



REGRAS DE COMBATE DOS JOGOS DA 'REAL ACTION PE'

O grupo de airsoft REAL ACTION PE sempre opera com o objetivo de ter 100% de engajamento com o MilSim (Military Simulation) e RA (Real Action) e engloba a simulação realista de técnicas, situações e conflitos de guerra (fictícios ou históricos). Sendo assim, ela trabalha com um sistema de regras diferenciado, desde a forma com que usa os armamentos, a forma com que lida os ferimentos, e até com a forma que utiliza veículos reais em combate.

1. SOBRE AS ARMAS:

Abaixo seguem as regras de conduta para com as armas, sejam elas snipers, pistolas, aegs, gbbs. As regras preveem o fps, distancia de uso, regime de tiro, e demais itens obrigatórios.

A- As DMR e Sniper devem possuir obrigatoriamente luneta fixa com aproximação mínima de 3x.

B- Em relação a SMG e fuzil será possível liberar o FULL AUTO em jogos de mata, no entanto, em qualquer CQB será obrigatório o uso em SEMI.


		Modo de tiro	BBs max	FPS max	Dist.Min.	OBS
	Pistolas	SEMI	15	350	3m	
	SMG e fuzil	SEMI ou AUTO	35	400	5m	verificar org.
	Supressora	AUTO	200	400	10m	
	DMR	SEMI	20	450	20m	obrig. luneta
	Sniper	FERROLHO	10	550	25m	obrig. luneta

Tabela 1: Regime de uso de equipamento na Real Action PE.

2. SOBRE A SIMULAÇÃO DE EXPLOSÕES:

2.1 GRANADAS:

A- As granadas, tanto sonoras quanto de bbs, terão a mesma função de explosão por fragmento, e quando explodidas dentro de um cômodo de tamanho mediano terá **ELIMINADO** todos que estão lá dentro.

B- Caso sejam explodidas em locais abertos, será considerado um raio de 4 metros da granada, e quem estiver dentro desse raio será eliminado sumariamente, **a não ser que esteja abrigado atrás de uma parede.**

C- Caso haja dúvida do operador que lançou a granada ou da vítima, aquele que tiver a dúvida deve levantar-se com a mão para cima e anunciar em voz alta: "CONFERÊNCIA", quando isso for feito, nenhum dos envolvidos (a vítima ou o lançador da granada) poderão ser atingidos. Nesse momento a vítima deve dar 04 passos grandes em direção ao local da explosão e caso alcance a granada, ele é considerado **MORTO**, caso contrário, ele volta a seu local de origem e anuncia o retorno ao jogo.

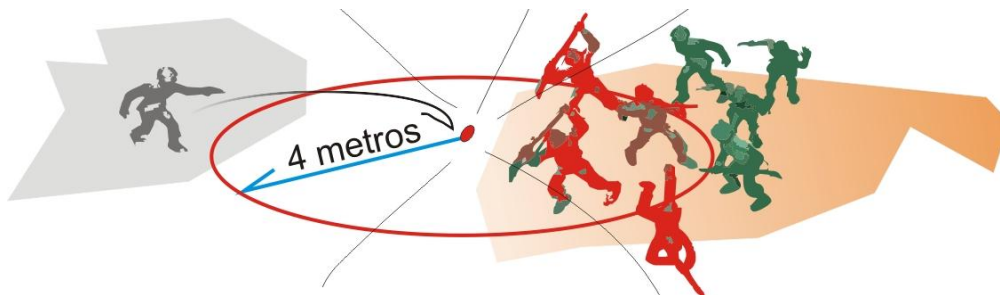


Figura 1: Simulação de raio de um lançamento de granada

2.2 HOMEM BOMBA:

A- O homem-bomba aparecerá em jogos de simulação que envolva o Oriente Médio e outras situações semelhantes. O homem-bomba deve possuir o colete bomba fixado sobre si, que pode estar escondido ou aparente, e esse colete só poderá ser ativado através de um botão conectado por fio que está no próprio homem-bomba.

B- Quando o homem-bomba explodir ele deve anunciar que explodiu gritando "BOMBAAAA", nesse momento, todos que estão próximos deverão verificar se estão dentro do raio do homem-bomba, que é de 15 metros, caso estejam dentro do raio estarão **MORTOS**.

C- Caso haja dúvida do homem-bomba ou da vítima, aquele que tiver a dúvida deve levantar-se com a mão para cima e anunciar em voz alta: "CONFERÊNCIA", quando isso for feito, a vítima que está conferindo não poderá ser atingida. Nesse momento a vítima deve dar 15 passos grandes em direção ao homem-bomba, e caso alcance o homem-bomba, ele é considerado **MORTO**, caso contrário, ele volta a seu local de origem e anuncia o retorno ao jogo.

D- Em alguns casos, matar o homem-bomba só faz com que ele exploda, pois ele pode "soltar" o gatilho pressionado dependendo do tipo de dispositivo que está utilizando.

E- Em jogo, os exércitos oponentes que tenham acesso ao colete bomba não podem utilizar-lo para 'se explodir', pois soldados de exercito não costumam 'se sacrificar' pela causa, a não ser que seja especificado pelo regulamento do jogo.

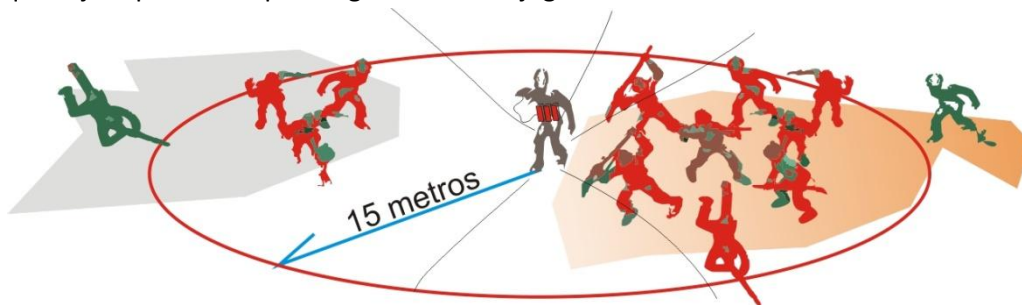


Figura 2: Simulação de raio de um homem bomba

3. SOBRE OS FERIMENTOS

As eliminações visam aproximar cada vez mais o jogo de uma situação real, sendo assim, existe uma série de variáveis impostas pela REAL ACTION PE em situações de alvejamento, são elas:

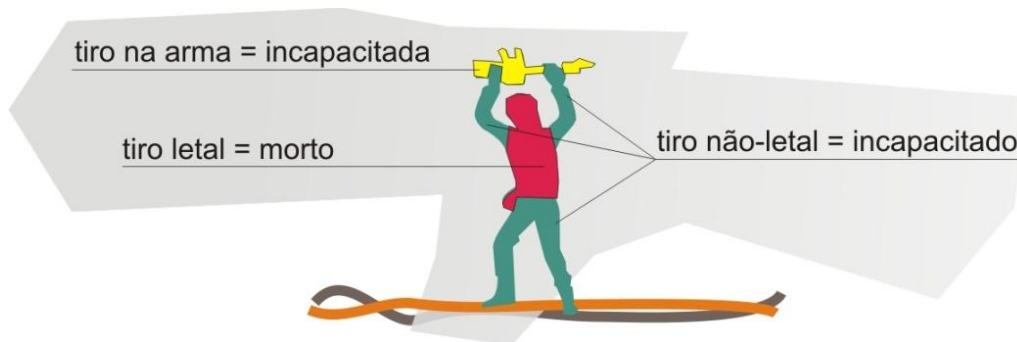


Figura 3: Desenho da área de ferimentos letais, não-letais e na arma.

A- Tiro LETAL: Disparo direto (Cabeça, Tronco) - Eliminação imediata;

B- Tiro NÃO-LETAL: Disparo em membros (braços, pernas) - Incapacitação do membro atingido, quando atingido em tal área, o membro atingido fica inutilizado. Quando atingido num dos braços, põe-se o braço para trás sem utilizá-lo em hipótese alguma. Quando atingido nas pernas, põe-se de joelho ou deitado, e só pode se movimentar rastejando.

C- O segundo tiro sempre é LETAL (em qualquer parte do corpo) – Se o operador já foi atingido com um tiro NÃO-LETAL o segundo tiro sempre é LETAL, caracterizando eliminação imediata.

D- Quando um tiro acertar a arma, a arma é considerada INCAPACITADA, não mais podendo atirar. Nesse momento, o operador pode fazer três ações: 1- procurar um armeiro para consertar sua arma; 2- utilizar sua arma secundaria ou a arma de outro colega; 3- ficar servindo a equipe somente como olheiro.

E- Quando o tiro acerta a arma que está guardada no coldre, considera-se que o tiro acertou no local do corpo onde a arma está fixada e não na arma.

4. QUANDO MORTO

Quando o operador sofrer um tiro LETAL ele está morto. Quando morto o operador deve deitar no local que morreu e pôr o lenço vermelho na cabeça ou no local que julgue mais visível. Ele não deve gritar que está morto, até para respeitar uma progressão silenciosa daquele que o abateu, mas caso continue sendo alvejado repetidamente ele pode gritar morto. O operador deve permanecer deitado durante um tempo de 5 minutos (ou mais, a depender do tempo de respaw do jogo) deve permanecer em silencio total para não atrapalhar a progressão. Só após esse tempo, que ele poderá se levantar, em silencio, e caminhar até o respawn mais próximo e lá permanecer pelo tempo estipulado pela organização do jogo.

A- Caso o operador morto falar no rádio, o mesmo sofrera sumariamente uma punição, pois morto não fala.

B- Caso o operador esteja jogando em área de mata e o local possua animais peçonhentos, o mesmo pode, ao invés de deitar-se ajoelhar-se e pôr o pano na cabeça, respeitando o mesmo tempo de respawn já estabelecido acima.

4. O MÉDICO

A- O médico tem a finalidade de curar os operacionais que foram alvejados com tiros NÃO-LETAIS em jogo, para tal ele virá munido de uma quantidade limitada de bandagens que serão providas pela organização do evento. Caso as bandagens se acabem, o medico deve retornar a base para reabastecer-se de bandagens.

B- Para o procedimento de cura, o médico deverá contar 30 segundos (contados pelo medico 1001, 1002, 1002 até 1030) enquanto amarra a bandagem no membro ferido. Após esse período, ele terá curado o ferimento do operacional, que poderá voltar ao jogo como se não tivesse levado tiro algum.

C- Durante esses 30 segundos de processo de cura nem o medico nem o ferido poderão usar a sua arma, e se algum dos dois a utilizar, o medico terá que reiniciar a contagem do zero novamente, para simular o processo de sutura e calma necessária a esse momento.

D- Os médicos quando levarem tiros nas pernas sofre dos ferimentos normalmente como citado no item 3, mas eles podem curar a si mesmo seguindo a regra dos 30 segundos e curar os demais feridos que forem levados até ele normalmente. No entanto, quando levarem um tiro no braço eles NÃO podem curar a si mesmo e nem os demais feridos, mas podem continuar em combate com o braço inutilizado conforme a regra citada no item 3, perdendo somente a habilidade de curar.

5. O ARMEIRO

O armeiro tem a finalidade de consertar as armas de sua equipe que estão INUTILIZADAS por tiros de inimigos, bem como desarmar bombas e outros dispositivos. Em jogo o armeiro estará munido de uma quantidade limitada de bandagens que serão providas pela organização do evento. Cada bandagem poderá ser utilizada para consertar uma arma.

A- Para se consertar uma arma, o armeiro deverá ter a arma em mãos e no chão, solta do sling do operador e contar 30 segundos (contados pelo armeiro 1001, 1002, 1002 até 1030) enquanto amarra a bandagem na arma. Após esse período, ele terá reparado a arma, que poderá voltar ao jogo como se não tivesse levado tiro algum.

B- Durante esses 30 segundos de processo de reparo o armeiro não poderá utilizar sua arma, e caso utilize, deve reiniciar a contagem do zero novamente.

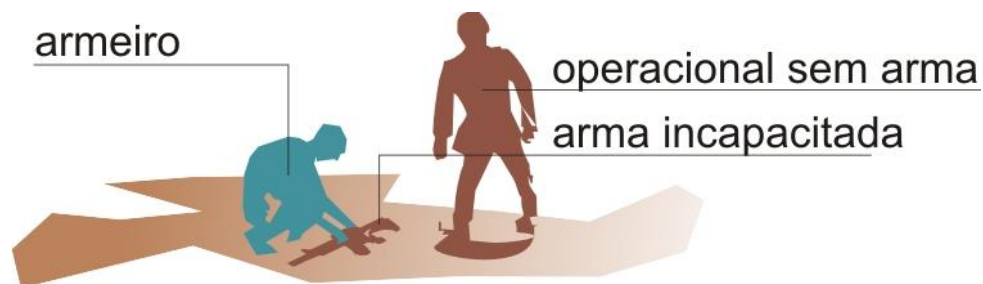


Figura 4: Desenho de um armeiro fazendo manutenção, a arma deve estar em posse do armeiro.