

INTRODUÇÃO

O torneio **TriOps Milsim** visa simular de forma lúdica e estratégica, os processos logísticos, de planeamento e execução de missões militares.

A proposta deste torneio é criar um ambiente de desafio e superação, onde os participantes devem trabalhar em equipa para cumprir objetivos, respeitando limitações de recursos e munição, bem como regras de impacto e eliminação baseadas na honra do jogador.

A integridade e a confiança mútua entre os jogadores são fundamentais para garantir o bom desenvolvimento do torneio.

É importante frisar que a simulação militar no contexto do paintball não busca reproduzir a violência ou os horrores da guerrareal. Não existe qualquer intenção de glorificar o sofrimento ou o combate, e a prática do *Milsim* está desprovida de qualquer associação com a destruição de vidas ou com as tragédias da guerra.

O foco está no desenvolvimento de competências táticas, no trabalho em equipa e na criação de um ambiente de camaradagem, onde a competitividade é mantida dentro dos limites do respeito mútuo e da diversão.

O QUE É O MILSIM?

Milsim é uma abreviação de *Military Simulation* (Simulação Militar), uma vertente do paintball voltada para aqueles que procuram uma experiência mais desafiante e estratégica.

Em vez de simplesmente eliminar o adversário, o objetivo do *Milsim* é cumprir missões específicas com sucesso, exigindo planeamento, comunicação eficaz e execução precisa de estratégias em equipa.

A ideia central do *Milsim* é proporcionar uma imersão total num cenário fictício de simulação militar, sem perder o foco na diversão, na prática desportiva e no espírito de equipa que o paintball proporciona.



REGRAS TRIOPS MILSIM 2025

ARTIGO 1º - JOGADORES E MARCADORES PERMITIDOS

1. Só será permitida a participação de jogadores associados de uma APD (com quotas em dia), conforme estipulado no artigo 11º, nº3, da Lei das Armas ¹.
2. 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, e que sejam alimentados por intermédio de magazines.
3. As reproduções de armas de fogo para práticas recreativas (RAFPR) terão de cumprir com o estipulado no artigo 2º, nº1, alínea ag), da Lei das Armas ¹.
4. Todos os marcadores de paintball 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 etapa, a organização marca uma hora para uma reunião com os 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 tirar dúvidas que surjam, e ainda para o sorteio das posições de início para as missões.
3. Após esta reunião, as missões irão começar e terminar à hora indicada. É responsabilidade das equipas estarem nos locais certos e à hora correta para começar, caso contrário levam falta de comparência na missão.

ARTIGO 3º - CARREGADORES & MUNIÇÃO

1. No total, apenas podem ser utilizados 7 magazines por jogador. Um máximo de 5 para o marcador principal, e 2 para o marcador secundário (*sidearm* ²) caso o jogador o possua.
2. Não são permitidos *boxmags* ou qualquer outro tipo de sistema de alimentação de bola (ex: *loaders*, *Qloader*), que não seja uma magazine alimentada por força de uma mola com a capacidade máxima de 23 bolas.
3. Só é permitido o uso de bola de tinta com cápsula gelatinosa, excluindo todas os outros tipos de bola (ex: *First Strike*, *powderball*, *rubberball*, etc).
4. É permitido o uso de 1 *flashbang* não pirotécnico por equipa, por missão.

¹ [Lei das Armas no Paintball](#)

² Pistola ou Revolver de Paintball de calibres .43, .50 ou .68, com munição conforme o ARTIGO 3º, alínea 3ª.



ARTIGO 4º - EQUIPAS

1. Cada equipa pode inscrever no mínimo 3 jogadores e no máximo 5.
2. O número máximo de jogadores de uma equipa em jogo é de 3, permitindo ter 2 suplentes para se revezarem noutras missões.
3. Não são permitidas substituições durante uma missão.
4. Cada equipa é composta por um Oficial, um Médico e um Sapador.

ARTIGO 5º - CATEGORIAS & FUNÇÕES

1. Oficial
 - a. É o elemento que vai gerir a equipa em missão.
 - b. É o ponto de contacto com a organização.
 - c. Recebe instruções de missão via digital (*Ares Alpha*).
2. Médico
 - a. Pode recuperar um eliminado/ferido conforme o artigo 7º.
 - b. Sinaliza um eliminado/ferido recuperado com ligadura branca.
 - c. Limpa as marcas de tinta no processo de recuperação do ferido.
3. Sapador
 - a. Elemento responsável por operar com “explosivos” e outros artefactos.
 - b. É o único que pode transportar e usar 1 granada *flashbang* por missão.

ARTIGO 6º - EQUIPAMENTO PERMITIDO

1. Marcador: Um marcador principal e outro secundário (*sidearm* ³).
2. Quantidade máxima de munição: 5 magazines no marcador principal e 2 no secundário.
3. Cadência: semi-auto apenas.
4. Velocidade máxima: 280fps. (outros calibres consultar ⁴)
5. Mandatório e específico de funções:
 - a. Oficial: Smartphone com ligação internet e app *Ares Alpha* instalada.
 - b. Médico: 1 ligadura por missão, pano de limpeza.
 - c. Sapador: Alicates de corte, 1 *flashbang* não pirotécnico, fio de nylon.

³ Pistola ou Revolver de Paintball de calibres .43, .50 ou .68, com munição conforme o ARTIGO 3º, alínea 3ª.

⁴ [Regulamento de Segurança Paintugal – Artigo 3º, alínea 2.](#)



Associação Portuguesa de Paintball Recreativo - APD

ARTIGO 7º - ELIMINAÇÕES, VIDAS EXTRA E REENTRADAS

1. Um jogador é considerado eliminado ou ferido, conforme indicado no Regulamento de Evento da Paintugal ⁵, Artigo 3.º, alínea 16.
2. Exclui-se o disposto no Artigo 3.º, alínea 17, no caso de ser atingido no marcador principal ou *sidearm* ⁶, desactivando-o(s) e continuando em jogo.
3. O jogador com a categoria de médico que não seja considerado eliminado, pode resgatar 1 elemento da sua equipa por missão, que não ele próprio.
4. Cada evento poderá ter uma zona de reentrada, com entradas limitadas por tempo ou missão, a definir pela organização.

ARTIGO 8º - ARTEFACTOS

1. Apenas será permitido o uso de granadas não pirotécnicas, tipo *flashbang*, desde que permitido pela organização.
2. As granadas são eliminatórias em:
 - a. Terreno aberto num raio de 2 metros;
 - b. Ambiente fechado (sala, bunker, construção) num raio de 5 metros.
3. É responsabilidade das equipas que utilizarem tais artefactos recolher os resíduos das mesmas.

ARTIGO 9º - EQUIPAMENTO PERMITIDO (VESTUÁRIO):

1. Os jogadores não podem usar battlepack, calças de torneio ou jerseys.
2. Apenas é permitido fardamento camuflado militar ou adereços civis (visual *contractor/rebelde*), e coletes táticos.
3. O uso de *ghillie suit* não é permitido.

ARTIGO 10º - PONTUAÇÃO

1. O total de pontuação por prova será de acordo com a quantidade de missões, respeitando um máximo por prova, assegurando a equidade para apurar um campeão Nacional.

ARTIGO 11º - QUESTÕES OMISSAS

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

Versão 1.0 – Março/2025

⁵ [Regulamento de Evento da Paintugal](#)

⁶ Pistola ou Revolver de Paintball de calibres .43, .50 ou .68, com munição conforme o ARTIGO 3º, alínea 3ª.