

REGLAS PARA EL MODO DE AIRSOFT MILSIM



PMA®
PRO MILITARY AIRSOFT
BRASIL

El contenido de este manual es libre de usar. El escudo de armas y el logo PMA tiene derechos reservados.



Este manual está diseñado para ofrecer un compendio de reglas completas para practicar el modo de milsim de airsoft. Aunque su creación tiene como objetivo el modo milsim, estas reglas se pueden utilizar para practicar el deporte de otras maneras sin ningún perjuicio al contenido original.

La formulación de este manual fomenta la práctica deportiva pluraridade Airsoft, permitiendo a los organizadores de eventos, propietarios de campos o entusiastas del deporte tener una opción de reglas preestablecidas para proporcionar a sus clientes o amigos.

Estas reglas fueron diseñadas a través de consultas a atletas experimentados, foros dedicados al tema, además de experiencias internacionales y nacionales en operaciones y grandes eventos, y así lograr los deseos de la demanda de los practicantes del modo milsim de tener reglas más inclinadas, adaptables y además de proporcionar un mayor realismo en los eventos de jugabilidad y juegos diarios.

Los creadores de las reglas de la PMA están abiertos a sugerencias para mejorar democráticamente este contenido vía correo electrónico PMA@pmabr.com.br o accediendo al sitio web de www.pmabr.com.br.

Gracias por su atención. Disfrutar!

Traducción se hizo esto con la ayuda de traductor automático. PIDA SU ENTENDIMIENTO
CON posible interpretación de ERRORES



CAPITULO 1

La legislación

En Brasil los documentos o leyes que rigen las armas de airsoft son el r-105 y el portaria del COLOG 2 de 2010. Breve resumen de los puntos principales.

- 1- Las armas del airsoft se caracterizan por las armas de aire por la acción del resorte o el gas;
- 2- Su uso y compra se permiten por más de 18 años con el extremo anaranjado o rojo;
- 3- El dueño de un arma de presión no debe llevar su equipo ostensiblemente, eligiendo casarse y poseer el tronco de vehículos;
- 4- No es necesario que gt (tráfico) para llevar su arma;
- 5- Junto con su arma, el dueño debe guardar el recibo del producto en su nombre, o término con la firma notariada;
- 6- Para comprar las armas de aire por la acción del gas es necesario el dueño posee CR (certificado de registro).

CAPITULO 2

De seguridad

Para la práctica de cualquier deporte es importante la atención a las normas de seguridad del deporte y también el lugar donde se está practicando la actividad. A continuación se enumeran las reglas más importantes para la práctica segura de airsoft más recomendaciones para los atletas y la práctica local.

- 1- Uso permanente de gafas con protección balística;
- 2- Uso de ' tapón de barriles ' en áreas fuera de combate;
- 3- Uso de equipos compatibles con la práctica deportiva. Peso x x seguridad confort;
- 4- Para luchar en ambientes más pequeños (CQB) o territorios más pequeños que 3000 metros cuadrados indican el uso de la máscara y el casco.

CAPITULO 3

El concepto milsim

Simulación militar, operaciones generalmente más largas con reglas más estrictas donde las metas tienen mayor complejidad, las estructuras de organigrama siguen el alcance así como los preparativos técnicos, militares. Generalmente se utilizan reglas como la RA y la SAR como base para el compromiso y la eliminación, sin embargo, se insertan otros elementos, y se pueden crear otras reglas. Utilizamos real de munición compatible Cap ' s o lowcap.

Mayor énfasis en la simulación de forma colectiva y aplicación del conocimiento militar.

- RealCap/LowCap
- Requiere una mayor disciplina Táctico/operacional
- Requiere una mayor profundización en los planes
- + Estratégico.
- Conforman el espíritu colectivo de las fracciones pequeñas y grandes.
- Favorece a los grupos de trabajo. Los principales eventos, el uso disciplinado de VTR.



- La operación comienza para planificar.
- Duración 6:00-3days

CAPÍTULO 4

El equipamiento

El equipamiento incluye todo el equipo que el practicante de airsoft lleva, ropa y accesorios. Importante mantener los valores predeterminados para los equipos para diferenciar a los oponentes. Para practicar el modo de milsim de airsoft y con las reglas de PMA indican el equipamiento debajo

- 1- Uniforme de camuflaje destinado al medio ambiente Si desea practicar el deporte
- 2- Chaleco táctico con accesorios de puerta y puerta compatibles con sus revistas de armas y tácticas de necesidad
- 3- Botas ligeras y impermeables
- 4- Casco
- 5- Linterna
- 6- Sistema de radio UHF/VHF

CAPÍTULO 5

Las armas y las características

Las armas en la regla de PMA se distinguen como su energía y empleo táctico. Así cada arma su característica independiente, utilice el gas o el resorte tiene sus limitaciones para fps y distancia mínima del contrato. La falta de observancia y respeto de estas limitaciones, impide que el operador participe en la actividad. Las armas deben ser cronadas antes del comienzo de cada partido y etiquetadas de acuerdo con el color correspondiente.

- 1- Pistolas o revólveres (resorte o gas)-hasta 45 municiones o 3mags - up Hicap
 - sin distancia mínima
 - máximo 350 fps
 - etiqueta verde
 - hasta 15 BBS por Mag

- 2- Metralletas - hasta 272 municiones o 8mags - a MidCap o realcap
 - sin distancia mínima
 - máximo 380 FPS
 - etiqueta verde
 - hasta 34 BBS por Mag

vis

- 2- Rifle de asalto-hasta 272 municiones o 8mags- a MidCap o realcap
 - sin distancia mínima
 - máximo 400 FPS
 - etiqueta verde
 - hasta 34 BBS por Mag

- 3- Rifle Largo-hasta 272 municiones o 8mags -a MidCap o realcap
 - distancia mínima 15 m
 - máximo 450 FPS



- etiqueta amarela
- hasta 34 BBS por Mag
- Bípode y alcance obligatorios

4- Rifle o ametralladora-soporte hasta 800 municiones o 4mags -ver Hicap

- distancia mínima 15 m
- máximo 450 FPS
- etiqueta amarela
- hasta 200 BBS por Mag

5- Rifle de francotirador-up 261 municiones o 8mags -a MidCap o realcap

- Distancia mínima 25 m
- máximo 550 FPS
- etiqueta vermelha
- hasta 23 municiones por Mag
- perno/resorte requeridos (ferrolhada)

6- Rifle de francotirador Eléctrico - up 120 municiones o 8 mags- a MidCap o realcap

- Distancia mínima 25 metros
- máximo 500 FPS
- hasta 15 bbs por mag
- cano de 590mm mínimo
- solamente single shot – modo semi automático
- alcance obligatorios
- etiqueta vermelha

Independientemente de las características físicas de cada arma, será enmarcado en la clase y el trabajo táctico sólo y exclusivamente por su poder de disparo fps. No hay tolerancia para los FPS. El jugador puede recargar sus revistas cada vez que regrese a la base. Usted no será capaz de recargar en el hospital de campo. Cuando ejecute una toma, asegúrese de que esto obedezca la distancia mínima al uso de su equipo. Los tiros hechos fuera de la distancia mínima deben ser castigados según las pautas de la organización.

CAPÍTULO 6

De clases y especialidades

Las reglas de la PMA están directamente relacionadas con la práctica del modo milsim, en cuyo caso, para el buen progreso y el cumplimiento de las normas, los operadores se dividirán en clases y especialidades siguiendo los criterios y conceptos a continuación:

1- Asalto

El operador básico lleva generalmente el rifle del asalto como arma primaria y que tiene la función del contrato y combate directo con otro operador.

2- DMR

Designed Man Rifle, es el operador que lleva rifle largo, generalmente apoya el robo con disparos de larga distancia o objetivos más específicos.



Apoyo

Operador que lleva el rifle, proporcionando apoyo de fuego en ubicaciones específicas y con más potencia de fuego.

4- Francotirador

El operador táctico, que lleva el rifle de francotirador y tiene un trabajo táctico, puede o no actuar de su GC o pelotón. A menudo hace uso de una ametralladora como equipo secundario, o incluso opera junto con un operador de Asalto de clase.

5- Ingeniero

Generalmente cualquier operador asignado clase con la especialidad de ingeniería, sirve en el desarme de bombas, instalaciones o estructuras o concierto de armas y equipo. En operaciones con las reglas de PMA sólo el ingeniero puede actuar en ocasiones que requieren tal pericia. Usted puede tener un operador de esta especialidad cada 6 hombres, o si el acontecimiento o la operación requiere uno puede adoptar diversas cantidades.

6- Operador de comunicación/radio

La especialización que esta relacionada directamente con la operación radiofónica. Operador de cualquier clase. Reglas de PMA sólo esta especialidad puede montar estaciones de radio. Por lo general, este operador también actúa en conjunción con el comando de fracciones grandes y pequeñas que intermedian las comunicaciones de radio. Usted puede tener un operador de esta especialidad cada 15 hombres, o si el acontecimiento o la operación requiere uno puede adoptar diversas cantidades.

7- Médico

Puede ser un operador de cualquier clase, la opción debe del Cmte. fracción designada. El operador médico debe llevar registros médicos estándar, los cuales deben ser proporcionados por la organización. Sólo él puede realizar el servicio a otros operadores en caso de un golpe. Cuando el médico este golpe no puede proporcionar servicio a ti mismo. Usted puede tener un operador de esta especialidad cada 10 hombres, o si el acontecimiento o la operación requiere uno puede adoptar diversas cantidades.

La clase o el operador se identificarán en los expedientes médicos individuales, sutaches o los remiendos se pueden desarrollar para asistir a esta identificación, o utilizaron los modelos en el Anexo 1.

CAPÍTULO 7

Equipo y accesorios

Para practicar el uso de las normas de airsoft PMA, puede utilizar cualquier dispositivo desarrollado para este fin de conformidad con la legislación vigente en el país.

El equipo y los accesorios serán divididos sin 2 categorías-empleo individual o colectivo

- Individuales

Nvgs

linternas

cuchillos (simulados o de otra manera)

radio

- Colectiva



Granadas de humo
Granadas de sonido y luz
Granadas de municiones
Mina Claymor
Mina Terrestre
Bomba o dinamita simulada
Escudo balístico

No se permitirá el uso de equipos y accesorios no mencionados anteriormente. Para combatir equipos y accesorios, el daño hecho se explicará en el capítulo-muerte y lesión.

En caso de prohibición específica un artículo relacionado con el equipo organizador del evento o operación debe establecer limitaciones o impedimentos con respecto al uso.

CAPÍTULO 8

Lo combate

Para la preparación del combate con las normas PMA, es necesario observar los siguientes elementos.

- 1- División de equipos mediante la grabación o la planificación teniendo en cuenta factores tales como la misión que se realizará, favoreciendo el terreno, o los propios criterios del organizador
- 2-Usted puede crear un hospital de base o de campo en un lugar adecuado, con una distancia considerable entre los equipos opuestos. El perímetro de esta base o HC debe ser identificado por vía Zebrada, barandilla o estructura física. A esta base o HC, es necesario para la permanencia de un Ranger o juez, que hará la anotación de control de entrada en los registros médicos individuales a través de un lápiz marca texto de cualquier color en caso de que el evento o la operación no haga la figura de guardabosques o juez en la base o HC, es necesario que el operador registre su entrada con el bolígrafo que debe permanecer en su lugar. Este marcado se efectuará con el texto de las marcas de lápiz en cualquier color del número de lesiones que obliguen al operador a devolver la base o HC o en un espacio en blanco en casos concretos. El organizador puede elegir no hacer este nombramiento, siendo la entrada libre en la base o HC
- 3- Cuando el operador debe gritar golpear, permanecer en su lugar y poner un paño rojo sobre su cabeza. La secuencia del procedimiento para el servicio así como el daño sigue en capítulo-muerte y lesión.
- 4-Las bases o HC serán protegidos por las minas terrestres alrededor del perímetro para evitar que su equipo enemigo se acerque a más de 20 metros de la base o HC del oponente, por lo que cualquier operador que desobedezca esta métrica será golpeado y deberá regresar a su HC o base.
- 5- El operador que está dentro de su base o HC puede disparar a los enemigos que están fuera. Como el enemigo fuera de los 20 metros también puede disparar a la base o HC. Los operadores en el golpe dentro de la base o HC deben seguir el mismo proceso que el operador en golpeado en otras áreas del combate explicadas en capítulo-muerte y lesión
- 6-La entrega es voluntaria, cuando sea aceptada, el operador deberá regresar a su base entregada o HC. No hay prisioneros en las reglas de la PMA. La aceptó la entrega de la colocación de tela roja sobre la cabeza, después de este acto, el operador aceptó la entrega ya no puede disparar hasta que regresen a base o HC. Cuando regrese a la base o HC, el operador debe preguntarle al guardabosques que le hizo la



marca con la pluma marca el texto en una ubicación en blanco de sus registros médicos individuales. Ese cuadrado no se puede utilizar.

-Si no hay Bases ni Hcs en el juego: la rendición debe poner el paño rojo sobre su cabeza, sentarse y esperar a que el médico. Cuando la llegada del doctor a considerar cómo golpeó en el pecho y siga el procedimiento normal.

-Si no lleva a cabo sobre la base de control de entrada o HC: la rendición deberá poner el paño rojo en la cabeza y subir a la Base o puede volver HC, automáticamente entrar en combate.

7- En caso de duda si el operador este golpe o no, el guardabosques o el juez debe ser solicitado y su decisión sobre el asunto es soberana.

8-Si el operador utiliza una pistola con limitación de distancia de disparo, e incluso así el disparo fuera de la distancia mínima establecida, este operador automáticamente en el golpe y debe volver a la base o HC. El hit del operador debe permanecer en el juego.

9-Las peleas pueden ocurrir en turnos o continuamente. En el caso de la opción Shift, durante las interrupciones o HC, las bases se consideran zona de seguridad no pueden ocurrir ataques locales o tiroteos. Otras áreas del campo que no están ya establecidas como zona de seguridad son siempre áreas activas de combate durante todo el período de operación o evento.

10- El préstamo es permitido para armar las revistas compatibles entre operadores durante los juegos. Pero no se permite el préstamo BBS individualmente.

11- Remuniciamiento no está permitido más allá del máximo establecido en el capítulo de armas y características. El remuniciamiento sólo se puede llevar a cabo dentro de la base. Remuniciar no está permitido dentro de HC, justo dentro de la base.

12-Si ningún operador tiene suficiente para suministrar las revistas de capacidad total establecida para su arma, puede almacenar su munición en bolsas de plástico, pero no puede hacer uso de las herramientas para remuniciar sus revistas durante el combate, este procedimiento se debe realizar manualmente. Las herramientas se pueden utilizar para remuniciamiento las revistas dentro de la base.

13- No se permite el contacto físico entre los operadores de equipos rivales durante el juego. A excepción del uso de la matanza del cuchillo, explicado en capítulo-muerte y lesiones.

14- El golpe del operador no puede disparar o ir independiente del lugar donde fue golpeado para iniciar el procedimiento médico. Como el capítulo muerte y lesión.

15 - El golpe del operador puede ser eliminado por cualquier otro operador. Pero no debe hacer uso de las piernas para ayudar a eliminar.

16-En caso de lesión real, debe hacer uso del silbido, de la radio o de cualquier otro medio para comunicar inmediatamente la organización. La organización se comunicará, a través de medios propios, que el juego se detuvo en todas las áreas de combate. No retire las gafas protectoras. Debe permanecer en su lugar hasta que reciba información de la organización. O volver a la base o HC para el reinicio del juego.



CAPÍTULO 9 Muerte y lesiones

Los más sensibles en cualquier regla para la práctica de armas de airsoft, son los temas que implican la muerte y lesiones en el combate. Las reglas de PMA fueron diseñadas con el fin de adaptarse fácilmente a las preocupaciones de los organizadores de eventos o operaciones, además de Easy fitness el tema elegido para el juego.

Los procesos de cuidado y curación se identifican fácilmente a través de registros médicos estándar y registros médicos. Las dos hojas están disponibles para su descarga a través del sitio www.pmabr.com.br. Los expedientes médicos estándar deben estar siempre en sus artículos, y el orden de los procedimientos por los cuales el operador no sabe qué artículo a elegir.

Los expedientes médicos individuales también pueden cambiarse modificando si es así cuantas veces se puede llegar al operador en un solo evento o operación.

Como el estándar médico individual de los expedientes (FMI) sigue con 40 espacios para para la inclusión de lesión. Para cambiar simplemente deshabilite el número de cuadrados que desea. O puede crear tokens únicos como ejemplos en la página de www.pmabr.com.br o a través de Facebook página de fans <https://www.Facebook.com/pmabr/>

El estándar de los expedientes médicos (FMP) se llena de lesiones y de daño, así como el procedimiento curativo, los artículos se deben cambiar en sus posiciones o aún en cantidades. La relación entre el tipo de lesión y el proceso de curación también debe cambiarse constantemente y el organizador del evento o operación optar por mantener más o menos jugadores en el campo.

Otro tema a tener en cuenta en la producción o modificación de es donde se produjo la lesión y cuáles son las probabilidades de una cura más fácil o no dependiendo de la región afectada

A continuación se muestra el ejemplo de:

PMA BRASIL	FICHA MÉDICA PADRÃO		OP.	NUM.
	NÚMERO	FERIMENTO		AÇÃO
	1	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE	
	2	MÉDIO	O TIRO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	3	GRAVE CRÍTICO	ACERTOU UMA VEIA IMPORTANTE, O FERIDO DEVE IR AO HC AD HC	
	4	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 15 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	5	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE	
	6	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE	
	7	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	8	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	9	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE	
	10	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE	
	1	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU SUA ARTICULAÇÃO, UM OPERADOR DEVERÁ LEVAR O FERIDO AO HC	
	2	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O FERIDO DEVE PERMANECER 15 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	3	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	4	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	5	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE	
	6	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE	
	7	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE	
	8	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	9	MÉDIO	O TIRO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	10	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE	
	1	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE	
	2	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UMA COSTELA, FAÇA UM CURATIVO O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	3	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU SEU PULMÃO, UM OPERADOR DEVERÁ LEVAR O FERIDO AO HC	
	4	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 15 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	5	GRAVE	O FERIMENTO FOI GRAVE, O PACIENTE PRECISA DE UM CURATIVO E MORFINA, NÃO DEVE ENTRAR EM COMBATE ENQUANTO FIZER USO DA MEDICAÇÃO.	
	6	GRAVE CRÍTICO	ACERTOU UMA VEIA IMPORTANTE, O FERIDO DEVE IR AO HC AD HC	
	7	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE	
	8	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O RIM, DE ÁGUA AO FERIDO E FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	9	GRAVE CRÍTICO	ACERTOU UMA VEIA IMPORTANTE, O FERIDO DEVE IR AO HC	
	10	MÉDIO	O TIRO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	1	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU EM CHEIO, UM MÉDICO DEVERÁ LEVAR O FERIDO AO HC	
	2	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU PRÓXIMO À TÓRPORA, UM OPERADOR DEVERÁ LEVAR O FERIDO AO HC	
	3	GRAVE	O TIRO ACERTOU PRÓXIMO AO MAXILAR, DE ÁGUA AO FERIDO E FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	4	GRAVE	O TIRO ACERTOU NA TESTA, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	5	MÉDIO	O TIRO TRANSPASSOU E NÃO ACERTOU ÁREA VITAL, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	6	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE	
	7	GRAVE	O TIRO ACERTOU PRÓXIMO AO MAXILAR, DE ÁGUA AO FERIDO E FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	8	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU NA TESTA, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE	
	9	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU EM CHEIO, UM MÉDICO DEVERÁ LEVAR O FERIDO AO HC	
	10	GRAVE	O TIRO ACERTOU NA TESTA, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE	

PMA BRASIL	FICHA MÉDICA INDIVIDUAL				OP. BLACK NIGHT			
	OPERADOR							



Para la preparación del evento o de la transacción, la organización producirá la cantidad requerida de FMP para todos los doctores, puede o no puede ser igual el uno al otro.

También debe imprimir el FMI en una cantidad compatible con los datos personales adjuntos en el SIGF puede ser completado por el propio operador en el momento de la recepción. Pero es importante que este registro tenga el nombre del operador y la clase o el mismo.

Expedientes médicos individuales simplificados

Si el organizador del evento opta por la simplificación del procedimiento de éxito, puede hacer uso del FMI, como ejemplo a continuación. El uso de este FMI no cambia el proceso de atención médica, sólo regula por separado la cantidad de devoluciones de la base o HC, o incluso niega esta posibilidad, así como la ubicación de la lesión en el momento generalizado de la nota del operador que actúa como médico. Este contenido también está disponible para su descarga a través del sitio. Nada impide que el organizador de eventos cree su propio SIGF de acuerdo a las necesidades de su evento o operación.

PMA PRO MÚLTIPLOS ATLETAS BRASIL		FICHA MÉDICA INDIVIDUAL				OP.
OPERADOR						
				BASE HC	BASE HC	

Ejemplo simplificado del FMI

PMA PRO MÚLTIPLOS ATLETAS BRASIL		FICHA MÉDICA INDIVIDUAL				OP.
OPERADOR						
				BASE HC	BASE HC	

tiene derecho a 04 hits y un viaje a la base o HC

Importante que la formulación del SIGF y del Dr_sdp_gdg tenga relación con uno a. Si el organizador elige sólo un viaje a la HC o base, y FMP hay muchos campos de lesiones que requieren que el operador vuelva a HC o base, puede causar la salida prematura del operador de partido. A menos que establezcamos en el campo base briefing/HC sólo se puntuará en caso de retorno a remuniciamiento por ejemplo

Si se cancelan todos los cuadrados para volver a HC o base, o incluso el FMI no existe tal elemento, la organización del evento puede establecer que la devolución es gratuita o incluso si no hay bases o HCS en el juego. Este hecho debe ser observado en el diseño del FMP, porque si no hay bases o HCS, el contenido del FMP no debe predecir tal hecho. En este sentido el jugador pierde la prerrogativa de elegir no esperar a la atención médica y volver a la base o HC, e incluso permanecer en su lugar hasta su asistencia. Si el jugador elige moverse, será eliminado del juego o del juego.

Por el procedimiento para:

- 1- Cuando el operador debe gritar hit independientemente del lugar donde fue golpeado.



- 2- El operador no saldrá del lugar donde le dispararon, excepto cuando sea cargado por otro operador a un lugar seguro o fuera de combate.
- 3- Después de que el grito golpeó, el operador debe sobre su cabeza un paño rojo.
- 4- Pregúntele al médico, vía radio, señal o gritos
- 5- Cuando llegue el médico, el operador debe informar dónde golpeó. Qué parte del cuerpo. e.g. brazo
- 6- el médico debe preguntar al FMI del operador.
- 7- el médico le pide al operador que diga un número del 01 al 10.
- 8- el operador dice un número. por ejemplo, 06
- 9- el médico debe comprobar cuál es la lesión en FMP campo relacionado el brazo número 06.
- 10- el médico toma nota del número 06 sobre el FMI, TB en el brazo de campo.
- 11- el médico le dice al operador lo que su herida y lo que es el proceso para la curación.

Un ejemplo:

OPERADOR - HIT, médico

MEDICO - ¿Dónde te golpearon?

OPERADOR - en la pierna.

MÉDICO - Deme su FMI.

MÉDICO - Digamos un número de 01 a 10.

OPERADOR - número 05

MÉDICO - Fue una herida de carne, tuviste suerte de que un vendaje en su lugar sea suficiente. El médico debe envolver toda una venda en el lugar de la herida. El operador puede volver al juego. El médico debe anotar el número 5 en el espacio en la pierna y darle al FMI el operador.

	1	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU SUA ARTICULAÇÃO, UM OPERADOR DEVERÁ LEVAR O FERIDO AO HC
	2	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O FERIDO DEVE PERMANECER 15 MINUTOS FORA DE COMBATE
	3	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE
	4	GRAVE	O TIRO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO O FERIDO DEVE PERMANECER
	5	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE
	6	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE
	7	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE
	8	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE
	9	MÉDIO	O TIRO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE
	10	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE

PMA		FICHA MÉDICA INDIVIDUAL		OP. BLACK NIGHT	
OPERADOR		5			
					

Registros médicos estándar sin FMI

Otra forma simplificada de usar las reglas de PMA, no es el uso de SIGF. Por lo tanto todo el contenido se establece en FMP.

Es importante recordar que para este uso deben ser fichas diferentes para todos los doctores, o una cantidad razonable que satisfaga la demanda con el fin de no ser común para encontrar fichas mismo contenido con facilidad.

Otro factor importante es identificar a los jugadores a través de números, credenciales, sutaches o criterios que puedan fácilmente y simplemente contar a un jugador de otro.

El procedimiento para este caso es un poco diferente, pero sigue los mismos ritos de otros procedimientos. Pero el doctor no hará ningún apunte en el FMI, ya que no existe, la nota con respecto a la identificación de los heridos se realizará en FMP propia.

Recuerde que en este proceso no hay control en cuanto a la vuelta a la base o los viajes a la HC, por lo tanto, si el organizador del evento o juego que desea limitar remunicipamientos, simplemente



proporcionar que el lugar de retorno es un HC y no una base. O simplemente considerar que no hay bases o HCS en el juego. Cuando utilizar FMP sin el FMI y el jugador se devuelve a la Base después de un golpe por libre albedrío que debe después de poner el paño rojo en la cabeza, también abrigo en su pecho una de sus vendas.

Recuerda cuando creas FMP usando vendajes establecidos para rastrear el número de hits que el jugador puede sufrir durante el partido. Porque sólo el acabado de sus ataduras eliminará definitivamente el jugador de eventos o luchar.

A continuación se muestra el ejemplo de FMP sin FMI y el proceso de cumplimiento.

PMA BRASIL		FICHA MÉDICA PADRÃO	OP. <i>Black Night</i>	NUM. 4	
NÚMERO	FERIMENTO	AÇÃO		FERIDO	
	1	GRAVE CRÍTICO	D TIPO COMPROBADO TELI O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	2	MÉDIO	D TIPO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	3	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE		
	4	GRAVE	D TIPO COMPROBADO TELI O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 15 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	5	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE		
	6	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE		
	7	MÉDIO CRÍTICO	D TIPO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	8	GRAVE CRÍTICO	D TIPO COMPROBADO TELI O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO QUE REPERTELE O BRANÇO JUNTO AO CORPO, OPERANDO DEVE PERMANECER ASSIM POR 10 MINUTOS		
	9	MÉDIO	D TIPO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	10	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE		
	1	GRAVE CRÍTICO	D TIPO COMPROBADO TELI O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	2	GRAVE	D TIPO COMPROBADO TELI O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O PERÍODO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	3	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE		
	4	MÉDIO CRÍTICO	D TIPO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	5	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE		
	6	MÉDIO CRÍTICO	D TIPO ACERTOU UM OSSO, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	7	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE		
	8	GRAVE	D TIPO COMPROBADO TELI O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O PERÍODO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	9	MÉDIO	D TIPO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	10	LEVE	SORTE, DE AGUA AO FERIDO E ELE PODE VOLTAR AO COMBATE		
	1	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE		
	2	MÉDIO CRÍTICO	D TIPO ACERTOU UM COSTELA, FAÇA UM CURATIVO O PERÍODO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	3	COLETE?	SE O ESTIVER FAZENDO USO DE COLETE, FECHADO O BERNÃO NÃO CAUSOU DANOS E ELE PODE VOLTAR AO COMBATE, CASO NÃO RETORNE A BASE OU HE		
	4	GRAVE	D TIPO COMPROBADO TELI O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	5	GRAVE	D FERIMENTO FOR DIFER, DIFÍCILMENTE PRECISA DE UM CURATIVO E MORFINA NÃO DEVE SER USADA EM COMBATE E DEGRANDU PODE SER USADA EM MEDICAÇÃO		
	6	GRAVE CRÍTICO	ACERTOU UMA VIDA IMPORTANTE, O PERÍODO DEVE IR AO HC AD-HC		
	7	GRAVE	D TIPO COMPROBADO TELI O BEM, DE AGUA AO FERIDO E FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	8	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE		
	9	COLETE?	SE O ESTIVER FAZENDO USO DE COLETE, FECHADO O BERNÃO NÃO CAUSOU DANOS E ELE PODE VOLTAR AO COMBATE, CASO NÃO RETORNE A BASE OU HE		
	10	MÉDIO	D TIPO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	1	GRAVE CRÍTICO	D TIPO ACERTOU UM OÍDIO, UM MÉDICO DEVERÁ LEVAR O FMP DO AD-HC		
	2	MASCARA?	SE ESTIVER FAZENDO USO DE MASCARAS O BERNÃO NÃO CAUSOU DANOS E ELE PODE VOLTAR AO COMBATE, CASO NÃO UTILIZE PERMANEÇA 10 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	3	GRAVE	D TIPO ACERTOU PROXIMO AO MANDILAR, DE AGUA AO FERIDO E FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	4	GRAVE	D TIPO ACERTOU NA TESTA, FAÇA UM CURATIVO NO PERÍODO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	5	MÉDIO	D TIPO TRANSPASSOU E NÃO ACERTOU ÁREA VITAL, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	6	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE		
	7	GRAVE	D TIPO ACERTOU PROXIMO AO MANDILAR, DE AGUA AO FERIDO E FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	8	GRAVE CRÍTICO	D TIPO ACERTOU NA TESTA, FAÇA UM CURATIVO, O PERÍODO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	9	CAPACETE?	SE ESTIVER FAZENDO USO DE CAPACETE O BERNÃO NÃO CAUSOU DANOS E ELE PODE VOLTAR AO COMBATE, CASO NÃO UTILIZE PERMANEÇA 20 MINUTOS FORA DE COMBATE		
	10	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE		

Se puede ver que en este caso el FMP recibió espacio libre adicional, por lo que en ellos se observan los números de heridos MET, con el fin de evitar que el mismo daño Repita el número elegido más de una vez. En el ejemplo anterior estaban disponibles 3 espacios para cada tipo de lesión, pero este número puede variar según el enchufe creado por cada organizador o operación del evento. Cuando se completen los espacios de una lesión específica, el siguiente jugador lesionado ya no puede optar por ese número y debe ser aconsejado por el médico. (el médico no tiene más material para realizar una cura en particular)

Por el procedimiento para:

1- Cuando el operador debe gritar hit independientemente del lugar donde fue golpeado.



- 2- El operador no saldrá del lugar donde le dispararon, excepto cuando sea cargado por otro operador a un lugar seguro o fuera de combate.
- 3- Después de que el grito golpeó, el operador debe sobre su cabeza un paño rojo.
- 4- Pregúntele al médico, vía radio, señal o gritos
- 5- Cuando llegue el médico, el operador debe informar dónde golpeó. Qué parte del cuerpo. e.g. brazo
- 6- el médico debe solicitar o identificar el número o la identificación del operador.
- 7- el médico le pide al operador que diga un número del 01 al 10.
- 8- el operador dice un número. por ejemplo, 06
- 9- el médico debe comprobar cuál es la lesión en FMP campo relacionado el brazo número 06.
- 10- el médico toma nota del número de operador en el espacio libre de la lesión seleccionada.
- 11- el médico le dice al operador lo que su herida y lo que es el proceso para la curación.

Un ejemplo:

OPERADOR - HIT, médico

MEDICO - ¿Dónde te golpearon?

OPERADOR - en la pierna.

MÉDICO – ¿Cuál es tu número?

OPERADOR - 231

MÉDICO - Digamos un número de 01 a 10.

OPERADOR - número 06

MÉDICO - El disparo golpeó un hueso, vendaje, debes quedarte 10 minutos. El médico debe anotar el número de jugador en FMP en un espacio libre para la lesión seleccionada.

	1	GRAVE CRÍTICO	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO. FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 20 MINUTOS FORA DE COMBATE			
	2	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO. FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O FERIDO DEVE PERMANECER 15 MINUTOS FORA DE COMBATE			
	3	LEVE DE RASPÃO	MUITA SORTE, VOCÊ PODE VOLTAR AO COMBATE			
	4	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UM OSSO. FAÇA UM CURATIVO O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE			
	5	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE			
	6	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UM OSSO. FAÇA UM CURATIVO. O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE	231		
	7	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE			
	8	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO. FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO O FERIDO DEVE PERMANECER 13 MINUTOS FORA DE COMBATE			
	9	MÉDIO	O TIRO TRANSPASSOU. FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE			
	10	LEVE	SORTE, DE AGUA AO FERIDO E ELE PODE VOLTAR AO COMBATE			

1- ¿por qué el médico le pide al FMI y anota el número elegido o incluso en el FMP?

La anotación sirve para que el operador no vuelva a elegir el mismo número cuando se dispara en el mismo conjunto de miembros. Ya que la cura para que ya está numerando el conocimiento del operador.

2- ¿por qué cuando el operador vuelve a la base o HC debe tener un marcado en el marcador de resaltador del FMI?

Para registrar su declaración cuando esto es necesario para su herida curativa. Además de limitar el número de entradas en la HC o base. Sólo tiene que considerar la entrada cuando el operador intrusión de la zona limitada.



	1	LEVE	SORTE, UM CURATIVO NO LOCAL SERÁ O SUFICIENTE
	2	MÉDIO CRÍTICO	O TIRO ACERTOU UMA COSTELA, FAÇA UM CURATIVO O FERIDO DEVE PERMANECER 10 MINUTOS FORA DE COMBATE
	3	GRAVE CRÍTICO	O TIRO ACERTOU SEU PULMÃO, UM OPERADOR DEVERÁ LEVAR O FERIDO AO HC
	4	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O MOVIMENTO, FAÇA UM CURATIVO NA ARTICULAÇÃO E PERMANEÇA 15 MINUTOS FORA DE COMBATE
	5	GRAVE	O FERIMENTO É MUITO GRAVE, O PACIENTE PRECISA DE UM CURATIVO E MORENA
	6	GRAVE CRÍTICO	ACERTOU UMA VEIA IMPORTANTE, O FERIDO DEVE IR AO HC AO HC
	7	LEVE DE TRAPAO	MUITA SORTE, VOCE PODE VOLTAR AO COMBATE
	8	GRAVE	O TIRO COMPROMETEU O RIM, DE AGUA AO FERIDO E FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 20 MINUTOS FORA DE COMBATE
	9	GRAVE CRÍTICO	ACERTOU UMA VEIA IMPORTANTE, O FERIDO DEVE IR AO HC
	10	MÉDIO	O TIRO TRANSPASSOU, FAÇA UM CURATIVO, O FERIDO DEVE PERMANECER 5 MINUTOS FORA DE COMBATE

PMA		FICHA MÉDICA INDIVIDUAL		OP. BLACK NIGHT	
OPERADOR Renato - assaio					
	1		5		6

3- ¿Qué sucede cuando se hace el espacio disponible en su FMI?

La organización puede comunicarse con antelación a los operadores que serán el procedimiento, si eso no sucede, cuando hay espacios vacantes en su FMI, el operador está fuera del juego.

4- ¿Cuál es el procedimiento cuando no hay médicos disponibles?

El operador debe poner el paño rojo en la cabeza y rizos en el pecho uno de sus vendas, después de este procedimiento si su Base o HC. Hacer la nota en cualquier espacio disponible en el texto marcas de lápiz en el FMI (si está usando un enchufe de eso). El operador puede volver a combatir.

-Si no tienes bases o HCs disponibles: el operador debe esperar al médico, o solicitar un médico sin fronteras (explicadas en el punto 19 de este capítulo)

5- En caso de un golpe en el médico, ¿cuál es el procedimiento?

El médico ya tiene conocimiento de su propio archivo, por lo que no puede hacer uso de él y ningún otro operador puede asistirle. El operador debe tener el doctor 3 vendas. En caso de que usted golpeó cualquier otro operador puede realizar el procedimiento, simplemente envolver una de las vendas en el sitio de la lesión, el médico debe esperar 10 minutos en el lugar donde fue golpeado y luego volver al combate.

Quando el doctor ya está haciendo uso de sus vendas, y se llega a 3, debe regresar a la HC o base, realizar los 4 campos con el texto de las marcas de la pluma en su FMI y volver a combatir.

6- ¿Cuántas vendas puede llevar cada operadora?

3 vendas

7- Cuando estas vendas se hayan ido, ¿qué debo hacer?

Quando el operador ya ha utilizado sus 3 vendas disponibles y sufre un nuevo golpe, si la pieza FMP utilizando un vendaje nuevo, necesariamente el operador debe volver a su base o HC. Realice una nueva cita con el texto de Pen Marks en su FMI, retire las 3 vendas y vuelva a combatir con 3 vendas nuevos.

- Si no tienes Bases o HCs disponibles: el operador es automáticamente fuera de juego

- el organizador puede notar que incluso en casos donde hay bases o HCs en el juego, después de usar vendas todo, si usted sufre un nuevo golpe que requieren el uso de un vendaje, el jugador es automáticamente posible distancia con el juego.

8- ¿Puedo usar las vendas de mi amigo, así que no tienes que volver a la base o HC?

Sí, puedes usar vendas. Recordando que en ocasiones no es recomendable porque limitas el otro operador a usar menos vendas.



9- ¿Cuál es el procedimiento cuando se alcanza simultáneamente en 2 regiones diferentes del cuerpo?

Lo definimos como DOBLEHIT. El operador debe decirle al doctor los 2 lugares donde fue golpeado. El doctor le preguntará los números en las 2 regiones del cuerpo, pero sólo aplicará el procedimiento curativo más complejo o desperdiciador de tiempo. El enchufe debe marcar la numeración escogida 2.

10- Si me golpean con el arma, ¿qué debo hacer?

Sólo el ingeniero especializado puede arreglar su arma. El operador no debe hacer uso de él hasta encontrar uno. El ingeniero debe pasar la Guardia matar una corbata de nylon, cuando el procedimiento está terminado el arma estaría listo para el uso.

11- ¿Cuántas bandas puede tener Engineer?

El Engineer puede tener 01 banda por cada 4 hombres de su equipo, cuando el proyecto de ley no da precisión, considerado redondeo para más.

12- ¿Si están fuera de las pinzas?

Puede ser eliminado con la organización la misma cantidad inicial después de cuatro del evento o la operación transcurrida.

13- ¿Puedo disparar mientras espero al doctor?

No, el operador cuando este golpe no puede realizar tiros antes de la atención médica y debe permanecer inmóvil y con el paño rojo en la cabeza.

14- ¿Cuándo debo quitar el paño rojo?

Así que el médico su solicitud del FMI, el operador debe quitar el paño rojo, en este momento está de nuevo en combate y puede realizar disparos o incluso recibir nuevos éxitos. Después del procedimiento médico, si el operador está obligado a devolver el HC o la base, debe volver a poner el paño rojo sobre su cabeza, incapaz de disparar en este camino. Cuando el operador de la fuerza de FMP para permanecer un cierto período en la curación él no debe hacer más uso del paño rojo, debe esperar en el sitio pero puedo hacer y recibir tiros.

15- ¿Si me alcanzan en el momento de la atención o incluso mientras espero un período de curación, lo que sucede?

Si el operador es alcanzado nuevamente durante el procedimiento médico, un nuevo procedimiento, si la numeración fue elegida y es el conocimiento del operador que es la curación, debe ser observado esta numeración en el FMI y el operador debe elegir un nuevo número para el nuevo lugar golpeado. Sólo se debe realizar una nueva cicatrización de la herida. Si el operador es alcanzado después de la atención médica, mientras que espera un tiempo estipulado de la curación, usted debe comenzar un nuevo procedimiento médico generalmente.

16- ¿como equipos o accesorios pueden herirme?

El equipo y los accesorios que se pueden utilizar se describen en el capítulo-equipos y accesorios y siguen los procedimientos siguientes.

a- Knife Kill , sólo se puede utilizar para este golpe cuchillos falsos (simulado).

El operador debe colocar un cuchillo simulado en cualquier región del cuerpo del enemigo y que necesariamente debe gritar golpeado. el procedimiento es el mismo que se utiliza para golpear con armas.



- b- Granadas de municiones, sólo se considerará golpeado si las municiones distribuidas por Granada golpeó al enemigo, el procedimiento médico es el mismo para los golpes con armas de fuego.
- c-La mina de Claymor, se acepta en las reglas PMA solamente minas de Claymore desarrolladas a los BBS que tiran del airsoft. el operador acaba de golpear si el golpe de municiones dispararon de ella. El procedimiento médico es el mismo para los golpes con armas de fuego.
- d-Mina terrestre, sólo la organización del evento puede proporcionar, el artefacto puede ser colocado y sólo se dispara cuando cualquier operador para pasar sobre él. No es necesario pisar el objeto. el rango para las minas terrestres es de 2 metros cuadrados, el operador debe ser evaluado por el médico como Seve golpeó el torso.
- e-Bomba o dinamita simulada sólo la organización del evento puede proporcionar bombas o dinamita. La gama debe ser definida previamente por la organización en el momento de la impulsión se debe solicitar la presencia de guardabosques, eso debe paralizar el juego solamente en sitio y definir qué operadores estaban en la gama en el momento de la leña del artefacto. El procedimiento médico es el mismo para los golpes con armas. el médico debe evaluar al operario golpear el tronco si el operador está usando un casco, o evaluar cómo golpear en la cabeza si el operador no hace uso de un.

17- Si el operador es golpeado puede ser llevado a un lugar seguro para que otro operador reciba atención médica.

Sí, sin embargo, el operador en el hit, como ya se ha descrito no puede caminar o hacer uso de los brazos, por lo que debe ser llevado o arrastrado por el operador todavía en combate hasta la ubicación deseada.

18- ¿como escudos balísticos pueden protegerme?

Los escudos balísticos deben tener el tamaño proporcional al empleo táctico. El uso de escudos debe ser previamente aprobado por la organización del evento o operación. Los escudos de acrílico, policarbonato o polietileno se consideran de nivel III. Los escudos cerrados (con ventana) fabricados en cualquier otro material se consideran nivel IV.

Nivel III - 20 tiros de equipo de etiqueta verde

-1 reloj amarillo del equipo de la etiqueta.

- etiqueta roja, el jugador que empuña el escudo se considera herido en el torso y debe recibir atención médica por lo general

Nivel IV - 30 tiros de equipo de etiqueta verde

- 15 tiros de equipo amarillo de la etiqueta

-1 toma de equipo de la etiqueta roja.

Cuando el escudo que ha perdido su capacidad de protección, debe ser desactivado. El rodaje sigue el límite establecido bajo cualquier circunstancia causa lesiones en el tronco y los heridos deben recibir atención médica por lo general.

Si el jugador es alcanzado en su cuerpo mientras que empuña el protector siga el procedimiento normal del servicio médico.

En caso de duda sobre el número de disparos en un mismo escudo el guardabosques o juez debe definir qué medida se adoptará.



19- International Medical Force, como actúan?

Si es la intención de los organizadores del evento, los propios guardaparques pueden actuar como International Medical Force. El guardabosques debe tener una identificación visible IMF, con la Cruz Roja. Sólo los guardaparques con esta identificación pueden realizar esta función. Estos guardabosques deben también llevar el FMP y deben realizar el procedimiento idéntico a cualquier otro doctor para combatir. Pero el guardabosques no debe moverse a los heridos, los heridos deben ser llevados al guardabosques (IMF). El guardabosques no debe ser golpeado por ningún otro operador durante el servicio. Si hay disparos en la dirección de Ranger (IMF) con el objetivo de lograr que el operador que esta recibiendo atención, el guardabosques (IMF) debe parar y refugiarse o salir de la línea de fuego, sólo reanudando el servicio cuando el tiroteo es interrumpido y el sitio es seguro.

CAPÍTULO 10 UTILIZACIÓN DEL APP

Acaba de conseguir incluso más fácil de utilizar las normas PMA a través de la aplicación para Android y IOS es posible jugar en PMA sin el uso de cualquier material impreso.

Es importante recordar que con la aplicación el número máximo de golpes que el jugador pueda sufrir durante el partido está condicionado al número de vendajes que posee.

Por regla el jugador entra en el juego con 03 vendajes, tan él puede sufrir golpes por lo menos 04 y el número máximo, por suerte, desde las fichas disponibles en la aplicación, no todos hacen lesiones uso de vendaje.

El organizador puede todavía hacer uso de FMIs, u otro truco si quieres tener un control más específico. Si tienes problemas para encontrar o descargar la aplicación de búsqueda en su tienda de aplicaciones para PMA AIRSOFT, o acceso a través del enlace app.vc/pmabr.

CAPÍTULO 11 Y consideraciones generales

- 1- Las reglas de PMA, buscan satisfacer las expectativas de los operadores en milsim
- 2- Las armas y la capacidad de bombardeo siguen los criterios adoptados internacionalmente para el modo de milsim. Para algunas armas se permite el uso de Hicap.
- 3- No es obligatorio la delimitación de bases o HCS durante el funcionamiento si el organizador escoge un FMP que no haga esta devolución.
- 4- El FMI y el FMP deben ser previamente hechos del modelo disponible en el sitio www.pmabr.com.br
- 5- El FMI y el FMP deben distribuirse a los operadores pertinentes antes del inicio del evento.
- 6- El FMP no debe ser divulgado y su contenido debe ser restringido al doctor que usted está portando.
- 7- El operador cuando se alcance debe gritar golpear, poner un trapo o pañuelo rojo sobre su cabeza y permanecer en el lugar esperando un médico.
- 8- El operador debe mantener su FMI con las anotaciones pertinentes a su atención médica.
- 9- El médico debe solicitar al operador que realice el procedimiento especificado en el programa de mantenimiento para el número elegido por el operador..
- 10- El único operador que debería haber diferenciado al médico.
- 11- La organización puede hacer uso del caso IMFs y entender que es necesario para el buen funcionamiento del evento o operación.
- 12- Se recomienda laminar el SIGF y el Dr_sdp_gdg en caso de sospecha de lluvia en el día de la operación.



13- para un funcionamiento liso de la operación es necesario que el organizador evalúe en la composición del SIGF y Dr_sdp_gdg todos los factores que dispararán la duración de operación eficaz más baja, el terreno, y otros factores que contribuyen al funcionamiento y a la diversión lisos de los jugadores.

El FMI de los operadores puede ser recogido después del final del evento, para consulta simple o para criterios de puntuación si desea que los organizadores del evento.

