

REGULAMENTO MILSIM — SISTEMA DE ELIMINAÇÃO E 3 FAIXAS

1. FUNCIONAMENTO DO SISTEMA

Nas operações MILSIM do Armageddon Games, será utilizado o sistema de três faixas de atendimento, destinado à simulação de ferimentos e recuperação dos operadores.

Cada jogador deverá portar três faixas e poderá receber até três atendimentos por ciclo, utilizando uma faixa própria em cada atendimento.

Após utilizar as três faixas, um novo acerto válido resultará na eliminação definitiva daquele ciclo, independentemente da região atingida.

Acertos na cabeça causam eliminação imediata, mesmo que o operador ainda tenha faixas disponíveis.

O retorno após a eliminação seguirá as regras de respawn estabelecidas pela organização no briefing.

2. ACERTO NA CABEÇA — ELIMINAÇÃO IMEDIATA

Ao receber um acerto válido na cabeça, o operador deverá:

- Anunciar em voz alta: “MORTO!”
- Interromper imediatamente qualquer ação de combate.
- Colocar o pano vermelho, também chamado de Dead Rag, em local visível.
- Seguir para a base, safezone ou área de respawn indicada pela organização, pelo trajeto autorizado.

O operador não poderá utilizar uma faixa para recuperar-se de um acerto na cabeça.

MORTO NÃO FALA NEM SE COMUNICA SOBRE O JOGO.

Comunicações sobre emergências ou situações de risco real são permitidas a qualquer momento.

3. ACERTO NOS BRAÇOS — FERIDO SEM USO DE ARMAMENTO

Ao receber um acerto válido em um dos braços, o operador ficará ferido e:

- Não deverá anunciar “MORTO”.
- Poderá locomover-se.
- Poderá chamar o Medic por voz ou rádio.
- Poderá deslocar-se ao encontro do Medic.

- Não poderá utilizar fuzil, arma secundária ou granadas até a conclusão do atendimento.

Como ocorre o atendimento?

O Medic deverá utilizar uma faixa do próprio jogador ferido, aplicando-a no braço atingido.

Quando o operador volta às condições normais de jogo?

Após o Medic concluir a aplicação da faixa, o operador poderá voltar a utilizar seu armamento e participar normalmente da operação.

4. ACERTO NAS PERNAS — FERIDO SEM LOCOMOÇÃO

Ao receber um acerto válido em uma das pernas, o operador ficará ferido e deverá:

- Sentar-se em local seguro.
- Permanecer sem caminhar até a conclusão do atendimento.
- Solicitar a presença do Medic por voz ou rádio.

O acerto na perna não impede o uso do armamento. O operador poderá continuar disparando, comunicando-se e exercendo as demais funções de jogo, desde que permaneça sentado.

Como ocorre o atendimento?

O Medic deverá utilizar uma faixa do próprio jogador ferido, aplicando-a na perna atingida.

Quando o operador volta às condições normais de jogo?

Após o Medic concluir a aplicação da faixa, o operador poderá voltar a locomover-se e participar normalmente da operação.

5. ACERTO NO TRONCO — FERIDO SEM LOCOMOÇÃO

Ao receber um acerto válido no tronco, o operador ficará ferido e deverá:

- Sentar-se em local seguro.
- Permanecer sem caminhar até a conclusão do atendimento.
- Solicitar a presença do Medic por voz ou rádio.

O acerto no tronco não impede o uso do armamento. O operador poderá continuar disparando, comunicando-se e exercendo as demais funções de jogo, desde que permaneça sentado.

Como ocorre o atendimento?

O Medic deverá utilizar uma faixa do próprio jogador ferido, aplicando-a ao redor do tronco, sem apertar ou dificultar a respiração.

Quando o operador volta às condições normais de jogo?

Após o Medic concluir a aplicação da faixa, o operador poderá voltar a locomover-se e participar normalmente da operação.

6. PRIMEIRO, SEGUNDO E TERCEIRO ATENDIMENTOS

Em cada atendimento, o Medic deverá:

- Conferir quantas faixas o operador já utilizou.
- Utilizar uma faixa ainda disponível do próprio operador.
- Aplicar a faixa na região atingida.
- Manter as faixas anteriores no local em que foram aplicadas.

A utilização seguirá esta sequência:

- Primeiro atendimento: utilização da primeira faixa.
- Segundo atendimento: utilização da segunda faixa.
- Terceiro atendimento: utilização da terceira e última faixa.

As restrições do ferimento permanecem até a conclusão do respectivo atendimento.

As faixas representam atendimentos utilizados e não devem ser colocadas obrigatoriamente no braço: sua aplicação acompanha a região atingida.

7. NOVO ACERTO APÓS AS TRÊS FAIXAS — ELIMINAÇÃO DEFINITIVA DO CICLO

Ao receber um novo acerto válido após utilizar as três faixas, o operador deverá:

- Anunciar em voz alta: “MORTO!”
- Interromper imediatamente qualquer ação de combate.
- Sinalizar a eliminação com o pano vermelho em local visível.
- Seguir para a base, safezone ou área de respawn determinada pela organização.
- Aguardar as condições de retorno estabelecidas no briefing.

Não será permitido um quarto atendimento no mesmo ciclo.

8. TEMPO DE ESPERA PELO MEDIC

O prazo máximo sugerido para receber atendimento é de cinco minutos, contados a partir do acerto. O tempo adotado deverá ser confirmado pela organização no briefing.

Durante a espera, o operador deverá respeitar as limitações correspondentes à região atingida.

Caso o atendimento não seja realizado dentro do prazo estabelecido, o operador será considerado eliminado e deverá:

- Anunciar “MORTO”.
- Interromper sua participação no combate.
- Colocar o pano vermelho em local visível.
- Seguir o procedimento de eliminação e respawn do evento.

9. REGRAS DE UTILIZAÇÃO DAS FAIXAS

- Cada operador terá três faixas por ciclo.
- As faixas serão aplicadas exclusivamente por um Medic autorizado.
- É proibido realizar autoatendimento, salvo regra especial anunciada pela organização.
- Cada atendimento utilizará uma faixa do próprio jogador ferido.
- As faixas deverão permanecer visíveis na região em que foram aplicadas.
- É proibido remover, ocultar, transferir ou reutilizar faixas já utilizadas durante o mesmo ciclo.
- A aplicação não poderá prejudicar a circulação, a respiração ou a segurança do participante.
- O reinício das três faixas ocorrerá somente conforme as regras de respawn estabelecidas pela organização.

As faixas são elementos de simulação e não substituem atendimento real em caso de lesão.

10. CONDUTA DO OPERADOR ELIMINADO

O operador eliminado, identificado pelo pano vermelho, está proibido de:

- Efetuar disparos.
- Transmitir informações táticas.
- Informar a localização de adversários.
- Utilizar rádio para auxiliar a equipe.
- Movimentar-se para obter vantagem estratégica.
- Participar do cumprimento de objetivos.
- Retirar o pano vermelho antes de estar autorizado a retornar ao jogo.

Essas proibições se aplicam ao operador eliminado. O operador ferido, enquanto aguarda atendimento, mantém apenas as funções permitidas pelas regras da região atingida.

O pano vermelho sinaliza eliminação e não deverá ser utilizado apenas para indicar um ferimento.

11. REGRAS DO MEDIC

O Medic é o operador autorizado a realizar os atendimentos simulados.

São suas responsabilidades:

- Identificar operadores que necessitam de atendimento.

- Conferir a quantidade de faixas disponíveis e utilizadas.
- Aplicar uma faixa na região atingida em cada atendimento.
- Respeitar o prazo e as condições de atendimento do evento.
- Não realizar atendimentos em locais que ofereçam risco real.
- Liberar o operador somente após concluir a aplicação da faixa.
- Não atender operadores eliminados por acerto na cabeça ou que já tenham esgotado suas três faixas.

O Medic estará sujeito às mesmas regras de ferimento, eliminação e atendimento dos demais jogadores, salvo disposição específica anunciada no briefing.

12. SEGURANÇA, HONESTIDADE E HONRA

Todos os participantes deverão reconhecer os acertos recebidos e cumprir as limitações de cada ferimento.

É proibido ocultar ferimentos, manipular faixas ou simular atendimentos para obter vantagem.

Infrações poderão resultar em penalidades ou exclusão da operação, conforme decisão da organização.

Em situações de risco real, a segurança terá prioridade sobre qualquer regra ou objetivo de jogo.

NO MILSIM, A HONRA É TÃO IMPORTANTE QUANTO O CUMPRIMENTO DA MISSÃO.

Armageddon Games — Estratégia, Disciplina, Honra e Missão.