



TACSOP
MILSINDEV
V2.0.2025

MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV

Sumário

Regras Básicas	2
Regras de Ouro	3
Armamento	3
Papéis e responsabilidades de cada Operador	5
Curas e Ferimentos	6
Operador Ferido	8
Operador Morto	9
Objetos do Cenário	9
Log de Alterações	11

MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV

Trate todos os jogadores com respeito e dignidade. Nossos eventos são desenvolvidos para prover diversão aos participantes e uma experiência próxima de uma simulação militar.

Não há vencedores ou perdedores, portanto não há motivos para ficar competitivo. Respeito acima de tudo.

Regras Básicas

1. Distância de Engajamento:

- 1.1. Não existe distância de engajamento, mas tenha bom senso e sempre procure preservar a integridade física de seus companheiros durante a Operação.

A Aferição das AEGs e GBBs será feita por Joule com a BB que o operador utilizará na própria Operação. Elas são sempre realizadas por meio de BLITZ (ao longo do evento de forma aleatória).

- 1.2. Assalto/SMG/SAW – Abaixo de 1.52, não existe tolerância.
- 1.3. DMR – Abaixo de 1.90J, não existe tolerância.
- 1.4. Sniper - Abaixo de 2,81J não existe tolerância.
- 1.5. Qualquer arma acima de 2.81J está proibida de participar do evento.

2. Só será permitido o uso de granadas específicas para Airsoft. Elas só matam caso haja BB's dentro das mesmas e os fragmentos atinjam o Operador.

- 2.1. Alguns exemplos de Granadas permitidas (consulte a organização antes de usar).
 - 2.1.1. Thunder B
 - 2.1.2. TAG
 - 2.1.3. Enola
 - 2.1.4. Cyclone
 - 2.1.5. T238
- 2.2. Granadas de Fumaça são permitidas, mas não podem ser jogadas em ambientes fechados como prédios e estruturas confinadas.
- 2.3. Qualquer artefato pirotécnico artesanal não é autorizado.
- 2.4. Não há limites para a quantidade de Granadas que o participante pode levar para a operação.

3. Óculos de Proteção são **OBRIGATÓRIOS, SEM EXCEÇÃO**. Utilize-os mesmo se for dormir. Dê preferências para equipamentos que respeitem o padrão ANSI Z87.1-1989, pois garantem a sua segurança. Pano Vermelho também é OBRIGATÓRIO para evidenciar que já foi atingido.

4. É aconselhável usar protetor para o rosto como máscaras e protetores auditivos para preservar seus ouvidos contra possíveis barulhos altos como de granadas. Também aconselhamos aos participantes a usarem Relógio, para monitorar os tempos de ferimento, conforme REGRAS DE FERIMENTO.

MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV

5. Não é permitido Tiro Cego, sob nenhuma hipótese. Caracteriza-se Tiro Cego, atirar para algum local sem ter visão sobre onde estão atirando. Ex.: Colocar a arma numa esquina e atirar sem olhar o alvo.
6. Tiros de Frestas são permitidos, não importa o tamanho da fresta, desde que o atirador tenha visão do alvo para que não se caracterize Tiro Cego.

Regras de Ouro

1. Qualquer dúvida sobre situações que não estão contempladas no manual de forma explícita, sempre use o bom senso e mantenha-se no espírito do evento. Não tente transformar o evento em um jogo, apenas divirta-se com seus amigos.
2. Qualquer desrespeito com os STAFFS ou outros participantes, não será tolerado. Qualquer participante que for encontrado trapaceando ou com conduta de "highlander", será sumariamente expulso do evento sem direito a reembolso.
3. Qualquer ato ilegal realizado dentro do evento (drogas, roubo, agressão ou outras ilegalidades), serão direcionados para as Autoridades Policiais locais.

Armamento

1. **As Armas Primárias são classificadas em 5 grupos:**
 - 1.1. Assalto/SMG
 - 1.2. DMR
 - 1.3. Sniper
 - 1.4. Suporte (SAW)
 - 1.5. Pistola/Revólver
2. **Assalto/SMG**
 - 2.1. O limite máximo de munição por magazine será de 34 BB's em cada, exceto quando a arma tiver um limite diferenciado (ex.: P90 possui 50 munições), as exceções devem ser consultadas junto à organização.
 - 2.2. Não será permitido utilização de DRUM MAGS ou HIGHCAPS.
3. **DMR**
 - 3.1. O limite máximo de munição por magazine será de 24 BB's.
 - 3.2. Somente será permitido disparos realizados no modo SEMI AUTOMÁTICO, sendo vedado a utilização de FULL AUTO.
 - 3.3. Não será permitido utilização de DRUM MAGS ou HIGHCAPS.

MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV

4. Sniper

- 4.1. O limite máximo de munição por magazine será de 14 BB's.
- 4.2. Se a Sniper for elétrica, ela deverá usar apenas o disparo no modo SEMI AUTOMÁTICO. Consultem sempre a organização sobre o modelo de sua arma.

5. Suporte (SAW)

- 5.1. O limite máximo de munição por magazine será de 300 BB's.
- 5.2. A fim de imersão, é aconselhável que o Suporte (SAW) tenha mais de um DRUM MAGS, mas caso o participante não tenha outro DRUM MAGS, ele poderá carregar suas recargas de munição em ZipLocks ou potes que contenham 300 BB's cada.

6. Pistola/Revólver

- 6.1. O limite máximo de munição por magazine será de 15 BB's ou a quantidade padrão do tambor para revólver. Máximo de 10 magazines (caso não possua essa quantidade, utilize recipientes separados – Ex.: Se possuir 3 magazines, leve 7 recipientes com 15 BB's cada). Podem utilizar speedloader para remuniciar.

- 7. A quantidade de munição total sempre será estipulada pela organização, abaixo temos o padrão mais utilizado:

Armamento	Máximo BBS por Classe	Máximo de Magazines	Máximo de BBS por Magazines	Joule
	340	10	34	1.52
	900	3	300	1.52
	240	10	24	1.90
	140	10	14	2.81
	150	10	15	1.52

- 8. Os participantes podem trocar magazines entre si livremente desde que sejam da mesma classe, porém a organização não se responsabiliza pela perda de seus pertences.
- 9. Caso não possua a quantidade máxima de Magazines, o participante pode usar a quantidade que possuir e levar o restante das munições permitidas em RECIPIENTES INDIVIDUAIS divididos pelo máximo de BBs do Magazine. Ex: Se eu tenho 5 magazines de Assault, posso levar o restante das BBs dos outro 5 em 5 RECIPIENTES INDIVIDUAIS e remuniciar os magazines com o SPEED LOADER, mas nunca ultrapassando o limite total da classe nem do magazine.

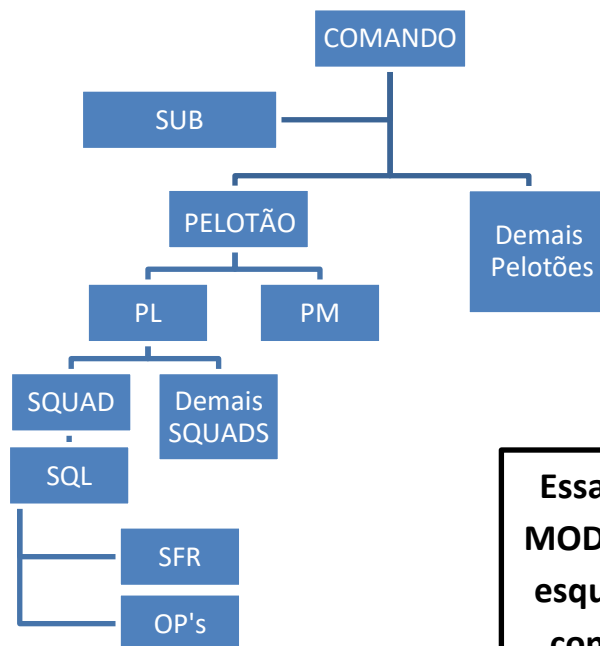
MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV

10. Todos os participantes podem ter uma arma secundária, mas se escolher uma secundária que não seja Pistola/Revólver, ele só levará metade das munições de cada arma primária. Ex.: Caso ele opte por uma Assalto e uma SAW e a organização definiu que a quantidade de munição para Assalto seja de 300 BB's e de SAW sejam 1000, ele poderá entrar com 5 magazines de 30 BB's (150 BB's) para Assalto e 1 recargas de 300 BB's + 1 recarga de 200 BB's para SAW (500 BB's).

Papéis e responsabilidades de cada Operador

1. Os Exércitos são divididos da seguinte maneira:
 - 1.1. **Comando Geral (COMANDO)**
 - 1.1.1. Responsável por tudo o que sua companhia faz ou falha em fazer.
 - 1.1.2. Comanda e controla o direcionamento dos recursos de seu exército, como munição, IVs (curas), veículos etc.
 - 1.1.3. Coordena os Líderes de Pelotão para a realização das estratégias e táticas traçadas.
 - 1.2. **Sub Comando (SUB)**
 - 1.2.1. Segundo no comando, preparado para assumir qualquer serviço caso seja necessário.
 - 1.2.2. Planeja junto ao Comando Geral as estratégias e as distribui para os Líderes de Pelotão.
 - 1.3. **Líder de Pelotão (PL)**
 - 1.3.1. Baseia suas ações de acordo com as estratégias traçadas pelo Comando Geral.
 - 1.3.2. Responsável pelos esquadrões designados para seu comando.
 - 1.3.3. Reportar as ações de cada esquadrão ao Comando Geral.
 - 1.4. **Médico do Pelotão (PM)**
 - 1.4.1. Quando utilizado nos Eventos, servirá como um RESPAWN AVANÇADO.
 - 1.4.2. Operadores em estado de "MORTO", depois de passar os 10 minutos de sangramento, poderá levantar-se e procurar pelo PM para reviver.
 - 1.4.3. O PM carregará até no máximo 12 IVs para curas.
 - 1.5. **Líder de Esquadrão (SQL)**
 - 1.5.1. Responsável pelos operadores de seu esquadrão.
 - 1.5.2. Responsável por executar os planejamentos de seu Líder de Pelotão.
 - 1.5.3. Reportar suas ações ao Líder de Pelotão.
 - 1.6. **Squad First Response (SFR)**
 - 1.6.1. Responsável por prestar o atendimento médico mais rápido aos operadores "mortos" de seu esquadrão.
 - 1.6.2. Responsável por manter o Médico do Pelotão informado sobre a quantidade de recursos médicos em sua posição.
 - 1.6.3. Carrega uma Bolsa de Plasma para realizar curas.
 - 1.7. **Operadores (OP)**
 - 1.7.1. Seguir as estratégias passadas pelo seu SQL.
 - 1.7.2. Estar preparado para realizar as missões de combate, defesa ou captura de acordo com as táticas traçadas.

MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV



Essa Estrutura é apenas um MODELO base dos pelotões e esquadrões, podendo variar conforme as dinâmicas de cada evento.

Curas e Ferimentos

1. Todos os participantes precisam ter 1 TORNQUETE para realização de curas, seja ele real ou fake.
2. Em todos os eventos, a Organização levará TORNQUETES próprios do MILSIMDEV para vender para facilitar a sua aquisição, mas não se sinta obrigado a comprar, é apenas uma facilidade, mas lembre-se que a quantidade levada pela organização será limitada.
3. Caso você utilize Plate Carrier e Capacete, você poderá adquirir um segundo TORNQUETE. A ideia é recompensar os operadores que estiverem mais bem equipados dando mais uma unidade de cura durante a operação.
4. Os Médicos do Pelotão (PM), as Bases Principais e as Bases Avançadas (FOB) receberão IVs que servem para reviver operadores que estão em estado "MORTO". O IV são garrafas ou copos de água mineral disponibilizadas pela organização para consumo dos participantes em estado "MORTO" afim de serem revividos.
5. A quantidade de IV nas bases avançadas (FOB) e Bases Principais será determinada pela organização. Ao acabar todas os IV, o exército não poderá mais reviver seus operadores,

MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV

portanto, os recursos são valiosos e devem ser controlados de maneira responsável.

6. Somente os Médicos do Pelotão (PM) podem pegar novos IV nas bases.
7. Nos eventos do MILSIMDEV, não existe regra para Rendição. Os participantes só serão considerados FERIDOS caso sejam atingidos por uma BB. Um participante pode optar por se render por conta própria, ele deverá ser considerado FERIDO e não poderá voltar atrás da decisão.
8. **Airsoft** é um hobby que requer integridade, acuse-se todas as vezes que for atingido e não fique acusando seus oponentes, se ele não se acusou parta do princípio da Boa Fé.
9. Ao ser atingido, grite “FERIDO”, “HIT” ou “MORTO” para que seu oponente saiba que o acertou e imediatamente pegue seu pano vermelho e coloque-o sobre a cabeça.
 - 9.1. A fim de imersão, caso deseje, ao ser atingido jogue-se no chão simulando ser atingido por uma arma de fogo. É uma brincadeira saudável e pode trazer divertimento para os envolvidos além de ser uma forma clara de declarar-se FERIDO, mas é opcional.
 - 9.2. Se você for morto durante uma incursão furtiva, parta do princípio da boa-fé e não alardeie sua morte, para não atrapalhar a dinâmica e o sucesso do ataque furtivo.
10. Os Médicos do Pelotão (PM) e os SFR deverão se apresentar antes do início da operação em sua Base Principal para então receber os IVs e as Bolsas de Plasma que levarão para a frente de combate.

Operador Ferido

1. Sempre que for atingido, em qualquer parte do CORPO ou da ARMA, você entra no estado de FERIDO. Ao estar ferido, coloque imediatamente o PANO VERMELHO na cabeça para indicar que está FERIDO.
2. Enquanto estiver no estado de FERIDO, o participante deverá observar algumas condições:
 - 2.1. Não poderá se comunicar com seus aliados, salvo apenas para requerer que alguém realize o procedimento de cura com o TORNQUETE.
 - 2.2. **Não pode remunciar magazines nem granadas.**
 - 2.3. Mantenha-se sentado ou deitado no chão com o pano vermelho na cabeça e de preferência em total silêncio, a fim de não atrapalhar a dinâmica da operação.
 - 2.4. O participante não poderá entregar o TORNQUETE para o companheiro, portanto, mantenha o TORNQUETE preferencialmente em local de fácil acesso e visível para que o companheiro possa encontrar com mais facilidade.
3. Qualquer companheiro de seu exército pode realizar o procedimento de cura básico, para isso basta retirar o PANO VERMELHO do operador FERIDO, pegar o TORNQUETE e colocá-lo no BRAÇO DIREITO, ACIMA DO COTOVELO. Caso participante já tenha utilizado 1 TORNQUETE, mas esteja de PLATE CARRIER e CAPACETE, ele possui um segundo TORNQUETE, então basta aplicar o segundo TORNQUETE MD no BRAÇO ESQUERDO, também ACIMA DO COTOVELO.
4. Caso o participante já tenha utilizado seu TORNQUETE, ele deverá ser atendido pelo SFR.
 - 4.1. O SFR poderá curar o operador ferido utilizando a Bolsa de Plasma.
 - 4.2. A garrafa com o líquido deve ficar erguida, pelo médico enquanto o operador ferido segura a garrafa vazia. O procedimento de cura termina quando a garrafa estiver completamente cheia.
 - 4.3. Durante o procedimento, o SFR não poderá renovar os TORNQUETES já usados do operador ferido.
5. O participante ferido deverá aguardar atendimento por no máximo **10 MINUTOS** após ser atingido, caso não receba atendimento durante esse prazo, esse participante terá sangrado até a morte e entrará no estado de MORTO. **SERÁ OBRIGATÓRIO O USO DO CRONÔMETRO DO RELÓGIO OU SMARTPHONE.** Caso o operador não esteja utilizando e/ou não permaneça o tempo estipulado, será advertido e caso haja reincidência, será punido com a exclusão dos nossos eventos.
6. Não existe AUTOCURA no MILSIMDEV, todo procedimento de cura deverá ser realizado por outro companheiro de seu exército.
7. Os TORNQUETES poderão ser compartilhados entre os participantes, porém a organização não se responsabiliza pela perda de seus pertences.

Operador Morto

1. O participante entra em estado de MORTO quando não é atendido no prazo de 10 minutos de quando foi atingido, sangrando até a morte.
2. Uma vez que o participante esteja MORTO ele tem 2 opções para voltar ao jogo:
 - 2.1. Você deve levantar com o pano vermelho e retornar a Base Avançada (FOB) ou Base Principal de seu exército para consumir um "IV" do estoque, renovar o TORNQUETE e só então retornar à operação.
 - 2.2. Ou se levantar com o pano vermelho e procurar por um PM do seu exército, consumir um de seus "IVs", renovar o TORNQUETE e só então retornar à operação.
3. Toda informação adquirida antes da "morte" do operador deve ser descartada, ou seja, o operador que morreu não pode revelar nada que viu durante seu período morto como posição e efetivo dos inimigos, informações referentes a missão, localização ou inteligência adquirida. O Operador deve "esquecer" tudo o que foi visto.

Objetos do Cenário

1. É permitido que se altere o cenário movendo objetos dele, fechando portas ou janelas e usando como apoio para subir/descer dos locais.
2. A ÚNICA RESTRIÇÃO é utilizar objetos como ESCUDOS MÓVEIS, como por exemplo, usar uma placa de madeira e se mover com ela usando como escudo. Caso seja pego utilizando esse artifício será advertido pela organização.

MANUAL DE REGRAS MILSIMDEV

