

2016

Regras M-Platoon



Paintugal

Associação Portuguesa de Paintball

Recreativo - APD

4/4/2016



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	2
O QUE É O MILSIM?	2
O QUE É O M-PLATOON?.....	2
ARTIGO 1º - MARCADORES PERMITIDOS.....	3
ARTIGO 2º - REUNIÃO DE SINCRONIZAÇÃO	3
ARTIGO 3º - CARREGADORES & MUNIÇÃO PERMITIDA.....	3
ARTIGO 4º - CATEGORIAS & FUNÇÕES	4
ARTIGO 5º - MODO DE ACTUAÇÃO DO MÉDICO E DE UM JOGADOR ATINGIDO NO CORPO:	5
ARTIGO 6º - MODO DE ACTUAÇÃO DE UM JOGADOR ATINGIDO NO MARCADOR, LANÇA-ROCKET OU ESCUDO	6
ARTIGO 7º - VIDAS EXTRA / REENTRADAS	7
ARTIGO 8º - REABASTECIMENTO	7
ARTIGO 9º - ARTEFACTOS	7
ARTIGO 10º - EQUIPAMENTO PERMITIDO (VESTUÁRIO):.....	7
ARTIGO 11º - QUESTÕES OMISSAS	8



INTRODUÇÃO

Este formato é organizado e dirigido pela Comissão do M-Platoon. Esta comissão é mandatada pela direção da associação. Gere-se pela regras aprovadas e publicadas na associação no que diz respeito á mesma e ao formato.

O actual manual de regras M-Platoon foi debatido e definido com a participação de várias equipas e jogadores nacionais associados à Associação Paintugal, entre 2011 e 2013, tendo como objectivo máximo a unificação das regras Milsim em território Nacional.

A aproximação à realidade militar, restringe-se apenas às dificuldades e processos de logística, planeamento e execução da missão, limite de recursos e munição, bem como da classificação de zonas de impacto no corpo, que alteram o critério de eliminação comum no paintball.

Em momento algum a prática do Milsim invoca um desejo de combate real, com fatalidades ou lesões reais, nem tão pouco a dor e o sofrimento geradas a nível físico e emocional nas pessoas. Não há nenhuma relação entre o paintball e os horrores da guerra, das guerrilhas, dos combates urbanos, do caos, da destruição de vidas.

O QUE É O MILSIM?

Milsim é uma contração de Military Simulation, Simulação Militar em Português. É praticado por quem tem o gosto pelo cumprimento do objectivo em detrimento da eliminação do adversário, pelo desafio superado e um nível de dificuldade avançado.

Pretende-se com esta vertente, imergir o jogador num universo fictício de simulação militar, sem perder o foco na diversão, na prática desportiva e o lado lúdico do paintball.

O QUE É O M-PLATOON?

É uma tour de eventos Milsim, organizados por núcleos da Paintugal – Associação Portuguesa de Paintball Recreativo - APD.

Mais que uma simulação militar inserida num jogo de Paintball, estes eventos retratam várias situações que vão provocar experiências intensas ao jogador.

São compostos por um cenário táctico completo, onde cada jogador tem atribuída uma categoria ou função, num jogo de estratégia e espírito de equipa levado aos limites.



Os marcadores utilizados têm de ser considerados reproduções de armas de fogo para práticas recreativas, como descrito na Lei das Armas.

REGRAS M-PLATOON 2016

ARTIGO 1º - MARCADORES PERMITIDOS

1. Apenas podem ser usados marcadores de paintball *milsim*, vulgo reproduções de armas de fogo para práticas recreativas (RAFPR), conforme descrito na Lei das Armas ¹.
2. Só serão permitidas reproduções de armas de fogo para práticas recreativas que estejam de acordo como artigo 2º, nº1, alínea ag), da Lei 5/2006 e respectivas alterações.
3. Todos os marcadores de paintball que tenham sido esteticamente alterados para se tornarem em reproduções de armas de fogo para práticas recreativas, devem obedecer a uma vistoria prévia da organização e cumprir o disposto do ponto 2 do presente artigo.

ARTIGO 2º - REUNIÃO DE SINCRONIZAÇÃO

1. Antes do início de cada evento, a equipa organizadora deve marcar uma hora para uma reunião dos responsáveis de cada equipa.
2. Esta servirá para acertar os relógios entre todos, acertar as horas de começo e fim do evento, entre outros pormenores de interesse ou dúvidas que surjam, e ainda para a entrega dos objetivos às respetivas fações.
3. Após esta reunião, se não existir alteração por parte da organização, o jogo começará e terminará à hora indicada. É responsabilidade das equipas estarem nos locais certos e à hora correta para começar e mesmo atrasados, só poderão começar dos locais indicados para o efeito.

ARTIGO 3º - CARREGADORES & MUNIÇÃO PERMITIDA

1. Apenas podem ser usados carregadores, loaders e ciclones/ ripclips com Tac-Cap com capacidade até 30 bolas, ou qualquer tipo de loader/carregador de 31 a 250 bolas no caso do elemento de supressão.

¹http://www.paintugal.com/documentos/FOLHETO_RAFPR.pdf



- a. Este será o último ano em que são permitidos loaders normais e ciclones/riplips de 200 bolas para a função de supressão.
2. Potes com capacidade de até 100 bolas (cem bolas) ou magazines ou boxmag.
3. A utilização de munição tipo *First Strike*, é permitida apenas e só na Classe de Atirador Especial.

ARTIGO 4º - CATEGORIAS & FUNÇÕES

Ratio

1. É o número mínimo de jogadores numa equipa, que devem existir para se poder acrescentar uma categoria, ou usufruir de uma função. Duas equipas da mesma facção podem fundir-se, de modo a usufruir das classes e funções.

Categoria	Número total de jogadores por equipe/facção																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Infantaria	Ilimitado																	
Supressão	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
Atirador Especial	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red
Engenheiro	A definir pelo organizador																	
Sapador	A definir pelo organizador																	
Especialista	A definir pelo organizador																	
Médico	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
Outros	A definir pelo organizador																	

Categorias

Categoria	Ratio	Marcador Primário	Munição Primária	Marcador Secundário	Munição Secundária	Cadência	Velocidade Máxima	Faca	Granada	Outros
Infantaria	n/a	Sim	160	Sim	20	Semi / Full	280fps	Sim	Max. 2	Anti-Tanque
Supressão	ver tabela	Sim	300	Sim	20	Semi / Full	280fps	Sim	Max. 2	Não Perm.
Atirador Especial	ver tabela	Sim	50	Sim	40	Semi	260/280fps	Sim	Max. 2	Não Perm.
Sapador	ver tabela	Sim	160	Sim	20	Semi / Full	280fps	Sim	Max. 2	Kit Ferrame.
Especialista	ver tabela	Sim	160	Sim	20	Semi / Full	280fps	Sim	Max. 2	
Médico	ver tabela	Sim	160	Sim	20	Semi / Full	280fps	Sim	Max. 2	Kit Médico.
Outros	A definir pelo organizador									

2. Só é permitido o uso e ou transporte até 2 marcadores de qualquer tipo, para qualquer função. Contam para este número as reproduções de armas anti-tanque e morteiro.
3. **Marcador primário:** Qualquer tipo de marcador conforme o permitido no artigo 1º.
 - a. Para a função de supressão é obrigatório que um dos marcadores simule uma reprodução de metralhadora ligeira.



- b. Para a Função de Atirador especial é obrigatório que um dos marcadores seja uma reprodução de arma de precisão.
4. **Munição Primária:** Bolas de paintball de calibre de 0.43 a 0.68, excepto na função de atirador especial, que utiliza apenas First Strikes.
5. **Marcador secundário:** Qualquer tipo de marcador conforme o permitido no artigo 1º.
 - a. Para a função de supressão o marcador secundário só pode ser uma reprodução de pistola ou revolver.
6. **Munição secundária:** Bolas de paintball de calibre de 0.43 a 0.68.
7. **Tipos de cadências permitidas:** verificar tabela.
 - a. Máximo 15bps em modo totalmente automático.
8. **Velocidade máxima: verificar tabela.**
 - a. First strike a 260fps, se inicialmente medido com bola normal.
9. **Munição anti-tanque:** Nerf ou similar, 1 por jogador, e no máximo 3 por equipe.
10. **Constituição Kits:** Estes kits são da exclusiva responsabilidade dos jogadores. Não ter parte ou a totalidade do equipamento dos kits pode representar a impossibilidade da conclusão das missões.
 - a. **Kit Sapador:** pano, faca/Canivete (pequeno), alicate de corte, alicate normal, clip (ou outro que se assemelhe), dois pedaços de fio elétrico de +/- 30 cm, fita Isoladora (electricista), chave de fendas, chave Philips, chave Inglesa (pequena).
 - b. **Kit médico:** um pano para limpeza e até um máximo de sete ligaduras, por reabastecimento.

ARTIGO 5º - MODO DE ACTUAÇÃO DO MÉDICO E DE UM JOGADOR ATINGIDO NO CORPO:

1. O jogador ao ser atingido em qualquer parte do corpo, incluindo o seu equipamento mas não os marcadores em uso, declara-se atingido o mais alto que puder.
 - a. É proibido qualquer tipo de comunicação dos jogadores atingidos, excepto o estritamente necessário para apenas e só chamar o médico em seu auxílio.
 - b. É excepção ao 1.a o caso do jogador ter sido atingido na cabeça. Neste caso é estritamente proibida qualquer tipo de comunicação após este se declarar atingido.
2. O jogador, após ser atingido, terá de sempre permanecer num raio de 1 m do local onde foi atingido, sentado ou deitado até que:
 - a. Passem 10 minutos sem que o médico venha em seu socorro. Após o fim dos quais é considerado eliminado e vai para a zona de segurança /reentrada.



- b. Seja visto pelo médico que ou declara a eliminação imediata ou a sua reentrada em jogo após curativo, ambos de acordo com o tipo de ferimentos.
 - c. Seja movimentado a passo por um único jogador, ou em corrida por dois jogadores.
 - i. Os jogadores que movimentam o "ferido" devem estar a tocar no "ferido";
 - ii. Os 10 minutos continuam a contar interruptamente.
 - d. Se o local onde este foi atingido estiver sujeito a intensos combates, e estiver em causa a violação do ponto 3 deste artigo, o jogador imediatamente após receber o 3 disparo pode declarar-se eliminado e mover se para a zona segura mais perto, onde terá de aguardar o tempo remanescente dos 10 minutos.
 - e. Seja eliminado por toque de acordo com o ponto sete deste artigo.
3. Desde que se declarou atingido não poderá ser atingido de novo, ou aplica-se a regra do *overshooting* ao(s) atirador(es).
- a. É excepção a esta regra, os disparos recebidos inadvertidamente quando este está a ser movimentado por outros jogadores ou a receber curativos por um médico. Os disparos recebidos nesta situação não contam para a avaliação do médico, para a alínea 2.d e para a regra do *overshooting*.
4. O médico deve avaliar as zonas atingidas, e agir de acordo com a tabela:

Impacto na cabeça	Eliminado
Mais de 2 impactos em todo o corpo	Eliminado
Um impacto no corpo, excepto cabeça	Ferido Ligeiro
Dois impactos no corpo, excepto cabeça	Ferido Grave

5. No caso de ferimento ligeiro ou grave, deverá limpar o tiro e colocar uma ligadura do *Kit Médico* em cada um dos ferimentos, que será mantida pelo jogador até á próxima reentrada ou se for o caso declarar o jogador eliminado.
6. O médico se atingido ao longo deste processo é regulado pelas mesmas condições dos restantes jogadores e não pode se curar a si próprio.
7. A excepção ao ponto 1, 2, 4, 5 e 6 acontece na eliminação por toque, quando um jogador consegue surpreender UM único adversário, com um toque ligeiro de uma das suas mãos ou objecto, efectivando a eliminação. O jogador fica automaticamente eliminado devendo ficar no local por 10 minutos sem se declarar como atingido e após os quais pode se dirigir á zona de segurança/reentrada.

ARTIGO 6º - MODO DE ACTUAÇÃO DE UM JOGADOR ATINGIDO NO MARCADOR, LANÇA-ROCKET OU ESCUDO

1. Atingido nos marcadores, primário, secundário ou lança-rocket: ficam inutilizados até que o elemento se retire para a sua base e aguarde na mesma por um período mínimo de 5 minutos. Após o tempo pode reentrar no jogo normalmente.
2. Se o jogador for atingido na sidearm, lança -rocket ou escudo, sem estar a usar, é considerado corpo.
3. O escudo fica inutilizado sob o efeito de granada ou rocket, e o utilizador considera-se ferido ligeiro. A sinalização do escudo inutilizado, será feita com uma fita de cor vermelha que é da responsabilidade do utilizador.



ARTIGO 7º - VIDAS EXTRA / REENTRADAS

1. Para além da atuação do médico, cada evento terá uma zona de segurança ou reentrada, com entradas limitadas por tempo e número de jogadores, a definir pela organização, conforme o tipo e duração do jogo.

ARTIGO 8º - REABASTECIMENTO

1. A quantidade de qualquer tipo munição e *kits médicos* a reabastecer será a correspondente à categoria de cada jogador.
2. O mesmo poderá ser feito no mínimo de 3 em 3 horas, com ou sem inclusão de ar comprimido e local, a definir pela organização.

ARTIGO 9º - ARTEFACTOS

1. Apenas será permitido o uso de granadas e minas não pirotécnicas, tipo *flashbang*, desde que permitido pela organização.
2. Em casos especiais a definir pela organização, poderão ser utilizados rockets de espuma (Nerfs) ou de bolas de tinta e/ou escudos.
3. Não são permitidas granadas de tinta.
4. As granadas, minas e rockets, são eliminatórios de acordo com a seguinte tabela:

	Terreno aberto / mato	Urbano / Bunker
Granada tipo <i>flashbang</i>	Raio de 2 metros	Raio de 5 metros na divisão
Mina / Armadilha	Raio de 2 metros	Raio de 5 metros na divisão
Rocket	Raio de 2 metros	Raio de 10 metros na divisão

5. No interior de bunkers, construções ou qualquer tipo de edificações, é considerado imediatamente eliminado qualquer jogador que se encontre dentro da divisão onde explodiu a granada ou rocket.
 - a. Mantém-se o consignado no ponto um do artigo 5º.
6. É responsabilidade das equipas que utilizarem tais artefactos, recolher os resíduos das mesmas.
7. O utilizador de escudo só poderá usar uma pistola/revolver de paintball como marcador primário.

ARTIGO 10º - EQUIPAMENTO PERMITIDO (VESTUÁRIO):

1. Os jogadores não podem usar battlepack, calças de torneio ou jerseys. Apenas fardamento camuflado militar ou adereços civis (*visual contractor/rebelde*), e coletes.
2. Os jogadores vão ser divididos em facções, mantendo a sua estrutura de equipa.
3. A divisão é preferencialmente formulada pela organização, com a principal preocupação de nivelar ambas as facções e garantir que existe diversidade ao longo do ano, fazendo com que todas as equipas possam jogar pelo menos uma vez com cada uma das outras equipas.



ARTIGO 11º - QUESTÕES OMISSAS

1. No que as presentes regras forem omissas, as decisões competem à organização.