



CNPLD - Campeonato Nacional Patrulhas de Longa Distância



I - Condições de Participação

1. Poderão participar todos os praticantes, mediante inscrição numa Associação Promotora de Desporto.
2. Agrupados em equipas de 4 elementos, nem mais nem menos, designadas por PLD – Patrulhas de Longa Distância.
3. Terão que adoptar uma designação à sua escolha para todo o campeonato.
4. RAFPR de acordo com a legislação em vigor.
5. O limite máximo de PLD participantes por prova será de 10.
6. De prova para prova, os elementos das PLD podem ser substituídos, mantendo sempre a sua designação inicial.
7. É obrigatório conhecimento básico de navegação por carta militar.

II – Funcionamento e Módulo de jogo

1. Antes do início as PLD receberão as coordenadas das missões que terão que conquistar.
 - a. As coordenadas terão que ser marcadas na carta e verificadas pela organização antes do início das provas de cada PLD.
 - b. As missões são desconhecidas e cada PLD terá que as avaliar no terreno e preparar a sua conclusão de forma rápida e eficaz.
 - c. As missões a cumprir podem ou não ter IN.
 - d. As missões com IN terão 1 juiz de jogo que controlará a prova.
 - e. Após início do confronto ou detecção (por parte do juiz) de PLD nas imediações, será hasteada bandeira vermelha do ponto e início da missão.

- f. O juiz em simultâneo accionará o tempo de conclusão de missão que será de 15min.
 - g. Após findo o tempo a prova é dada como 50% conseguida.
2. O início do jogo será intervalado de 5 a 10 minutos entre PLD e por sorteio prévio.
 - a. Cada PLD terá que accionar no início da sua prova o seu próprio cronómetro.
 - b. Dado o início a equipa terá 5 minutos para se fazer desaparecer no terreno.
3. O final da prova só será considerado após a PLD fazer a paragem do seu cronómetro.
4. A duração máxima de cada prova será de entre 6 a 8 horas a definir pela organização.
 - a. Assim que cumpram todas as missões antes do tempo limite, seguem para proceder ao fim da sua prova no cronómetro.
5. As PLD terão que cumprir o máximo de missões desde que estejam a tempo para parar o cronómetro no final da prova.
 - a. Haverá penalização para falhas de tempo.
6. As PLD poderão encontrar IN durante a prova.
7. Podem encontrar IN nas missões marcadas na carta.
 - a. Neste caso as forças IN são sempre da organização.
 - b. São para abater na totalidade.
8. Podem encontrar IN durante a movimentação no terreno sob forma de patrulhas mecanizadas.
 - a. Estas forças são sempre da organização e é PROIBIDO disparar para as viaturas.
 - b. Depois de apeadas estas forças IN podem ser abatidas.
 - c. Neste caso as PLD podem optar pela ocultação ou fuga.
9. Podem encontrar outras PLD durante a prova
 - a. Todas as PLD são IN.
 - b. Podem ser eliminadas, ignoradas ou contornadas.
 - c. É proibido o diálogo, reunião ou outro tipo de acção amigável entre PLD, mesmo que para tirar dúvidas. Haverá canais para esse efeito.
10. É proibido atacar uma missão em conquista por outra PLD.
 - a. Quando uma PLD avistar outra a concluir uma missão nunca poderá avançar para o confronto.
 - b. Bandeira Vermelha, nunca podem avançar.
 - c. Deverá manter-se oculto, vigilante e só avançar após a outra PLD abandonar o local e a bandeira Vermelha seja retirada.
 - d. Se 2 ou mais estiverem nesta situação, e não se conseguirem desenrolar normal desta missão, a organização por forma ao bom desenrolar da prova pode tomar medidas de recurso para que isso aconteça.

- e. Bandeira Vermelha significa que foram detectados e devem prosseguir e concluir a missão dentro do tempo limite.
11. As missões são para concluir de forma rápida e eficaz.
 - a. Assim que detectadas terão que ser atacadas e concluídas o mais rápido possível.
 - b. Após início do confronto se se verificar inércia e lentidão na execução da missão, o IN (organização) poderá dar por tentativa não conseguida e ordenar que a PLD prossiga para a próxima.
 - c. Não se pode permanecer no local das missões, após conclusão, com ou sem sucesso as PLD têm de abandonar rapidamente o local e prosseguir a prova.
 12. Todas as forças IN da organização serão também avaliadores e árbitros que têm como dever o bom funcionamento das provas e missões.
 - a. Todas as suas decisões são dadas por ordem directa do responsável de cada prova e são para ser cumpridas com fair-play.

III - Certificação e Conclusão das missões

1. Cada PLD terá um cronómetro que contará o tempo total para a conclusão da prova.
2. Cada PLD levará em seu poder um cartão de controlo que usará para certificar a conclusão das missões bem como penalizações que possa ter durante a prova.
3. Em cada ponto de missão marcada na carta haverá uma ferramenta que certificará o cartão de controlo após missão concluída com sucesso.
 - a. Só após abater todo o IN a PLD poderá proceder à certificação com cartão de controlo.
 - b. Após conclusão da missão deverão abandonar imediatamente o local.
4. Cada PLD terá um cronómetro que dá o início e o tempo da sua prova.
 - a. O cronómetro fica com a organização.
 - b. Só a PLD tem permissão para o accionar ou parar.

IV - Pontuação e Penalizações

1. A pontuação será regulada através da tabela de pontuação.
 - a. Cada prova terá uma determinada pontuação de acordo com a missão.
2. O desempate é feito pelo tempo cronometrado.

- a. As PLD empatadas por pontuação, serão desempatadas recorrendo ao tempo.
3. As penalizações constarão na tabela de penalizações.
4. As missões podem ser declaradas nulas pela organização.
 - a. As PLD implicadas não terão qualquer pontuação nessa missão.
5. Poderão ser dadas missões extraordinárias para as PLD concluírem.

V – Disciplina

1. A indisciplina não será tolerada.
 - a. Comportamentos agressivos e indisciplinados poderão dar suspensão do campeonato.
2. Haverá juízes de jogo e a sua decisão é soberana.



Pela Comissão Organizadora do CNPLD

Nuno Onça

Presidente de Direcção