

## Caçada a Kaddafi II

O general Muammar Abu Minyar al-KADDAFI ditador Líbio comanda a o país desde 1969, levando o país a fome e a miséria, Kaddafi concentrava boa parte das riquezas do seu país em sua própria mão, tendo uma fortuna pessoal estimada em 20 bilhões de dólares, enquanto boa parte da população do país vivia na pobreza.

Em 2011 começaram os protestos pedindo sua derrocada do poder, Kaddafi respondeu aos manifestantes com violência, porém as manifestações contrárias ao seu governo se intensificaram.

Então eclodiu no país uma violenta guerra civil, colocando em confronto FORÇAS LEAIS AO DITADOR e FORÇAS CONTRARIAS AO REGIME (REBELDES).

Durante este conflito, Kaddafi foi acusado de cometer vários crimes contra a humanidade e um mandado de prisão foi expedido contra ele pela Corte Penal Internacional, o general recusou-se entregar-se, então a ordem entre os REDELDES é uma caçada a KADDAFI, vivo ou morto.

Em dezembro de 2011 uma ofensiva rebelde tentou eliminar o ditador, mas foi fortemente combatida e abafada, mas não completamente eliminada. Os rebeldes se reorganizaram e se preparam para uma nova investida contra o ditador, ninguém sabe o que acontecerá nas ruas da “Líbia”.

### Equipes:

O jogo será composto de 2 equipes, sendo elas:

- **Forças Leais:** Homens da segurança pessoal do General Kaddafi (**40% do efetivo total**)

- **Rebeldes:** Composta por Rebeldes que estão caçando o General Kaddafi (**60% do efetivo total**)

- **General Kadaffi:**

- General Kaddafi (Pistola com 3 carregadores extra)

As **Forças Leais** e a **Guarda Pessoal**, terão a missão de defender os palácios do Ditador, assim como sua integridade física, combatendo de todos os meios os **Rebeldes**.

## **Objetivo:**

Os **Rebeldes** terão como objetivo principal, a eliminação do General Kaddafi, para isto terão que “lutar” nas ruas da “Líbia”, território dominado pelas **FORÇAS LEAIS** ao ditador.

Kaddafi se encontra foragido, o ditador estará protegido diretamente por sua Guarda Pessoal, estes soldados tem um efetivo reduzido, porém são muito bem treinados e experientes.

Contudo os **Rebeldes** precisam dominar os locais estratégicos (bases) para dominar a totalmente a “Líbia”.

Caso o objetivo de eliminação do general seja alcançado, o jogo se encerrará e reiniciará com a troca dos lados, caso não seja alcançado, o jogo continuará até o fim do tempo total determinado.

A conquista de uma base, consiste em levantar a bandeira da equipe no local dominado (bandeiras estarão nas bases).

## **Requisitos para equipes e jogadores:**

Todas as regras abaixo, estão de acordo com o CGRA:

- 1) As equipes que tiverem pessoas com treinamento em primeiros socorros, deverão se apresentar para a organização e deverão ter seu próprio kit de primeiros socorros.
- 2) Todos os jogadores deverão ter apito para única e somente a sinalização de emergência real dentro do jogo, todos que escutarem o apito deverão apitar em conjunto, para que todos ouçam.
- 3) Todas as máscaras deverão ser próprias para paintball e estar de acordo com os padrões de segurança, com lentes sem marcações ou estrias que comprometam a sua integridade e coloquem em risco o jogador.
- 4) As especialidades de Médicos, Snipers e Suportes deverão ter Patch com identificação, caso não o tenham, serão classificados como Rifleman.
- 5) A checagem do equipamento poderá impedir o jogador de entrar no jogo, caso não sejam atendidos os critérios definidos no CGRA.
- 6) Requerimentos de cada especialidade:

- Rifleman: 180/hora  
Somente loader tático, em caso de loader de 30, os pods são de qualquer tamanho, no caso de loader de 50, então o operador DEVE ter todos os pods de 30.
  - Suporte: 480/hora  
Loader livre e pods livres.
  - Médico: 180/hora  
Somente loader tático, em caso de loader de 30, os pods são de qualquer tamanho, no caso de loader de 50, então o operador DEVE ter todos os pods de 30.  
2 kits de 12 bandagens oferecidos pela organização.
  - Sniper: 60/hora  
Somente loader tático de 10.  
Deve ter escolta ou marcador secundário para proteção pessoal, pois não poderá efetuar disparos a curta distância (10m) com o principal.
- 7) Essencial o uso de rádio por todos os capitães ou operadores de rádio, pois a organização passará informações importantes pelo mesmo.
- 8) Somente barrel socks ou plugs poderão ser usadas, nenhum objeto improvisado será tolerado.

## **Infra-Estrutura:**

- Banheiros disponíveis: SIM (2)
- Não haverá alimentação por parte da organização, há uma pequena lancheria que disponibilizará bebidas no local.
- Há local dentro da propriedade para estacionamento.
- Recarga de gás: SIM
- Venda de bolinhas: SIM, R\$105,00 a caixa.
- Ambulância no local: NÃO
- Aluguel de equipamento: NÃO

## Regras gerais:

**- TODOS os jogadores deverão ter equipe, em caso de jogadores “avulsos”, eles deverão ser “apadrinhados” e todo e qualquer ato desse jogador será de responsabilidade da equipe.**

- Regras de acordo com o CGRA.
- Jogador não poderá cometer suicídio ou se declarar morto, a não ser pela rendição.
- Tiros em objetos portados pelo jogador (fora do corpo), como mochilas carregadas ao lado do corpo ou na mão serão eliminadas.
- Liberado o uso de bombas de fumaça com autorização da organização, explosivos e flash-bangs não serão aceitos.
- Tiros no marcador eliminam o marcador e não o jogador, mesmo nessa condição ele não poderá se declarar morto.
- Especialidades utilizadas: Médico, Rifleman, Sniper e Suporte.
- Bolinhas de talco, como as G.O.L.F. e as P.Balls não serão permitidas.
- Não será permitido o uso de veículos.
- Jogadores entrarão com munição referente a **2h. Antes do jogo deverão separar toda a munição para o restante das 2h, elas serão recolhidas e acondicionadas em uma caixa.** Haverá uma janela de remunição através de Paiol independente para cada exército, os exércitos receberão a informação sobre o local do munição durante o jogo.
- Remunição não permitido em nenhum momento durante o andamento do jogo, somente no tempo definido pela organização.
- Nenhum jogador poderá passar munição ao companheiro na Safety Zone, enquanto morto.
- Recarga de gás é permitida durante todo o jogo.
- Duração máxima de **4h.**
- O reborn será feito nas bases dominadas ou atrás do último homem do seu exército (única forma, caso todas as bases sejam dominadas por um dos lados).
- O reborn será feito por janelas de tempo, todos os jogadores na Safety Zone serão liberados de forma coletiva.
- Haverá checagem de equipamentos, lacração de marcadores e cronagem para todos os jogadores.