



KST & FRIENDS PRESENTA

MILSIM - 40 HORAS

RED ON(SH) OFFENSIVE

AGOSTO 2025
VIERNES 15 (FERIADO)
AL DOMINGO 17

HORA DE LLEGADA
16:00 HRS
INICIO 20:00 HRS

ADHESIÓN
\$45.000

.....
LUGAR
RITOQUE
V REGIÓN

ES HORA DE PONER A PRUEBA TODO:
TU GEAR, TU TEAM, Y DE QUÉ ESTÁS HECHO.

RED OMSK OFFENSIVE es un juego de Milsim de aproximadamente 40 horas de duración organizado por jugadores con vasta experiencia en el formato, con juegos en Chile y en el extranjero.

Será un desafío personal y de equipos que pondrá a prueba la capacidad de organización y preparación física de los jugadores antes y durante el desarrollo.

El juego comienza al atardecer del día viernes 15 de Agosto, feriado en Chile y termina antes del mediodía del día domingo 17. Por lo que los jugadores deberán proveer de todo lo que implica una operación en terreno por 3 días. Abrigo, alimento, hidratación, medicamentos e insumos para el juego.

La inscripción incluye entrega de torniquete de juego, pieza fundamental para la regla de médico y respawn.

DESCRIPCIÓN

**RED
OMSK
OFFENSIVE**



¡TRAICIÓN! fue lo que resonó en toda Rusia al descubrir que tropas de la OTAN ingresaron por Kazajistán y mantienen acorraladas a sus fuerzas a sólo kms de la ciudad de OMSK.

Sólo el apoyo de milicias del lugar podrían desequilibrar la balanza y el gigante de Asia retomar el control de la zona.

ARGUMENTO

**RED
OMSK
OFFENSIVE**



OTAN

Cualquier uniforme de unidad representativa de sus países.

Principal: Multicam

Secundarios: Multicam, Mc Arid, Mc Tropic / Woodland Marsoc / Desert camos
AOR1, digital desert. Camos europeos, flecktarn, DPM, M/98, etc.

Prohibición: *Multicam Black



RUSFOR

Principal: Cualquier uniforme de origen ruso.

Secundarios: Atacs FG, Atacs AU, Atacs IX, UF Pro.



MILICIA

Referencia Bear / Escape From Tarkov

Principal: OD, FG, Negro, Colores planos. Adidas.

Secundario: Combinaciones con camos rusos.

Bandos sin restricciones de tecnología.

BANDOS

RED OMSK OFFENSIVE

REGLAMENTO COMBATE

FPS con 0.20g

Asalto: 400 fps / 1.49 J

Soporte: 450 fps / 1.88 J

DMR: 450 fps / 1.88 J

Sniper: 550 fps / 2.81 J

Secundarias: 320 fps / 0.95 J

MUNICIÓN

Uso exclusivo de Midcap.

Se recarga sólo en PB (Platoon Base).

Límite de BBs en despliegue:

Asalto: 300

Soporte: 700

DMR: 100

Sniper: 50

DISPARO:

Asalto: permitido uso full auto

DMR: semi

RÉPLICAS

RED OMSK OFFENSIVE

Condiciones y consideraciones para el uso de HPA dentro del evento, se deben cumplir todos los puntos indicados a continuación, en caso contrario la organización se reserva el derecho de rechazar la réplica y sistema que no cumpla con los requisitos.

- La tabla de cronaje será la misma que cualquier otro sistema.
- Solo se permite el uso de HPA en réplicas primarias que cumplan con las características de su contraparte real, NO se permite primarias sin culata, bombona en el pistolgrip ni en secundarias y mucho menos pistolas con adaptadores Primary o similares a cargadores M4
- En caso de ser un sistema HPA electrónico con selector automático, se evaluará que el ROF no pase de los 25 rps, en caso contrario se solicitará ajustarla para aprobar la etapa de cronaje.
- El regulador debe contar con sistema de bloqueo de fábrica para evitar el uso malicioso de la regulación de psi y será obligatorio utilizar un sello de seguridad para el bloqueo de estos el cual entregará la organización al momento de cronar la réplica.
- Durante todo el evento el player estará sujeto a posibles inspecciones aleatorias para corroborar que el regulador, ROF y sello de seguridad no se hayan alterado.

HPA

**RED
OMSK
OFFENSIVE**



Cada jugador recibirá en el check-in un **torniquete dummy** que deberá mantener durante todo el juego y con el cual podrá reintegrarse al combate cada vez que sea dado de baja.

Cada pelotón tendrá un médico asignado fijo para todo el evento. El médico de pelotón llevará torniquetes adicionales para sanar jugadores en juego. Sólo él puede hacer uso de estos torniquetes.

Todo jugador impactado por un balín deberá lanzarse al suelo y simular estar muerto o herido en función del reconocimiento inmediato de su condición.

MÉDICO

**RED
OMSK
OFFENSIVE**

Jugador que ha sido impactado por primera vez pasa a la condición de "**HERIDO**" y deberá ser sanado por un compañero aplicando su torniquete que deberá mantener visible o de fácil acceso.

Jugador impactado por segunda vez deberá pedir asistencia del médico de pelotón. El cual le proveerá de sus propios torniquetes las veces que necesite "revivir".

Si el jugador es impactado y no hay torniquetes para su curación, se considera jugador "**MUERTO**" y deberá volver a su Platoon Base. Lugar donde el torniquete personal vuelve al equipamiento personal y los torniquetes del médico de pelotón se le entregan para su correspondiente reintegro al juego.

Jugadores heridos y muertos durante la noche deberán encender luz roja intermitente para mostrar su baja a la espera de atención médica y para retirarse a su platoon base. Por ende, luz roja intermitente no se le dispara.

MÉDICO

**RED
OMSK
OFFENSIVE**

Mantener la continuidad del juego durante 40 horas es parte del desafío de la organización y también de los jugadores.

Pernoctar dos noches requiere de una preparación anticipada o bastante experiencia en el tema. **Considerar el concepto de VIVAC tal cual su definición: campamento improvisado.**

Los jugadores deberán buscar la comodidad para trasladar su equipamiento en todo momento. La “base fija” no necesariamente será la tónica del juego. Por ende proveerse de equipamiento cómodo y preciso para evitar peso y fatiga innecesaria.

Saco de dormir, cocinilla a gas, bivy sac, toldos o tarps; son artículos permitidos y necesarios para el clima de la zona central en Agosto.

Está estrictamente prohibido el uso de carpas, generadores de electricidad, coolers o artículos que no respeten la dinámica de un juego inmersivo.

VIVAC

**RED
OMSK
OFFENSIVE**

CO / COMMANDER OFFICER



Organización

PSG1 / PLATOON SERGEANT 1

Organización

PSG2 / PLATOON SERGEANT 2

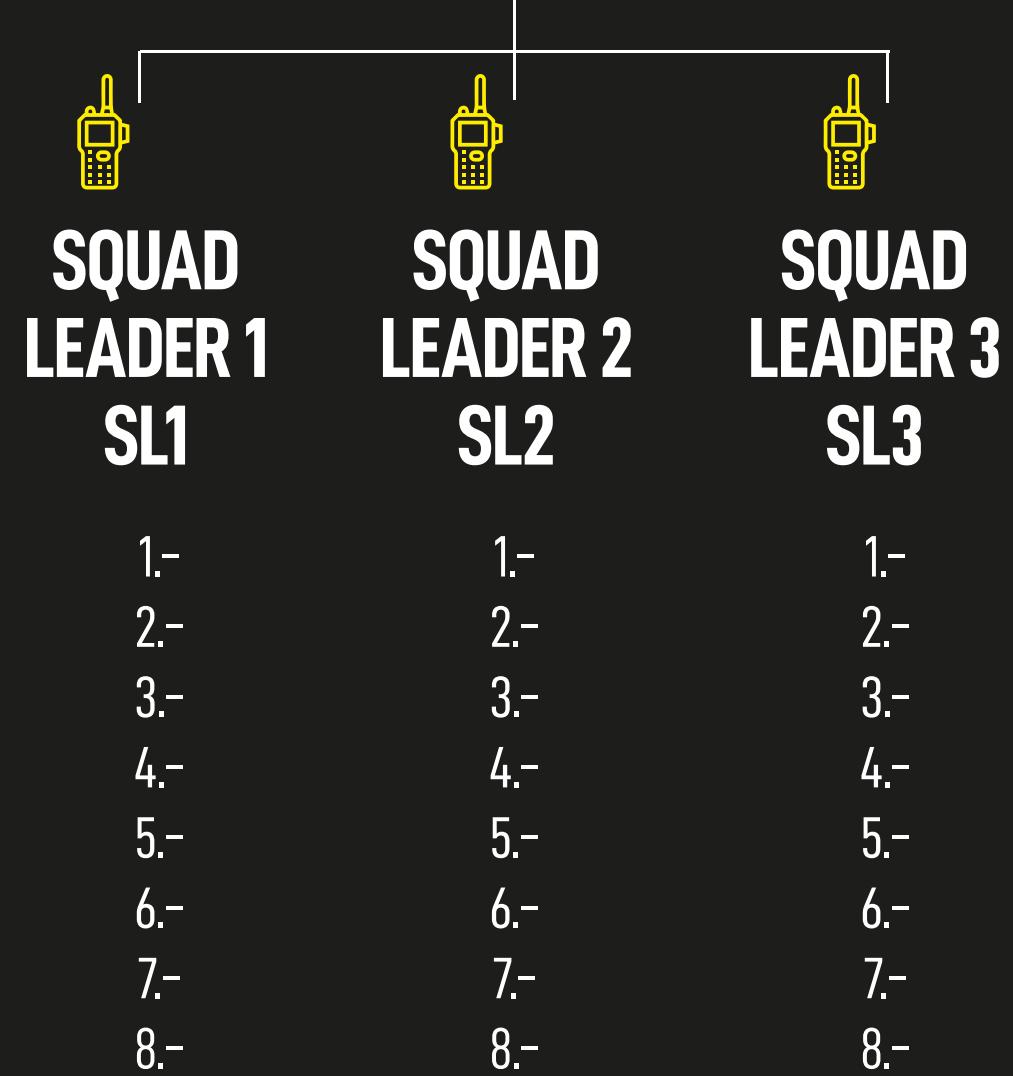
Organización

PL1 / PLATOON LEADER 1ST PLATOON

Jugador

PL2 / PLATOON LEADER 2ND PLATOON

Jugador



1/1

1/2

1/3

2/1

2/2

2/3

ESTRUCTURA

RED OMSK OFFENSIVE

PROHIBICIONES

Pirotecnia y productos inflamables.

Artículos hechizos.

Insultos y tratos vejatorios.

Fogatas.

PERMISOS

Visores nocturnos.

Visores térmicos.

Granadas de ruido.

Drones.

Vehículos previa notificación y aprobación.

FOTÓGRAFOS:

Equipos podrán inscribir sus fotógrafos.

Deberán usar loadout de prensa.

Prohibido chalecos reflectantes.

Autorización de uso del material fotográfico.

Adhesión: \$20.000

La organización se reserva el derecho de admisión y/o expulsión por conductas ajena al espíritu del juego.

EXTRAS

RED OMSK OFFENSIVE

An aerial photograph showing a coastal landscape. On the left, dark blue ocean waves break onto a light-colored sandy beach. To the right, a large area of dark, textured land represents sand dunes. A narrow, winding path or road cuts through the dunes from the beach towards the top right of the frame.

**AO
DUNAS
DE RITOQUE**

32°49'36.9"S 71°31'21.8"W

**RED
ON SK
OFFENSIVE**



NATO CO

Kustom
@kustomtac.info

- 15 años exp.
- Juegos en Chile y Ext.
- Socio tienda Kustom Tac
- Reenactor Devgru, Marsoc, FSB, SSO, etc.



RUSFOR CO

Nolo
@rr_yuzhnnyy

- 19 años exp.
- Juegos en Chile y Ext.
- MSW Cadre hispanoamérica
- Fundador Milsim One



NATO PSG

Nory
@rr_nory

- 7 años exp.
- Juegos en Chile y Ext.



RUSFOR PSG

Taz
@rr_taz

- 7 años exp.
- Juegos en Chile y Ext.
- Socio tienda Scav Depot



WHITE CELL

Nicole
@nicole.kaelis

- 11 años exp.
- Juegos en Chile y Ext.
- Generadora de contenidos
- Socia tienda Astro Airsoft

TEAM

RED OMSK OFFENSIVE



 **@OMSKMILSIM**

 **OMSKMILSIM@GMAIL.COM**

 **WWW.OMSKMILSIM.CL**