

QUEBRADAS VII

1 – Jogador/Squad

Loadout:

Fica definido que o loadout não há limitantes ou padronizações, os esquadrões deverão optar pela melhor forma de se identifica no escuro, seguem sugestões:

- Luz Infravermelha ou patch IR (no caso de uso de NVG)
- Luz química ou led nas costas do colete
- Senha e contra senha
- Pisca-Pisca que não seja da cor vermelha

Evitar roupas casuais no loadout, como moletom, tênis, calça de abrigo etc.

2 - Do Jogo

Os jogadores deverão respeitar as seguintes condições:

- PROIBÍDO HIGHCAP;
- PROIBIDO USO DE HPA;
- PROIBIDO SNIPER E DMR;
- DISPAROS APENAS EM SEMI-AUTO EXCETO SUPORTES
- PROIBIDO O USO DE GRANADAS
- PROIBIDO O USO DE ESCUDOS
- PROIBIDO O USO DE DROGAS ILICITAS
- PROIBIDO O CONSUMO DE BEBIDA ALCOOLICA DURANTE O JOGO

3 - Cronagem

| | |
|----------|----------------------|
| ASSAULT | 400FPs – com bb 0,20 |
| SUPORTE | 400FPs – com bb 0,20 |
| PISTOLAS | 350FPs – com bb 0,20 |

*Sem tolerância

4 - Itens Obrigatórios

- Lanterna
- Pisca Pisca na cor vermelha
- Bota ou coturno
- Óculos de proteção
- Apito

* Recomendamos o uso de capacete e proteção facial

5 – Médico;

- Todos são médicos;
- Uso de garrote, torniquete ou bandagem;
- Não existe autocura/autosalvamento;
- Pode deslocar seu companheiro para efetuar o salvamento, porém para movimentar, deve levar o braço do ferido sobre seus ombros;
- 1 bandagens (ou garrotes, ou torniquetes),
- O Respawn será no ranger que estará com uma luz acesa nas proximidades do combate e vai liberar o retorno por turno de combate.
- Morto apenas fala “MORTO” ou “MÉDICO”

6 – Local

No local possui banheiros com chuveiros, tomadas 110v e churrasqueiras, o alojamento possui algumas camas mas recomendamos que quem optar por pernoitar leve sua acomodação de descanso. Quem não ficar no parque, uma vez que sair não poderá retornar.