los principiantes.

Para estos últimos, la Subcomisión de MILSIM, está estudiando la posibilidad de crear **Cursos de Capacitación y Entrenamientos** de diferentes niveles para todo aquel que quiera iniciarse en esta modalidad fascinante como también para todos aquellos que quieran perfeccionar sus conocimientos o asentarlos aún más.

Conocimientos previos sugeridos

Si bien este punto no es una reglamentación a cumplir, la Subcomisión de MILSIM, en su carácter formativo e informativo, pretende con este punto, asistir con conocimientos y consejos a los participantes con el fin último de lograr el máximo nivel de excelencia de esta modalidad. Por lo

tanto, se enumeran algunos de los conocimientos y /o entrenamientos que los participantes deberían tener o adquirir para beneficio propio y del MILSIM.

Estos son:

- Navegación con brújula y GPS.
- Determinación de puntos de navegación en una carta.
- Orientación en el terreno.
- Trabajo en Equipo.
- Respeto al que Comanda, alguna vez puedes ser vos.
- Primeros Auxilios.
- Comunicaciones.
- Supervivencia.
- Técnicas de Combate en diferentes terrenos.
- Métodos de Exploración.
- Descripción del Terreno.
- Selección del equipo necesario acorde para el tiempo y terreno del evento.
- Estado físico.
- Conocimiento de las propias limitaciones.

Normativa General

Aquí se encuentran expresadas las condiciones mínimas necesarias para que una partida sea considerada MILSIM y la normativa a cumplir tanto por el organizador como por los jugadores, a fin de mantener viva la esencia de esta modalidad sin que se deforme y pierda calidad en sus exigencias.

Entorno

El Organizador deberá proveer un entorno en el cual el jugador se sienta en una situación con exigencias realistas.

Esto significa que los elementos empleados deben ser representativos de las misiones a cumplir en todo sentido. Es decir, si el objetivo es trasladar una caja de municiones, se debe de proveer un objeto de similares características, lo cual no quiere decir que tiene que ser una caja “real” de municiones. Lo que NO puede ser es que si se menciona “caja de municiones” se use un termo tanque para tal fin.

De igual forma en cuanto a los objetivos fijos, como ser bunkers, posiciones atacables, trincheras, etc. No se pretende que obligatoriamente tengan que estar estos elementos u edificaciones. Si no es posible, estas no se incluirán en la misión y el organizador deberá apelar a su imaginación para crear otras misiones que si puedan ser realizables en cumplimiento de este reglamento.

Las escenografías utilizadas deberán ser lo más realistas posibles. Con esto no se pide que se consiga o se construya un edificio para simular un parlamento, pero sí que un HQ parezca uno y no sea solo un punto en la carta de navegación provista. Se exige en este punto que se utilicen los medios del terreno para representar posiciones, puestos comandos, etc., lo cual implica que puedan usar carpas o similares para cumplimentar con esta consigna.

La idea general de esto es que el participante se encuentre con lo que está buscando y que eso no sea también otro producto de su imaginación. Llegado el caso que esto no se cumpla, el evento no será considerado MILSIM.

Deberán utilizarse terrenos acordes a las misiones/objetivos propuestos. El terreno es un factor fundamental que realza el MILSIM. En oposición a los eventos generales, este debe ser lo suficientemente extenso como para poder cumplir con largas distancias de recorrido. Además, se debe tener a consideración al momento de elegir el terreno, que en un MILSIM, el contrincante no es solo el jugador que tenemos en frente, si no también, los obstáculos naturales a sortear.

La superficie mínima para que un evento sea considerado MILSIM es de 25 hectáreas con un recorrido mínimo de 5 Km. El único caso en que se podrá ignorar este punto es cuando se trate de simulaciones que, por su temática específica imposibiliten su cumplimiento. En dichos casos, deberá consultarse con la Subcomisión de MILSIM la viabilidad de las mismas.

Inmersión y comportamiento

Como se dijera en la introducción, es indispensable que aquel jugador que participe de una partida de tipo MILSIM esté dispuesto a meterse en el juego. Por tal motivo, es preferible que aquellos jugadores que no estén dispuestos a hacerlo se abstengan de participar de la modalidad, ya que no solo perjudicarán su propia experiencia, si no que afectarán la vivencia de sus compañeros.

Este estado, al cual denominaremos **"estado en situación"** es obligatorio durante todo el transcurso de la operación, a contar a partir del momento designado por el organizador (el mismo puede determinar que el estado en situación comienza ni bien se ingresa al campo, por ejemplo).

Una vez iniciada la simulación, absolutamente todas las actividades deben ser desarrolladas en estado de situación, incluida la alimentación. Es decir: el comandante o jefe de patrulla decidirá en que momentos se alimenta el personal y para hacerlo establecerá una base de patrulla, con sus respectivas guardias y turnos de descanso y alimentación.

Se considerarán faltas a dicho estado toda aquella actitud que no se ajuste con la conducta propia a un soldado en operaciones. Algunas de las mismas, y solo a modo de ejemplo, incluyen: hablar en voz alta, discutir con un oponente o solicitarle la baja, abandonar el campo, movilizarse de manera distraída, sin cuidar sus aéreas de responsabilidad, no respetar el “dress code” exigido por el organizador, no llamar a los personajes del juego por su nombre asignado, hacer tiros para ajustar el hop up y cualquier otra norma que el organizador considere necesaria.

Los jugadores tendrán la posibilidad de denunciar a aquellos participantes que no cumplieran con el estado de situación, lo cual podrán hacerlo mediante nota escrita a la Subcomisión de MILSIM.

Dependiendo la gravedad de la falta al estado de situación, el organizador podrá apercibir al jugador en falta o de ser necesario, expulsarlo del juego, a fin de garantizar al resto de los participantes una óptima experiencia. Asimismo, el organizador elevará a la Subcomisión de MILSIM un debrief de aquellos jugadores que hubieren cometido faltas. Dicho informe, de acuerdo a la gravedad de la falta, podrá vedar la participación de un jugador en futuras operaciones.

Continuidad

La simulación se realizara de corrido, sea cual fuere su duración final. No habrá pausas, interrupciones ni descansos.

Dress Code | Vestimenta y Equipamiento

El organizador podrá exigir un código de vestimenta específico para cada equipo y deberá aclarar si lo hará, en el post de su partida. El mismo deberá ser respetado por los jugadores participantes.

Queda terminantemente prohibido que un participante cumpla con un rol de combate para el cual no está correctamente equipado. Es decir, si su equipamiento es de asalto, jugará de asalto, y cargará con la munición (BB’s) acorde a tal rol de combate de acuerdo a la tabla suministrada y así sucesivamente. De igual manera para cualquier otro rol especial (ver **Roles Especiales**) que el organizador desee implementar en la simulación MILSIM.

En términos generales, cada rol de combate simulado, deberá serlo de la manera más real posible en cuanto a capacidad, peso, logística, etc., de su contraparte real.

Cadena de Mando

Toda estructura de carácter militar posee una Cadena de Mando. En operaciones de tipo MILSIM será obligatorio establecer una. A tal fin, el Organizador designará un Comandante para cada bando o

solicitará a los miembros de dicho bando que elijan uno. Dicho Comandante tendrá la obligación de estructurar su Cadena de Mando y remitirla al organizador. Es obligación de los participantes respetar y obedecer cualquier orden impartida por sus superiores designados. No hacerlo constituirá un acto de insubordinación y se considerará una falta grave, pudiendo ser expulsado del juego. Al finalizar el juego y en caso de haber existido actos de insubordinación, cada Comandante deberá elevar a la Subcomisión de MILSIM un debrief de aquellos jugadores que los hubieren cometido. Dicho informe, de acuerdo a la gravedad de la falta, podrá vedar la participación de un jugador en futuras operaciones.

Es potestad del Organizador designar a un miembro de la organización como comandante supremo de cualquiera de los bandos o un enlace que guíe a los Comandantes de cada equipo.

Orden de Operaciones

El organizador entregará a cada bando una Orden de Operaciones, la cual constituye la esencia de la simulación a realizar. El objetivo de la misma será llevar adelante y completar dicha Orden de Operaciones. Los objetivos de la Orden de Operaciones pueden ser de carácter consecutivo o simultáneo***** y deben ser cumplimentados como sea requerido en ella. La Orden de Operaciones constituye el **QUE** se debe hacer y es la tarea de cada Comandante diseñar el **COMO** se implementan dichas órdenes. En dicha Orden de Operaciones, el organizador volcará no solo los objetivos, sino también los elementos necesarios para cumplimentarla, la cartografía necesaria y todos los datos que crea convenientes para la concreción de la misma. El material suministrado servirá a los Comandantes de cada equipo para realizar la planificación previa necesaria a la operación. Esto no quiere decir que toda la información deba ser dada en este momento (en una operación real, la información puede ser variable y requerir ajustes o la incorporación de nuevos datos de inteligencia, por ejemplo). El organizador debe balancear entre momento y tipo de información a ser entregada a los Jefes de Equipo, antes, durante y después de cada MILSIM.

En ciertas partidas, en las que lo que se intente simular sean situaciones de respuesta rápida sin posibilidad de planificación, se entregará un parte de situación. Un ejemplo de esto sería una simulación de una toma de rehenes, en donde los jugadores deberán recabar los datos necesarios que contendría la Orden de Operaciones mientras se desarrolla la misma.

Un debrief público o privado debe ser entregado a cada Jefe de Equipo para su análisis una vez finalizado el MILSIM, con el detalle de misiones cumplidas, misiones no cumplidas y toda aquella contingencia que su análisis ayude a mejorar la planificación y estrategia para futuras simulaciones.

**** Se entiende por Objetivos Consecutivos a aquellos que deben cumplimentarse en un orden específico y por simultáneos a aquellos que pueden ejecutarse según orden a discreción propia del Comandante.***

Comunicaciones

El Organizador asignará canales o frecuencias de radio a cada equipo y determinará si los mismos pueden o no ser intervenidos.

En caso que no esté permitido hacerlo, la interferencia o escucha de un canal ajeno será considerado una falta y será pasible de sanción.

Asimismo, determinará las frecuencias o canales destinados a la Organización, los cuales no podrán ser interferidos ni monitoreados bajo ningún concepto. El hacerlo constituirá una falta y será sancionado.

Por último, determinará un canal de Emergencia, el cual solo debe ser usado en caso de extrema necesidad o por lesión de algún jugador.

Orden para la Marcha | Suministros y Pertrechos

El Organizador decidirá el grado de limitación de suministros con que puede contar cada jugador o equipo durante la simulación. Dicha limitación incluye no solo la munición (ver sección Munición) si

no también cualquier otro elemento que considere necesario para lograr la inmersión total en la simulación. Dicha limitación puede incluir incluso los alimentos (no así el agua). Si se decide una limitación en los alimentos, el organizador debe contemplar que la cantidad permitida sea suficiente para causar la incomodidad deseada sin generar riesgos a la salud de los jugadores (estimación de consumo calórico mínimo). Asimismo, el organizador tiene por obligación sugerir la cantidad de agua necesaria, teniendo en cuenta la duración del evento para evitar la deshidratación.

En todos los casos, una vez comenzado el juego, está terminantemente prohibido retirarse para reabastecerse de cualquier elemento. Hacerlo constituirá una falta y será pasible de sanción.
En caso de existir posibilidades de reabastecimiento del personal, el mismo deberá ser realizado en situación simulada de combate, por lo que el organizador estipulará las consignas a cumplir para el mismo.

Navegación y desplazamientos

Todos los desplazamientos de personal deberán realizarse brindando puntos de coordenadas de algún tipo, o medios de navegación que posibiliten el uso de la brújula para alcanzar los puntos de navegación designados por el organizador.

Munición y Cargadores

Solo se aceptarán cargadores de tipo MIDCAP o REALCAP. Los roles y las marcadoras permitidas para cada uno se encuentran definidos en el Reglamento de Juego de la Comunidad Cordobesa de Airsoft.

Teniendo en cuenta las características balísticas reales en comparación con el comportamiento de un pellet BB de 6mm, se determina la equivalencia **MÁXIMA** (el organizador podrá determinar una relación menor si así lo creyese necesario) en **3 a 1**, es decir, 3 BB de 6 milímetros por cada munición real de las armas largas, fusiles y subfusiles. En cuanto a las pistolas, debido a la distancia a la cual se dispara, la relación de cantidad será de 1 a 1 de acuerdo al cuadro suministrado más abajo. En el caso de simulaciones de tipo **exclusivamente** Policial o Urbano, la relación a utilizar será **SIEMPRE** de 1 a 1, dado que por las cortas distancias, puede obviarse la distorsión provocada por la nula balística de los BBs.

La dotación de munición por cargadores varía dependiendo de sus calibres y roles. Cada jugador por consiguiente, llevará como máximo el equivalente en BB's a la munición provista como dotación normal para cada rol de combate, como se determina en el siguiente cuadro:

Rol de Combate	Dotación Real	Equivalente en BBs
Asalto	1 cargador = 30 proyectiles	90 x Cargador
Soporte	1 cargador = 200 proyectiles	600 x Cargador
Sniper	1 cargador = 10 proyectiles	30 x Cargador
DM	1 cargador = 20 proyectiles	60 x Cargador
Pistola	1 cargador = 15 proyectiles	15 x Cargador

En cuanto a la cantidad de cargadores por efectivo, se tomarán como máximos los provistos por el USMC a sus soldados en operaciones según el siguiente cuadro:

- **Asalto:** 8 cargadores + el puesto.
- **Soporte:** 3 cajas o drums de munición.
- **Sniper:** 4 cargadores + el puesto.
- **DM:** 8 cargadores + el puesto.
- **Pistola:** 2 cargadores + el puesto.

Para todos los roles, en caso de no poseer dicha cantidad de cargadores, se saldrá únicamente con la munición para la cual se posea los mismos (Por ejemplo: si se tienen solo 5 midcaps, se sale a operar solamente con esos 5 midcaps, sin posibilidad de recargarlos en el campo).

La única excepción a esta regla es en el rol de Soporte que, en caso de no poseer más de un drum, podrá llevar todos los pellets en un único drum, pero deberá compensar los drums faltantes con elementos de igual peso y volumen. En el caso de marcadoras de soporte que acepten el uso de cargadores midcap de tipo estandar, podrá completarse la dotación de munición con hasta 8 cargadores cargados con un máximo de 90 BBs cada uno.

Bajo ningún concepto se permitirá la recarga de BBs durante la simulación, ni el transporte de BBs fuera de sus respectivos cargadores, salvo que la misma se encuentre inscripta dentro de una misión específica de la partida. Asimismo, se considerará falta **gravísima** el infringir estas limitaciones de munición.

Marcadora de Back Up

Se permite el transporte de una marcadora adicional. Sin embargo, la misma debe ser transportada en TODO momento por el jugador. Se deberá prever munición para la misma de los máximos permitidos en la tabla precedente (tanto en cantidad de munición por cargador como en cantidad de cargadores).

Ejemplos:

- Asalto con dos marcadoras de misma familia (dos AK, dos M4, etc.): saldrá con ocho cargadores + el puesto.
- Asalto con dos marcadoras que usen distinto cargador (M4 + MP5, por ejemplo): dividirá su dotación de 8+1 cargadores entre ambas.
- Sniper con asalto de back up: sumara 4 cargadores de asalto a su 4+1 del sniper.
- Soporte: no podrá llevar marcadora de back up, si su pistola.

Equipamiento especial

Granadas

Se autoriza el uso de granadas, ya sea de tipo “dummy” como de aquellas que expelen BBs. En este punto se hace una diferencia con respecto al Reglamento de Juego de la Comunidad Cordobesa de Airsoft.

La baja producida por todas las granadas no será considerada por impacto directo, si no por área de impacto. Es decir: no se considerará si se fue impactado por un BB, si no la distancia a la cual se encuentra el jugador del lugar de impacto de la granada. Se calculará de la siguiente forma:

- Granada arrojada dentro de una habitación de hasta 6x6m: todos sus ocupantes son baja.
- Granada arrojada en un lugar de mayores dimensiones: todo aquel en un radio de 6m es baja.
- Granada arrojada a un vehículo: todos sus ocupantes son baja y el vehículo se considera destruido.

En el caso de los lanzagranadas, si los mismos poseen cartuchos que arrojan BBs., se considerará que la posición a donde se dispare está destruida y todos sus ocupantes serán baja.

En caso que se dispare contra un vehículo, todos sus ocupantes son baja y el vehículo se considera destruido.

En caso de ser disparados en campo abierto, solo se considerará baja a aquellos que sean impactados.

En el caso de tratarse de lanzagranadas que arrojen cualquier tipo de proyectil que no sean BBs., se utilizará el mismo criterio que con las granadas.

Las granadas arrojadas deberán ser recogidas por los jugadores dados de baja por el impacto de las mismas y guardadas (sin posibilidad de uso) hasta la finalización del juego, momento en que serán devueltas a sus propietarios. El uso de una granada ya detonada será motivo de sanción.

Cada operador podrá portar un máximo de cuatro granadas.

Minas tipo Claymore

Se autoriza el uso de las mismas, ya sean de tipo comercial o de fabricación casera. En este punto se hace una diferencia con respecto al Reglamento de Juego Unificado.

La baja producida por las mismas no será considerada por impacto directo, si no por área de impacto. Es decir: no se considerará si se fue impactado por un BB, si no la distancia a la cual se encuentra el jugador del lugar y dirección de detonación. A tal fin, todo jugador comprendido en un área de 6x6 mts. por frente a la mina será considerado baja.

Se utilizará el mismo criterio para minas simuladas con pirotecnia (ver sección pirotecnia).

Minas enterradas

Se autoriza el uso de las mismas. Se considerará baja a todo aquel jugador que sea impactado por el contenido de la misma (ya sean BBs, agua o talco).

Escudos Balísticos

El Organizador definirá si el uso de los mismos está permitido. En caso de estarlo, los mismos deberán contar con las siguientes características:

- Tener un peso mínimo de 9 Kg.
- Replicar en su morfología y estética al escudo balístico replicado.
- Haber sido previamente aprobado por la Subcomisión de MILSIM.

Bajo ningún punto de vista se admitirán escudos de tipo antimotines (los plásticos transparentes). En caso de ser dados de baja el o los portadores del escudo, el mismo deberá dejarse en el sitio, no pudiendo ser llevado al respawn y se considerará equipamiento perdido. No podrá ser utilizado por el enemigo y, en caso de querer ser reutilizado por su propietario, deberá ser recuperado en situación de combate.

Queda terminantemente prohibido el maltrato o destrucción de un escudo (o cualquier otro tipo de equipamiento) dejado en el campo, y el hacerlo significara la expulsión de la simulación y su posterior sanción.

Sistemas de Baja y métodos de Respawn

El sistema de bajas queda a criterio del Organizador, en relación al tipo de simulación que se desee lograr y a las posibilidades propias del terreno y de las misiones en sí. Sin embargo, es de vital importancia que la baja de un operador represente una real perdida para su equipo, y que esto se vea reflejado en la posibilidad o no de cumplimentar con la misión en curso. Debe evitarse a toda costa el reabastecimiento de personal constante que se da en una partida de tipo normal. Se debe utilizar sistemas de bajas que representen el progreso de los logros de cada equipo. Esto colaborará en el mayor realismo de la simulación ya que pone en valor el esfuerzo de avance en el terreno, el realizar misiones finitas con objetivos realizables y resalta la importancia de la planificación previa y

utilización de recursos. Asimismo, aumenta la sensación de pérdida de recursos humanos, etc. A tal efecto, se sugieren los siguientes métodos:

Baja y Respawn por contacto o enfrentamiento: el jugador impactado canta su baja (solo a fin de evitar que se le siga disparando), se pone su pañuelo rojo y permanece inmóvil acostado en el piso en estado de baja. Durante dicho estado, le está vedado realizar cualquier actividad, ya sea hidratarse, comer, revisar su equipamiento, comunicarse, o lo que sea. Simplemente está "muerto". Mantendrá su Estado de Baja hasta que su comandante ordene el repliegue de su sección o cese el enfrentamiento. Durante el repliegue mantendrá su calidad de baja y solo volverá al juego una vez que su sección se haya reagrupado en un nuevo punto.

Baja y Respawn por tiempo: es la habitualmente usada en las partidas convencionales. Sin embargo, la gran diferencia al aplicarse a la modalidad estará dada en la duración del tiempo de respawn. A fin de conseguir los objetivos planteados en la introducción a este tema, el tiempo mínimo de respawn será de 45 minutos. Este lapso simulará el tiempo necesario para apertrechar tropas en retaguardia y trasladarla hasta el frente de operaciones. Asimismo, la salida de los refuerzos se dará en grupos mínimos de 4 integrantes. El tiempo empezará a contarse a partir del ingreso de la cuarta baja a la zona de respawn. Durante el estado de baja, al jugador le está vedado realizar cualquier actividad, ya sea hidratarse, comer, revisar su equipamiento, comunicarse, o lo que sea. Simplemente está "muerto".

Baja y Respawn por repliegue a base propia: la baja recuperará su estado activo ni bien ingresa en la base o HQ propio. Cabe aclarar que, para que este sistema pueda ser utilizado, la misma debe encontrarse a una distancia de la zona de combate no menor a 2Km. de esta manera se conseguirá simular no solo el tiempo necesario para la movilización de refuerzo (el tiempo que tarda el jugador en recorrer los 4Km de ida y vuelta), sino también el desgaste físico sufrido por los refuerzos en su avance al frente de operaciones. Asimismo, la salida de los refuerzos se dará en grupos mínimos de 4 integrantes. Este tipo de respawn es utilizable en tanto las dimensiones del terreno lo permitan.

Baja Definitiva: como su nombre lo indica, el jugador que es impactado debe retirarse del campo de juego. Este tipo de método es de utilidad para la misión final de una simulación o para simulaciones que formen parte de eventos múltiples en un mismo día.

Cualquier jugador que no cumpla con el modo de baja y respawn (alterándolo de cualquier forma) determinado por el Organizador, será considerado en falta grave, expulsado del campo e imposibilitado de participar en futuras simulaciones dentro de la Comunidad.

Baja de la Marcadora

En este punto se diferencia del Reglamento de Juego Unificado de Airsoft. El impacto de un BB sobre la marcadora no implicará la baja del operador, si no solamente la de su marcadora. En caso de contar con una marcadora de back up o una secundaria, podrá seguir operando con la misma. En caso de no contar con ninguna de las dos, podrá seguir brindando apoyo a su equipo o combatiendo con su cuchillo. La marcadora impactada perderá su condición de baja y podrá ser reutilizada con el mismo criterio aplicado a la baja para los jugadores. Por ejemplo: si el sistema de bajas para los jugadores es por enfrentamiento, una vez finalizado el mismo y producido el repliegue, podrá volver a utilizarse la misma. Si el sistema de bajas es por tiempo, podrá volver a utilizarla en un lapso no menor a 45minutos o en el que haya establecido el organizador. Se aplica el mismo criterio que para los demás sistemas de baja expuestos en el apartado anterior.

Utilización del equipamiento de jugadores en Estado de Baja

En aquellos casos en que las bajas permanezcan en el lugar donde fueron impactadas, se considerará lisito que sus compañeros hagan uso de sus pertrechos, munición o armamento. Sin embargo, la baja no podrá asistir a su compañero en la búsqueda de ningún material ni indicarle en

que parte de su chaleco o mochila se encuentra el mismo. **Queda terminantemente prohibido el uso de material perteneciente a los jugadores del bando contrario.**

Incautación, Captura o Destrucción de Pertrechos enemigos

El Organizador deberá aclarar si está permitido dentro de la simulación, previo al inicio de la misma. La destrucción, captura o incautación de equipamiento y pertrechos del ENO bajo ningún aspecto implica la destrucción real o el robo de los mismos. Los pertrechos bajo cualquiera de estas situaciones no podrán ser movidos ni maltratados. Simplemente se les colocara un precinto (en los cierres o en el guardamontes en el caso de las marcadoras) o cinta amarilla alrededor y dejados en exactamente el mismo lugar donde se encontraban. Cualquier pertrecho que haya sido capturado o destruido de esta manera no podrá ser utilizado durante el resto de la simulación.

Quedan excluidos de esta posibilidad el equipamiento perteneciente a jugadores en Estado de Baja (en los casos en que las bajas permanezcan en su lugar de impacto), los medicamentos y el agua.

En caso que un jugador tenga su agua o medicamentos dentro de una mochila que ha sido precintada, deberá informarlo a su Comandante, quien será responsable de fiscalizar que se corte el precinto, se retire solamente dichos elementos y se vuelva a precintar dicha mochila. Cualquier jugador que sea descubierto haciendo uso de equipamiento que le ha sido capturado, será expulsado y sancionado.

Roles Especiales

El Organizador podrá requerir que se asignen roles especiales dentro de cada equipo. Los mismos pueden ser el de **Ingeniero**, **Radio Operador**, **Negociador**, **Traductor**, **Navegante** o aquel que considere necesario para el cumplimiento de la simulación.

En todos los casos, dichos roles deberán estar claramente identificados (mediante brazaletes o parches) y, la baja de cualquiera de ellos implica la imposibilidad de contar con las habilidades de los mismos en tanto dure su Estado de Baja o durante el período de tiempo que dictamine el organizador.

Dentro de estos roles puede incluirse también al **Médico**. Sin embargo, su uso de manera realista exige una complejidad mayor, por lo que será tratado por separado.

Médico

A fin de entender la postura de este reglamento con respecto a este rol, es necesaria una breve introducción con respecto a su modo de operación en una situación de combate real.

En primera instancia, si un hombre es herido en combate, es trasladado al hospital de campaña y no regresa por largo tiempo al combate, con lo cual un herido no se parcha y continúa combatiendo. Salvo que la situación extrema no deje otra opción que continuar a pesar de estar herido. Por lo tanto, si una persona es herida en un combate real de tal forma que el Medico lo parcha y continua combatiendo, significa que su herida es tan leve que este podría auto evacuarse para ser atendido en zona segura alejado del fuego enemigo. Esto hace que si está herido no es baja en el lugar por lo antes mencionado de la auto evacuación. Terminamos entonces diciendo que el médico no es necesario en una situación como tal.

En los casos en que el médico de campaña deba atender al herido para ser evacuado, este se retira del combate de forma permanente, con lo cual sería baja definitiva del combate con el único logro de preservar su propia vida.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, entonces, el médico no tendría función alguna en un MILSIM para atender a la tropa.

Dicho esto, el médico puede ser utilizado dentro de un MILSIM solo bajo ciertas características, en las cuales su utilización potencie el realismo de la simulación.

Partidas con baja definitiva: el ser estabilizado por el médico permite que el jugador impactado, en vez de quedar fuera del juego, pueda cumplir un respawn y reingresar (dicho respawn deberá no se menor a 60 minutos).

Partidas con Roles Especiales en las cuales la baja del jugador que interpreta dicho rol signifique la pérdida DEFINITIVA de sus habilidades. A modo de ejemplo: supongamos una partida en la que es necesario contar con un guía local ya que es el único que conoce el terreno. Es impactado en un enfrentamiento, por lo que se hace INDISPENSABLE evitar su pérdida ya que si muere se pierde el guía por el resto de la simulación, con la consecuencia que implica (no contar con ese guía por el resto de la simulación y, posiblemente verse imposibilitado de cumplir las siguientes misiones). Es aplicable también a misiones en las cuales se debe extraer un VIP o similar.

Partidas con misiones de búsqueda rescate: rescate de un piloto herido, por ejemplo, a quien debe estabilizarse y evacuarse a zona segura.

En todos estos casos, se deberán seguir los siguientes procedimientos:

Previos a la simulación

- Designar a un hombre con este rol.
- Debe estar identificado como tal.
- Debe cargar con el equipamiento real que lleva un médico de combate. (gasas, vendas, cinta, desinfectante, pinzas, etc.)
- Debe asumir su responsabilidad como tal y entender los procedimientos reales a seguir en asistencia médica en situaciones de combate, como así también el resto de los integrantes del equipo, para entender bien la función y el operar de este rol tan complicado.
- Designar a sus camilleros y contar con una camilla real o arbitrar los medios para el traslado.

En el momento de cumplir su tarea

- Asegurar la Zona: despejar la zona de enemigos de tal forma que los rescatadores no terminen siendo víctimas también, minimizando las bajas.
- Estabilizar al herido: realizarle las curaciones necesarias de acuerdo a la gravedad de las heridas para estabilizar su situación sanitaria para el traslado. A tal fin se simularan heridas de gravedad en el torso, debiendo remover el chaleco y equipamiento y después la ropa, a fin de tener acceso limpio a la heridas. Deberá higienizarse la zona (se utilizará agua), colocar sulfamidas (se utilizará talco blanco), y se colocaran los apósitos. Acto seguido, se simulará una vía intravenosa para pasar suero y estabilizar al herido (se utilizará una vía real, la cual se pegará con cinta con su capuchón puesto y se conectará a un sachet de suero real).
- Prepararlo para la evacuación: dependiendo de la gravedad de las heridas, se realizarán los procedimientos previos para la evacuación. Camillas de campaña o medios para el traslado deberán ser implementados como así también la designación del personal a cargar al herido.
- Evacuar: realizar el traslado a zona de extracción o preparar la zona para que el lugar en donde se encontró a la víctima sea la zona de extracción. Dicha zona de extracción debe encontrase asegurada, lejos de la zona de combates y debe marcarse con una bengala de humo rojo.

Todo este procedimiento deberá realizarse dentro de la hora de producido el impacto. En la jerga militar es conocida como The Golden Hour (La Hora Dorada), y es la hora dentro de la cual el herido tiene alguna chance de supervivencia.

Simulación de fuego de Artillería, Morteros y Apoyo Aéreo

El organizador podrá incluirlas si considera que son valiosas para el desarrollo de la simulación. Sin embargo, las mismas serán utilizadas bajo la siguiente metodología:

Para poder solicitar cualquiera de los tres tipos de disparos, el equipo deberá contar con un Observador de Tiro Avanzado. Dicho observador, en base a su posición de GPS calculará la posición del objetivo a impactar y transmitirá las coordenadas del mismo a los ejecutores del disparo (batería de artillería, grupo de morteros o a los pilotos, que serán interpretados por un miembro de la organización que debe encontrarse en las cercanías del lugar de impacto y quien debe contar con una unidad GPS, una cuerda del largo del radio de impacto y una estaca). Se considera que, una vez que se hace visible dicho miembro de la organización, la bomba ya ha impactado, por lo que está terminantemente prohibido alterar las posiciones de los efectivos bombardeados. Dicho miembro de la organización se dirigirá hasta las coordenadas suministradas por el Observador de Tiro, clavara en ese punto la estaca y trazará el radio de impacto. Cualquier jugador u objetivo dentro del mismo se considerará de baja o destruido.

A pesar de ser de difícil aplicación, esta metodología puede agregar un aditamento interesante en ciertos tipos de partidas y requieren de habilidades múltiples (infiltración, capacidad de cálculos matemáticos para encontrar las coordenadas, etc.) por parte de los jugadores.

Otros Roles

Árbitros

Dado que en la mayoría de los casos, por las dimensiones mismas de los terrenos en que se practique la modalidad, será poco viable la utilización de árbitros, **es función y responsabilidad de cada Comandante asumir el control sobre el comportamiento de sus subordinados**. En caso de detectar incumplimientos al reglamento por parte de sus subordinados, deberá informarlo inmediatamente a un miembro de la organización, quien determinará las acciones a seguir (apercibimiento o expulsión del jugador en falta). Será función del comandante (o de quien se encuentre al mando en ese momento) implementar la sanción explicitada por la organización. Aquel Comandante que ignorase las faltas al reglamento por parte de sus subordinados será considerado tan culpable como aquel que comete la falta y sancionado con igual rigor.

En caso de utilizarse árbitros, los mismos deberán vestir ropa de combate, identificándose únicamente con una cinta roja en torno al brazo derecho.

Fotógrafos, camarógrafos y cronistas

Solo estarán permitidos si son incluidos dentro de la trama como corresponsales de guerra. A tal fin, deberán vestir ropas de colores apagados que no delaten la posición de la unidad a la cual se encuentran adosados, llevar "protección balística" (un chaleco normal de combate) junto con un parche con la palabra **"PRESS"** en su frente y espalda. Deberán comportarse como verdaderos corresponsales de guerra, no pudiendo incidir de manera alguna en el desarrollo y resultado de la partida (pasando información o delatando al enemigo). Deberán ser protegidos por la unidad a la cual se encuentren adosados y seguir las órdenes de la cadena de mandos.

En caso de ser impactados, cumplirán con las mismas normas de baja y respawn que se hayan fijado para el resto de la tropa, deberán mantener el Estado de Situación en todo momento.

Asimismo, deberán ser concientizados en cuanto a la importancia de mantener la protección ocular en todo momento.

Se solicita a los jugadores que, en caso de existir este tipo de cronistas, se evite a toda costa hacer fuego sobre su equipamiento para evitar daños al mismo.

En caso que el organizador lo determine, dichos cronistas podrán ser adosados alternadamente a uno u otro equipo.

Respetar estas consignas, más allá de posibilitar la cobertura de una partida aportará al cronista invitado la oportunidad de vivir (aunque sea en forma simulada) la experiencia de ser un corresponsal de guerra real.

Residuos

Queda terminantemente prohibido abandonar residuos de cualquier tipo en el campo. Estos incluyen colillas de cigarrillos, papeles, envoltorios de comida, etc. Dado que, en la mayoría de los casos las simulaciones se llevarán a cabo en terrenos naturales agrestes, debe tenerse el máximo respeto y cuidado por los mismos. Se deberá tener plena conciencia de que "todo lo que entra al campo, sale del campo". Aquellos jugadores que incumplieran esta norma, serán sancionados.

Seguridad

Croneo de Marcadoras

Cada jugador es responsable de presentarse a la simulación con sus marcadoras precintadas y en regla. Las mismas podrán o no ser croneadas al inicio de la partida (a criterio del Organizador). Asimismo, podrán ser croneadas una vez finalizada la partida o en cualquier momento posible. Todos los jugadores tienen la obligación de someter su marcadora a un croneo si así se les requiere, sea el momento que sea. Aquel jugador que posea una marcadora fuera de categoría será sancionado duramente.

Se recomienda a los Organizadores que, en caso de no realizar croneo previo al inicio de la partida, coordinen con la Subcomisión de Seguridad una sesión de croneo para fecha previa a la misma.

Pirotecnia

Solo se permitirá el uso de pirotecnia autorizada **EXPRESAMENTE** por el organizador. En todos los casos la misma deberá ser manipulada por gente experimentada y responsable y se deberá informar al organizador los nombres de dichas personas a fin de que autoricen o no su uso.

Quedarán excluidas de esta restricción las bengalas de humo de uso comercial que no generen llama. Sin embargo, en ciertos campos (ya sea por condiciones de sequedad extrema o por prohibición de sus dueños), las mismas podrán ser prohibidas por el organizador.

Es obligación de quien utilice cualquier elemento de tipo pirotécnico verificar que cualquier brasa, llama o residuo sea apagado en su totalidad, a fin de evitar daños a los campos de juego.

Fogatas

Salvo que sean autorizadas **EXPRESAMENTE** por el organizador, la realización de fuego vivo se encuentra terminantemente prohibida.

Botiquín de Primeros Auxilios

Debido a las grandes distancias que se cubrirán en este tipo de simulaciones. El botiquín provisto por el organizador puede no estar disponible o encontrarse a kilómetros de distancia. Por tal motivo cada jugador debe contar obligatoriamente con un botiquín de primeros auxilios de uso personal.

El mismo, debe incluir mínimamente los siguientes elementos:

- Termómetro
- Guantes de látex estériles
- Gasa estéril

- Apósitos (Curitas/ Band Aid)
- Vendas elásticas
- Tela adhesiva hipo alergénica
- Solución de yodopovidona (Pervinox o similar)
- Tijera multipropósito
- Pinzas
- Manta térmica de supervivencia
- Hisopos
- Linterna de manos libres
- Bolsa roja para residuos patológicos

Deberá contar además con cualquier medicamento de uso personal que el jugador considere necesario.

Ficha Médica

Todos los jugadores deberán llevar en algún lugar de su equipamiento personal (ya sea en el chaleco, mochila, o botiquín) una copia de la ficha médica plastificada. Es responsabilidad del jugador mantener dicha ficha médica **ACTUALIZADA**. Dicha ficha servirá a quien deba realizar tareas de primeros auxilios en caso de inconsciencia del jugador.

Reglamentación y Condiciones Particulares

Además de cumplimentar con la normativa general, la simulación deberá contar con las siguientes características.

MILSIM Nivel I

- Duración mínima: 6 horas. Diurno.
- Tipo de terreno: Llano. Monte, selva, bosque o similar.
- Logística: Limitada.
- Distancia mínima a recorrer: 5 kilómetros.
- Superficie Mínima: 25 Ha.

MILSIM Nivel II

- Duración mínima: 10 horas. Diurno.
- Tipo de terreno: Llano. Monte, selva, bosque o similar.
- Logística: Limitada.
- Distancia mínima a recorrer: 10 kilómetros.
- Superficie Mínima: 35 Ha.

MILSIM Nivel III

Este se considera el nivel más alto de MILSIM, sin llegar al nivel de EXTREMO. Es fundamental que además de cumplimentar con la normativa general, la simulación cuente con las siguientes características:

- Duración mínima: 15 horas. Diurno y nocturno.
- Tipo de terreno: Escabroso. Monte, selva, bosque o similar.
- Logística: Limitada.
- Distancia mínima a recorrer: 15 kilómetros.
- Superficie Mínima: 50 Ha.

Asimismo cuenta con una serie de normativas particulares que difieren con respecto a las establecidas en el Reglamento de Juego Unificado. A pesar de que las mismas pueden parecer un "relajamiento" en las normas de seguridad, son indispensables dado los tipos de terreno en que se practica y las necesidades de realismo que se buscan.

Dado que este nivel de MILSIM solo podrá ser practicado por jugadores con alta experiencia, se entiende que estos tendrán el criterio suficiente para no poner en peligro ni a sí mismos ni a sus compañeros de juego.

Portación de Cuchillos

Estará permitida la portación de un cuchillo. El mismo deberá permanecer en su funda, dentro de la mochila, a fin de evitar confusiones durante el juego.

Portación de Machetes

El Organizador determinará que jugadores considera aptos para la portación de machetes. Los machetes permanecerán en sus fundas siempre que no estén en uso. En caso de enfrentamiento deben ser guardados inmediatamente.

Acceso a lugares en altura

Se permite el acceso a cualquier lugar en altura (arboles, edificaciones, etc.).

Distancia mínima de seguridad y uso del full auto

Se podrá ignorar la distancia mínima de seguridad y la restricción de full auto para las marcadoras de asalto. Se recomienda a los jugadores evitar el tiro a la parte superior del torso y cara en estas situaciones.

Descenso en rappel y escalada técnica

Se permitirá. En caso de ser necesario el uso de esta modalidad, el organizador deberá brindar un curso sobre el mismo a los participantes, previo a la partida.

Toma de Prisioneros

El Organizador deberá aclarar si está permitido dentro de la simulación, previo al inicio de la misma. En caso de estarlo, podrá ser tomado prisionero cualquier jugador que sea sorprendido en clara situación de inferioridad (por ejemplo, si es encañonado por la espalda, sin darle tiempo a sacar su secundaria, o si es sorprendido por la espalda por un contrincante con un cuchillo). En dicho caso, el jugador deberá rendirse. Podrá ser requisado por sus captores y despojado de todo su equipamiento. Sin embargo, de ser así, sus captores serán responsables por el cuidado y la integridad de los mismos.

Las manos del prisionero podrán ser esposadas o precintadas. Sin embargo es obligación que esta operación se realice SIEMPRE con las manos hacia el frente (para que en caso de tropezar pueda protegerse) y teniendo especial cuidado en no cortar la circulación de las manos del capturado.

No podrá negársele agua a un prisionero y se deberá velar en todo momento por su seguridad y salud personal. A tal fin, en caso de poseer cualquier tipo de condición médica particular, el prisionero deberá informarlo a sus captores a fin de evitar riesgos para su salud.

Un prisionero puede ser interrogado y sometido a presiones (por ejemplo, negarle alimento hasta que coopere, o mantenerlo en una posición incómoda hasta que lo haga). Asimismo, un prisionero puede escapar, brindar información falsa o intentar entorpecer la marcha de sus captores (haciendo ruido, dejando rastros, etc.).

Un prisionero no podrá ser amordazado nunca por razones de seguridad. Sin embargo, el jugador que es tomado prisionero deberá considerar que se encuentra amordazado y solo podrá hablar o emitir sonido en caso que se le requiera o de extrema necesidad. Aquel prisionero que incumpliese este punto será reportado y sancionado.

Por último, un prisionero puede ser ejecutado en caso que su captor considere que no es de mayor utilidad. A tal fin, se simulará su ejecución efectuando disparos al piso. Se le devolverán sus pertrechos y el mismo se retirará en Estado de Baja (con su pañuelo rojo) hasta reencontrarse con sus compañeros de equipo. Al recuperar su estado de jugador activo, le estará vedado transmitir cualquier tipo de información (ubicación, fuerzas, planes, o lo que sea) respecto al enemigo a sus compañeros de equipo.

MILSIM EXTREMO

Este es el nivel más demandante de MILSIM que pueda alcanzarse. El **MILSIM EXTREMO** requiere de conocimientos técnicos, físicos y de una actitud de responsabilidad superior a las otras variantes del MILSIM. Asimismo, requiere de una disciplina y temple de carácter superior a cualquier otra modalidad.

Requiere conocimientos de primeros auxilios y de supervivencia, ya que los riesgos que se corren son equiparables a los de cualquier deporte extremo y la ayuda puede encontrarse a kilómetros de distancia y puede tardar horas en llegar. Por dicho motivo, solo podrá ser practicado por jugadores que cuenten con experiencia en el tema.

La participación en un MILSIM EXTREMO requiere de una preparación física previa y de equipamiento que escapa al convencional.

Requiere asimismo de una planificación previa a nivel personal, estudiando la flora y fauna del lugar, a fin de detectar y conocer aquellas especies que puedan ser peligrosas y cómo actuar en caso de deber enfrentarlas. Más allá de los recaudos que pudiera tomar el organizador, es importante que el jugador comprenda que en un EXTREMO puede encontrarse solo frente a los elementos y que deberá estar preparado para solucionarlo.

Además de cumplimentar con la normativa general y la específica al MILSIM Nivel III, la simulación deberá contar con las siguientes características:

- Duración mínima: 24 horas. Diurno y nocturno.
- Tipo de terreno: Escabroso. Monte, selva, bosque o similar.
- Logística: Limitada.
- Distancia mínima a recorrer: 20 kilómetros.
- Superficie Mínima: 100 Ha.

En esta modalidad el organizador es libre de introducir las variantes que considere necesarias a fin de maximizar el realismo de la simulación. Sin embargo, deberá informar de las mismas a la Subcomisión de MILSIM y recibir aprobación correspondiente.

MILSIM Policial | Urbano

Entrarán dentro de esta categoría aquellas simulaciones que se realicen es espacios reducidos o urbanos. Las mismas podrán ser de Nivel I, II, III o EXTREMO, compartiendo todas las características de las categorías ya mencionadas, pero simplemente obviando las especificaciones referidas a distancias de recorrido y superficie de los predios.

Aclaración Final

Debido a la variabilidad de terrenos que se pueden encontrar y a la imaginación del Organizador, la Clasificación final del nivel de exigencia de un MILSIM será siempre dada por la Subcomisión de MILSIM, a la cual deberá presentarse el proyecto para su análisis, para así determinar estos valores.

Las clasificaciones antes mencionadas son a título de referencia general como para encuadrar en ciertos niveles de exigencia física y táctica.

Equipamiento Mínimo Necesario

Dependiendo de la duración, terreno y clima, los pertrechos a cargar por hombre son muy variados, en cuanto a necesidades y en cuanto a gustos. Por lo tanto, la Subcomisión de MILSIM pretende brindar con esto una guía sugerida de los elementos mínimos necesarios para el normal desarrollo de esta modalidad, sin que los participantes sean víctimas del terreno y clima, los cuales son el principal elemento a vencer antes que al oponente en los MILSIM más exigentes.

- 2 litros de agua (Mínimo Obligatorio) o lo que el organizador disponga.
- Botiquín de primeros auxilios con los agregados particulares de las necesidades personales que cada uno pueda tener, como ser prevenciones contra alergias, asma, etc., afecciones particulares. No todos necesitan los mismos medicamentos, es por esto, que cuando hay un accidentado, el botiquín de primeros auxilios que se debe usar es el de la víctima y no el personal de cada uno.
- Caramelos duros.
- Barras de cereal.
- Trozos de cuerda tipo cola de ratón de varios metros.
- Cinta adhesiva tipo Duct Tape.
- Bolsas de nylon para la basura y aislamiento al agua.
- Ropa seca de recambio, ropa interior, medias, remeras, etc.
- Alimentos. Una comida con buenas proteínas por día de desarrollo de evento es necesaria.
- Te, café, sopas en sobres, azúcar.
- Calentador de campaña liviano y chico.
- Jarro metálico para calentar líquidos y alimentos.
- Linterna de baja visibilidad.
- Anotador y lápiz.
- Ropa de abrigo para los cambios de clima durante la noche.

En cuanto a lo que se refiere a equipo personal de combate, cada uno deberá elegir la mejor opción de acuerdo a la exigencia a la cual se va a enfrentar, es por ello, en que no se repara en detallar el mismo, porque además depende de los gustos y necesidades de cada participante. Igualmente, la Subcomisión de MILSIM está abierta a cualquier tipo de consulta que los participantes y Organizadores quieran acercar y compartir para lograr el mejor desarrollo posible de estos eventos.