

REGULAMENTO DE EVENTO M-PLATOON

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:	5
ARTIGO 6º - MODO DE ACTUAÇÃO DE UM JOGADOR ATINGIDO NO MARCADOR, LANÇA-ROCKET OU ESCUDO	5
ARTIGO 7º - VIDAS EXTRA / REENTRADAS	6
ARTIGO 8º - REABASTECIMENTO.....	6
ARTIGO 9º - ARTEFACTOS	6
ARTIGO 10º - EQUIPAMENTO PERMITIDO (VESTUÁRIO):.....	6
ARTIGO 11º - QUESTÕES OMISSAS	6



INTRODUÇÃO

O atual 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 objetivo 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 gerado 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 objetivo 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 tático 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.

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 respetivas 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 ciclone/ripclip com tac cap ou loaders, ambos com capacidade de até 30 bolas (VL de 50 modificado é permitido), e de 200 bolas no caso do elemento de supressão, ou magazines/boxmag.
2. Potes com capacidade de até 100 bolas (cem bolas) ou magazines ou boxmag.
3. A utilização de munição tipo *First Strike* ou similares, é permitida apenas e só na Classe de Atirador Especial.

¹ <https://paintugal.pt/cinco-passos-para-a-legalizacao-do-jogador-de-paintball-com-uma-reproducao-de-arma-de-fogo-para-praticas-recreativas/>

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																		
Atirador Especial																		
Engenheiro	A definir pelo organizador																	
Sapador	A definir pelo organizador																	
Especialista	A definir pelo organizador																	
Médico																		
Outros	A definir pelo organizador																	

Categorias

2. **Infantaria (obrigatório):**
 - a. Rácio: Não se aplica
 - b. Marcador: Um marcador milsim primário e outro secundário.
 - c. Quantidade de munição: Máximo de 180 bolas no total.
 - d. Cadência: semi-auto.
 - e. Velocidade máxima: 280fps.
3. **Supressão (opcional):**
 - a. Rácio: ver tabela
 - b. Marcador: Pode usar um marcador milsim que represente uma metralhadora ligeira com *boxmag*, desde que nunca ultrapasse as 250 bolas de capacidade. Adicionalmente pode levar uma pistola de paintball (*sidearm*).
 - c. Quantidade de munição: Máximo de 300 bolas para o marcador principal e 20 para a *sidearm*.
 - d. Cadência: máximo de 15 bolas por segundo.
 - e. Velocidade máxima: 280fps.
4. **Atirador Especial (opcional):**
 - a. Rácio: ver tabela
 - b. Marcador: Marcadores para *First Strike* ou similares. Adicionalmente pode levar uma pistola de paintball (*sidearm*).
 - c. Quantidade de munição: Máximo de 50 bolas para o marcador principal e de 40 para a *sidearm*.
 - d. Cadência: Semi-auto
 - e. Velocidade máxima:
 - i. Marcador com first strike, 260fps medidos com bola normal.
 - ii. Sidearm com bola normal, 280fps
5. **Engenheiro(opcional):**
 - a. Rácio: a determinar pela organização.
 - b. A sua forma de atuação deve ser discriminada se existirem vagas para esta função num determinado jogo.
6. **Sapador(opcional)**
 - a. Rácio: a determinar pela organização
 - b. É o único habilitado a lidar com qualquer artefacto que contenha explosivos. A sua forma de atuação deve ser discriminada se existirem vagas para esta função num determinado jogo.

7. Especialista(*opcional*)

- Rácio: a determinar pela organização
- A sua função será a de transportar munições extra, e gerir a logística da equipa nos recarregamentos. A sua forma de atuação deve ser discriminada se existirem vagas para esta função num determinado jogo.

8. Médico(*obrigatório*):

- Rácio: ver tabela
- Marcador: Pode usar qualquer tipo de marcador milsim e adicionalmente pode levar uma pistola de paintball (*sidearm*).
- Quantidade de munição: Máximo de 180 bolas.
- Cadência: semi-auto.
- Velocidade máxima: 280fps.
- Outros: Só pode utilizar a sua função consoante o artigo 5º.

ARTIGO 5º - MODO DE ACTUAÇÃO DO MÉDICO E DE UM JOGADOR ATINGIDO:

- 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 e chama o médico, que só irá em seu socorro se conseguir/puder.
- O jogador terá de permanecer imobilizado no máximo 10 minutos. Caso o médico não venha em seu socorro ao fim dos 10 minutos, é considerado eliminado e vai para a zona de segurança/reentrada. Se se movimentar mais que 1 metro é considerado eliminado e vai para a zona de segurança/reentrada.
- Desde que se declarou atingido não poderá ser atingido de novo, ou aplica-se a regra do *overshooting* ao(s) atirador(es).
- O médico ou outro jogador após ficar em contacto com o ferido pode "movê-lo" para uma zona mais segura sem correr. Com dois elementos, poderão correr.
- 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

- No caso de ferimento ligeiro ou grave, deverá limpar o tiro e colocar uma ligadura do *medpack* em cada um dos ferimentos, que será mantida pelo jogador até ao final do jogo. Se eliminado, vai para a zona de segurança/reentrada.
- O *medpack* é da responsabilidade logística das equipas e pode conter 7 ligaduras.
- O médico se atingido ao longo deste processo é regulado pelas mesmas condições dos restantes jogadores e não pode se curar a si próprio.
- A exceção 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 objeto, efetivando a eliminação. O jogador fica automaticamente eliminado devendo ficar no local por 5 minutos sem se declarar como atingido e vai para a zona de segurança/reentrada.

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

- 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.
- Se o jogador for atingido na *sidearm*, lança –rocket ou escudo, sem estar a usar, é considerado corpo.
- 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 vermelha 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 munição e *medpacks* 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 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
Mina / Armadilha	Raio de 2 metros	Raio de 5 metros
Rocket	Raio de 2 metros	Dentro da divisão/bunker

5. No interior de bunkers, construções ou qualquer tipo de edificações, é considerado eliminado qualquer jogador que se encontre dentro da divisão onde explodiu a granada ou rocket.
6. É responsabilidade das equipas que utilizarem tais artefactos recolher os resíduos das mesmas.
7. O utilizador de escudo só poderá usar a pistola de paintball (sidearm).

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.