

26ª EDIÇÃO
MINIONU

CCO (1942)

O TEATRO DO PACÍFICO E A
BATALHA NAVAL DE GUADALCANAL

DIRETOR
ANDRÉ ASSIS

DIRETORES ASSISTENTES
CAROLINA FONSECA
PEDRO LAN
SARA ÁVILA
THAMIRES LEANDRO
VITOR BOTELHO

GUIA DE REGRAS

11 A 14 DE OUTUBRO DE 2025

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES GERAIS.....	2
2 REGRAS RELATIVAS AOS DEBATES.....	3
2.1 Objetivos.....	4
2.1.1 Objetivos Secundários.....	4
2.2 Quórum.....	4
2.3 Discurso.....	5
2.3.1 Cessão de Tempo.....	5
3 VOTAÇÕES.....	5
3.1 Questões Procedimentais.....	6
3.2 Questões Substanciais.....	6
4 TIPOS DE DEBATE.....	6
4.1 Consulta Informal em Blocos.....	6
4.1 Moderação em Blocos.....	7
4.2 Debate Não Moderado.....	7
5 QUESTÕES.....	8
5.1 Questão de Dúvida.....	8
5.2 Questão de Ordem.....	8
5.3 Questão de Privilégio Pessoal.....	8
6 MOÇÕES.....	9
6.1 Moção para Adiamento da Sessão.....	9
6.2 Encerramento do debate.....	9
7 DOCUMENTOS.....	9
7.1 Documento de Função Operacional.....	10
7.3 Ordens de batalha.....	10
8 BATALHAS.....	10
8.1 Início e disposições gerais.....	11
8.2 Das unidades e suas atribuições.....	11
8.2.1 Atributos.....	12
8.3 Das ações das unidades.....	12
8.4 Fluxograma de uma Ordem de Batalha.....	13
8.3 Dos elementos naturais.....	16
8.3.1 Elementos geográficos.....	16
8.3.2 Fenômenos naturais.....	17
8.4 Fichas das Unidades.....	17

1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

A equipe do comitê Centro de Comando Operacional (1942) informa que esse conjunto de regras será aplicado nas reuniões do comitê do 26º MINIONU, em outubro de 2025. Inicialmente, gostaríamos de deixar claro algumas regras básicas do funcionamento dos dias da simulação: o idioma oficial a ser utilizado nos dias de debate será o português – delegados não poderão dirigir seus discursos ao comitê em qualquer outro idioma, salvo se for alguma expressão estrangeira necessária para o debate, que deve ser seguida de tradução para a língua oficial do comitê.

Devido às questões de segurança, todos os delegados devem portar suas credenciais durante toda a duração do evento, tendo como consequência o impedimento de participação dos debates caso não o faça. Os delegados devem se portar de forma diplomática, mantendo a educação e o decoro, e respeitando as decisões da Mesa Diretora.

A Mesa Diretora tem o poder de declarar a abertura e o fechamento de cada sessão do comitê, dirigir os debates, assegurar o respeito das regras e reconhecer o direito à palavra aos delegados. A Mesa deliberará acerca da procedência e da precedência de questões e moções apresentadas pelos delegados, e poderá também sugerir-las quando julgar pertinente.

Cabe à Mesa Diretora instituir, unilateralmente e sem votação, uma determinada modalidade de debate caso julgue pertinente. As decisões da Mesa Diretora são finais e inapeláveis. A direção do comitê tem o poder de interpretar as normas como julgar conveniente para assegurar o bom andamento dos trabalhos.

Finalmente, a Mesa Diretora reserva para si o direito de alterar as regras caso necessário, e de deliberar de maneira autônoma no caso da ocorrência de situações não previstas pelas regras oficiais.

2 REGRAS RELATIVAS AOS DEBATES

Como explicado no Guia de Estudos do Comitê, O Centro de Comando Operacional - 1942, têm como temática principal a Batalha Naval de Guadalcanal. Deste modo as presentes delegações do comitê serão divididas em duas frotas navais — A Frota Combinada da Marinha Imperial Japonesa e A Frota do Pacífico dos Estados Unidos — Cada uma das frotas serão dispostas em uma sala específica, e terão como principal tarefa, elaborar uma estratégia de batalha naval para superar a Frota inimiga e cumprir com seus objetivos.

A presente seção abordará algumas regras que dizem respeito ao funcionamento do comitê. Assim, haverá uma explicação sobre o papel dos objetivos, regras do funcionamento

da simulação e de como discursar. Dentro da última seção, haverá uma breve explicação sobre o que é e como funciona a cessão de tempo. Atenção à peculiaridade deste conjunto de regras, que difere em grande medida das outras regras comumente encontradas em outras simulações e outros comitês.

2.1 Objetivos

Os objetivos gerais do comitê são os pontos a serem considerados pelos delegados, assim como seria a Agenda em um comitê convencional, estabelecidos para orientar as discussões da sessão, e estabelecer as condições de sucesso da simulação. Sendo preestabelecidos e somente revelados aos delegados no início da primeira sessão.

2.1.1 Objetivos Secundários

Além dos objetivos gerais, que garantirão a vitória total ou parcial após seu cumprimento, existem objetivos secundários, que serão estabelecidos ao longo dos debates pela mesa diretora.

Os objetivos secundários não garantem a vitória da Batalha Naval de Guadalcanal, porém, com o cumprimento dos objetivos secundários, a frota será condecorada com uma vantagem tática, que auxiliará no cumprimento dos objetivos principais. Os objetivos não são abertos e fechados, como seriam os tópicos de uma Agenda, assume-se que já estejam permanentemente abertos até o final da simulação. De tal maneira, dois ou mais objetivos podem ser perseguidos e discutidos simultaneamente pelos delegados. Uma vez que são objetivos táticos no que diz respeito a este comitê, é comum que estes possam se completar ou se cruzar em dado momento da simulação, em que delegações podem ser divididas a ponto de cada "coalizão" de delegação estar disposta a seguir um objetivo, a depender da estratégia escolhida.

2.2 Quórum

Serão declaradas abertas as sessões quando pelo menos um terço ($1/3$) dos delegados credenciados estiver presente. A presença de maioria qualificada ($2/3$ dos delegados cadastrados) é necessária para que qualquer decisão substancial seja tomada. Quando da presença do Quórum mínimo, a Mesa Diretora realiza uma chamada das representações presentes, que deverão se declarar como "presente".

Os delegados que chegarem após o início da sessão e ao fim da chamada podem ser reconhecidos pela Mesa Diretora através de uma moção formal de reconhecimento ou um

comunicado à mesa, através de um voluntário. A Mesa Diretora também resguarda o direito de reconhecer automaticamente as delegações, fazendo esse pronunciamento em voz alta. Os horários das sessões do Comitê são apresentados previamente no cronograma geral do evento, sendo fundamental o respeito aos horários.

2.3 Discurso

Para poder discursar, o delegado deve ser primeiramente reconhecido pela Mesa Diretora. Cabe à Mesa chamar à ordem todo e qualquer orador caso seu discurso não seja relevante ao tema em discussão no Comitê. Caso o discurso seja interrompido, a Mesa interromperá imediatamente o cronômetro e restituirá o tempo que julgar necessário ao orador – depois de restaurada a ordem. Não será permitido o uso abusivo do tempo de discurso para questões irrelevantes para a discussão do tema do Comitê ou para o ambiente diplomático da reunião, sob punição de interrupção e repreensão da Mesa sem direito à restituição de tempo e, mais severamente, a remoção do direito ao discurso.

A duração tradicional de um discurso é de 1 minuto, podendo esse ser alterado para mais ou para menos – devido à necessidade das discussões – através de uma moção. A Mesa também pode sugerir o aumento ou diminuição do tempo de discurso, além de acatar ou não uma moção pedida.

2.3.1 Cessão de Tempo

Caso deseje, o delegado que estiver discursando pode ceder o tempo restante de discurso de duas maneiras: 1) à Mesa Diretora, que prosseguirá com o processo de moderação e 2) a algum outro delegado, que usará o tempo restante para discursar.

Não serão aceitas cessões de tempo para que o delegado faça perguntas gerais aos outros delegados. Existe um tempo mínimo de 30 segundos para que possa ceder discurso para outro delegado, o qual será perguntado pela mesa se aceita a cessão, e só após ser reconhecido poderá começar a discursar. Tanto o limite do tempo de discurso quanto a cessão de tempo ficam a critério da mesa diretora, sendo acatado ou não pela mesa antes da votação da moção.

3 VOTAÇÕES

A presente seção apresentará os dois tipos de votação e as diferenças entre os mesmos. Essas se configuram como sendo as votações procedimentais e as votações substâncias.

3.1 Questões Procedimentais

Essas questões dizem respeito aos procedimentos normais do debate dentro do comitê como alteração do tipo de debate, adiamento de sessão, debate não moderado, entre outros. As questões procedimentais, para serem adotadas, precisam da aprovação da maioria simples do comitê (50%+1), ou seja, a maioria dos delegados presentes naquela sessão. Além disso, não existe o direito de se abster desse tipo de votação, devendo ser obrigatório o voto a favor ou contra tal procedimento. Se a Mesa perceber a abstenção de algum delegado, ela deve repetir o procedimento até que todos os membros do comitê tenham votado.

3.2 Questões Substanciais

Essas questões são aquelas relativas à adoção de decisões que dizem respeito ao tema da discussão do tópico, como o encerramento do debate. As questões substanciais requerem uma aprovação por maioria qualificada, ou seja, 2/3 das delegações presentes. Nesse tipo de votação é possível se abster.

4 TIPOS DE DEBATE

Na dinâmica do presente comitê, existem três tipos diferentes de debate que ocorrem durante o percurso do comitê: (i) Consulta Informal em Blocos; (ii) Moderação em blocos; e (iii) debate não moderado;

Estes tipos de debate são anunciados pela mesa em intervalos fixos, respectivamente, e compõem uma rodada de simulação.

4.1 Consulta Informal em Blocos

A Consulta Informal em Blocos é o momento inicial de cada rodada do comitê. Pela natureza do comitê, as delegações são divididas em seus respectivos blocos, alocados com outras delegações que partilham suas características e funções.

Por exemplo, os delegados responsáveis por um grupo-tarefa de defesa estão reunidos em um bloco, enquanto aqueles responsáveis por um grupo-tarefa de reconhecimento estão reunidos em outro bloco.

Deste modo, na consulta informal em blocos, os delegados devem se reunir em seus respectivos grupos para discutirem suas estratégias específicas referentes às suas funções, ainda sem a intervenção da opinião dos outros blocos. Durante a consulta informal, não há moderação por parte da Mesa Diretora, entretanto, os delegados não podem se levantar de seus assentos.

4.1 Moderação em Blocos

A Moderação em Blocos é uma modalidade de debates que discorre como uma espécie de Debate Moderado contínuo. É importante ressaltar, também, que não há moção para Debate Moderado em Moderação em Blocos.

De tal forma, no início deste formato de debate, a mesa diretora anunciará, em ordem fixa, para que um bloco discorra sobre suas estratégias. O bloco deve previamente eleger um ou mais representantes que desejam se pronunciar, e quando acabarem os pronunciamentos, a mesa passará a anunciar o próximo bloco da ordem. Assim, se mantém uma ordem sequencial de como discorrem os discursos dentro do comitê.

Este tipo de debate aceita a cessão de tempo entre os delegados pelo simples motivo de que seus discursos terão uma ordem previamente estabelecida e imutável durante a simulação, fazendo-se assim impossível o discurso fora da lista de chamada em bloco, salvo em cessões de tempo.

4.2 Debate Não Moderado

O Debate Não Moderado é caracterizado pela não moderação da Mesa Diretora durante um devido espaço de tempo, no qual os delegados podem transitar livremente pelo Comitê, com o intuito de trocar ideias mais fácil e livremente.

O Debate Não Moderado será o momento final para que as delegações, após terem elaborado suas estratégias, e pronunciado seus desejos de movimentação, formulem suas ideias a fim de decidir quais serão suas movimentações finais.

Fica resguardado o direito da Mesa de instituir esse tipo de debate ao final de uma rodada de discussões (Assim que todas as delegações de todos os blocos tenham se manifestado), para que o debate de estratégias e ações combinadas possa ser feito de maneira efetiva no momento de enviar as ordens de batalha para o Centro de Comando.

5 QUESTÕES

Sempre entre um discurso e outro, a Mesa Diretora perguntará aos delegados: “Alguma questão ou moção?”. Existem três tipos de questões diferentes sendo elas: (i) a questão de dúvida; (ii) a questão de ordem; e (iii) a questão de privilégio pessoal. Na presente seção, cada uma das três serão apresentadas e explicadas.

5.1 Questão de Dúvida

Uma questão de dúvida é uma questão referente ao andamento dos trabalhos do comitê, ou sobre o funcionamento de seus procedimentos. Um exemplo de questão de dúvida é “Quantos documentos de trabalho já chegaram à mesa?”, ou ainda “As últimas ordens já foram computadas?”.

5.2 Questão de Ordem

Uma questão de ordem é uma questão relativa às regras do comitê. Se a Mesa Diretora comete algum erro em algum procedimento durante os trabalhos do comitê, como por exemplo, se a mesa reconhece uma cessão de tempo sem que reste tempo suficiente para se ceder. Esse tipo de Questão deverá ser endereçado a Mesa quando, no intervalo entre os discursos, a Mesa Diretora abrir espaço para questões. A questão de ordem deverá ser imediatamente apreciada pela Mesa Diretora, que poderá desconsiderá-la se o delegado proponente não houver mostrado moderação e decoro no uso desse direito ou se a questão for inapropriada em sua natureza.

5.3 Questão de Privilégio Pessoal

Se algum delegado sente algum tipo de desconforto físico durante as sessões do comitê, como por exemplo, se ele não estiver ouvindo claramente o discurso de um outro delegado, ou também se estiver com calor e quiser que o ventilador seja ligado, ou vice-versa, ele pede uma questão de privilégio pessoal.

ATENÇÃO: Uma questão de privilégio pessoal é o único tipo de questão que pode ser pedida durante o discurso de um delegado. Quando isso ocorre, o delegado deve levantar a placa de seu país e dizer: “Questão de privilégio pessoal!”. Então, o Moderador interromperá o cronômetro e perguntará ao delegado qual é a questão. O delegado então responderá, e a Mesa Diretora atenderá sua solicitação, se possível. O delegado também pode pedir questão de privilégio pessoal caso se sinta ofendido pessoalmente por um delegado que esteja discursando. Nesses casos, a Mesa pedirá decoro ao delegado que for o autor da ofensa.

Sempre que um delegado pedir uma Questão de Privilégio Pessoal durante o discurso de outro delegado, o moderador do debate interromperá o cronômetro, e após atender, se for o caso, à solicitação da questão de privilégio pessoal, o moderador calculará o tempo aproximado de interrupção do discurso e restituirá tal tempo ao restante de discurso ao delegado, dizendo, ao lhe passar a palavra “Seu tempo será restituído em X segundos.”.

6 MOÇÕES

Moções são procedimentos propostos pelos delegados que alteram a dinâmica dos debates assim modificando o fluxo do mesmo. Elas possuem regras de precedência, ou seja, vota-se a moção mais radical e, caso ela seja aprovada, não precisa votar as outras moções.

6.1 Moção para Adiamento da Sessão

Quando próximo do horário de encerramento de uma sessão estabelecido previamente no calendário do evento, a Mesa anunciará que estará aberta para Moções de Adiamento de Sessão. Para ser aprovada, essa moção precisa de maioria qualificada (2/3 dos presentes). Se adiada, a Reunião será reiniciada no próximo horário agendado. Não é possível adiar a última sessão.

6.2 Encerramento do debate

Um delegado poderá, em momento apropriado, propor moção para o encerramento do debate. Após a apresentação de tal moção, a Mesa deverá acolher, no máximo, dois oradores contrários à moção que será votada necessitando de maioria qualificada para ser aprovada. Neste caso, a Mesa deverá declarar encerrado o debate.

7 DOCUMENTOS

A presente seção irá apresentar os diferentes tipos de documentos e o processo de introdução dos mesmos. Esses se configuram como sendo formalizações do que é discutido dentro do Comitê.

7.1 Documento de Função Operacional

O DFO (Documento de Função Operacional) é um documento impresso entregue à Mesa Diretora no primeiro dia de debates. Nele, cada representação explícita e detalha sua posição a respeito do tema a ser discutido no comitê. Dessa forma, um bom DFO deixa claro

o posicionamento oficial de determinada representação, bem como suas propostas e expectativas de resolução do tema.

Os delegados devem entregá-lo no primeiro dia de debates, quando da revisão de regras. Todas as delegações terão acesso aos Documentos de Função Operacional das outras delegações, porém cada delegação pode pegar emprestado somente dois DFOs por vez. O delegado que pegar um DFO emprestado terá seu nome anotado e deverá devolver o documento à Mesa assim que não necessitar mais do mesmo. Os DFOs não serão formalmente apresentados ou avaliados pela Mesa Diretora.

7.3 Ordens de batalha

As Ordens de Batalha são ordens padronizadas entregues periodicamente pelas delegações à Mesa Diretora, explicitando as ações de cada delegação em determinado período de tempo. São os documentos mais importantes da simulação, pois indicam à Mesa quais as ações das unidades comandadas pelas delegações.

Sendo assim, ao final de rodadas de discussões é anunciado pela mesa o momento das delegações anunciarem as ordens das unidades, na sequência, membros da equipe efetuam seu registro e enviam as ordens para o Centro de Comando do comitê, onde o cálculo das ordens são feitos de forma sigilosa para evitar vazamento de informações de ambos os lados da batalha.

8 BATALHAS

A presente seção irá apresentar os principais elementos da dinâmica das batalhas durante os dias de simulação, incluindo regras para movimentação das tropas, encontro e combate entre as tropas e elementos naturais no mapa.

8.1 Início e disposições gerais

Conforme exposto no guia de estudos, o objetivo central da simulação tange na disputa pelo aeródromo de Henderson Field e domínio da Ilha de Guadalcanal. Sendo a Frota do Pacífico dos Estados Unidos responsável por defender o aeródromo e a ilha, e a Frota Combinada da Marinha Imperial Japonesa, deverá atacar e dominar seus territórios.

Idealmente, o início da seção deverá ser utilizado para que os delegados disponham suas forças da forma como julgarem melhor no campo de batalha. Nesse sentido, os delegados poderão optar por não utilizar todas as forças disponíveis de imediato, caso essa seja sua estratégia. A disposição de tropas deverá ser informada à mesa diretora no formato

de uma ordem de batalha. Para fins de praticidade, ambos os lados terão conhecimento de todas as forças colocadas em campo pelo inimigo após a disposição inicial.

Ressalta-se que parte das forças da Frota do Pacífico dos Estados Unidos já estarão dispostas no mapa, e será notificado no início da primeira sessão a quais delegações tais forças são pertencentes. Esta escolha visa simular os eventos reais do início da batalha, pois a Frota do Pacífico dos Estados Unidos estava com unidades navais e aéreas dispostas para defesa no momento da Batalha.

8.2 Das unidades e suas atribuições

Para que os delegados tomem suas estratégias e avancem com seus objetivos no comitê, eles terão à disposição um número de unidades navais e aéreas, a depender da delegação, que serão reveladas no início da primeira sessão do comitê. Além das unidades iniciais, haverá outras formas de obter unidades navais, como o cumprimento de certos objetivos secundários e outras dinâmicas propostas pela mesa.

Cada tipo de unidade terá seus próprios atributos de movimentação, pensados de acordo com a velocidade de movimentação real de tais forças. Para fins de praticidade, o CCO considera como unidade de distância os hexágonos dispostos em cada mapa, os quais não necessariamente serão correlatos com alguma escala real. Do mesmo modo, cada unidade possui um atributo próprio de alcance máximo para seus ataques à distância.

Cada tipo de unidade presente no comitê têm uma lista de atributos específicos, que levam em conta os atributos apresentados pelas unidades na vida real. Deste modo, estes atributos são divididos em: Pontos de Vida; Classe de Armadura; Velocidade de Movimento; Alcance de Ataque e Bônus de Ataque. Nos subtópicos a seguir serão apresentadas a função de cada um dos atributos, e no final do tópico, serão apresentadas as unidades nas quais as frotas terão à disposição.

8.2.1 Atributos

Os Pontos de Vida são atributos fixos, que determinam a quantidade de dano que determinada força pode receber antes de ser afundada. Tirando as unidades de Encouraçados e Porta-Aviões, as unidades dispõem de apenas um de vida. Deste modo, caso esta unidade seja acertada, ela será afundada imediatamente.

A Classe de Armadura é a blindagem de cada unidade, e representa o quão difícil é acertar uma força. Toda ação de ataque será determinada através da rolagem de um dado de 20 lados, realizada no Comando. Para que uma força acerte a unidade inimiga, o resultado

no dado de 20 lados deve ser igual ou maior ao valor da Classe de Armadura da unidade que está sendo atingida.

O Bônus de Ataque é um atributo complementar, que varia de acordo com a força, e ele é uma vantagem tática que uma determinada força possui sobre a outra. Ele é um valor fixo, representado por +X. Este valor é acrescentado ao número rolado no dado de ataque contra a unidade inimiga, para fins de sobressair a Classe de Armadura da força inimiga.

O Alcance de Ataque representa qual a distância máxima de hexágonos que uma força tem para realizar um ataque. Este ataque é realizado em uma linha reta de hexágonos, e seus hexágonos adjacentes, de acordo com a posição que a unidade está no mapa. Cada unidade contará com uma referência visual de direção na qual está mirando, e ela determinará a linha reta que será considerada para um ataque.

A velocidade de Movimento é o valor em hexágonos que uma unidade pode se movimentar a cada rodada, o movimento não necessariamente deve ser realizado em linha reta, porém deve sempre ser realizado respeitando as quantidades de hexágonos de movimento da unidade.

8.3 Das ações das unidades

No momento em que os delegados forem convocados para realizarem sua ordem de batalha, cada delegação deverá levar em conta que em uma ordem de batalha se podem fazer duas ações por unidade pertencente à delegação: Atacar e Movimentar.

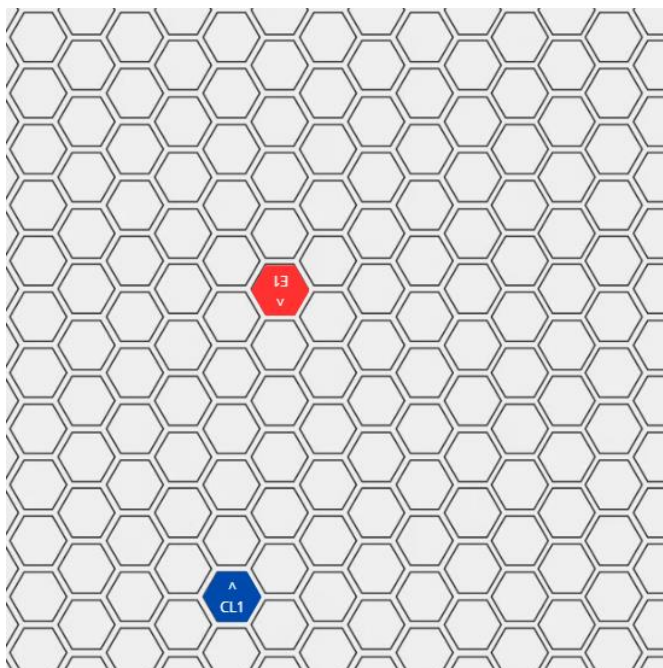
A ação de ataque pode ser feita quando uma unidade possui alcance de ataque o suficiente para acertar outra unidade. Esta ação deve sempre ser realizada antes da ação de movimento, e deste modo, devem-se considerar as posições que estão alocadas no mapa no momento da emissão da ordem, tanto da unidade atacante, quanto da unidade atacada.

A ação de movimento, deverá sempre ser realizada após a ação de ataque, e poderá ser realizada, respeitando a velocidade de movimento da unidade. Ao invés de realizar uma ação de movimento, se a delegação julgar necessário, ela poderá substituir a ação de movimento por uma ação de mirar. A ação de mirar será considerada antes ou após o ataque, à desejo da delegação, e ela servirá para ajustar em qual direção o navio estará mirando, para considerar o alcance de ataque.

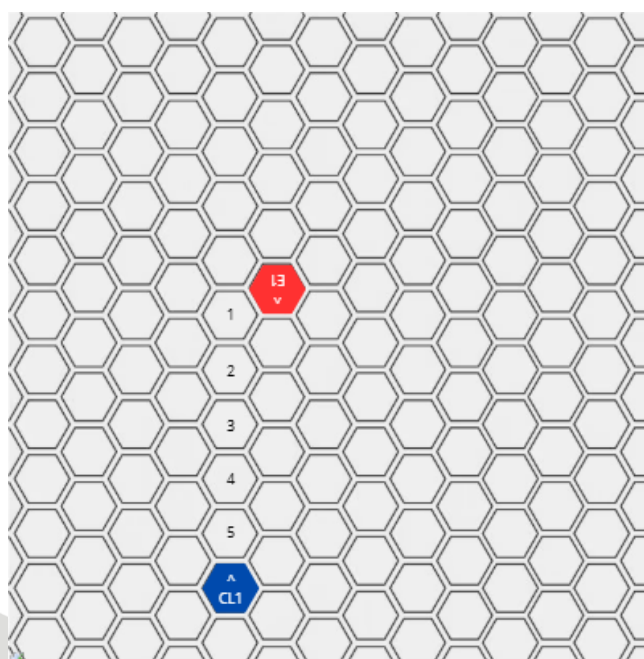
8.4 Fluxograma de uma Ordem de Batalha

Este subtópico será destinado exemplificar a dinâmica que tange às regras de unidade do comitê e da ordem de batalha.

Na seguinte situação, após a atualização do mapa de batalha, uma delegação com uma unidade E1, se depara com uma unidade CL1 da frota inimiga, e assim decide atacá-la.

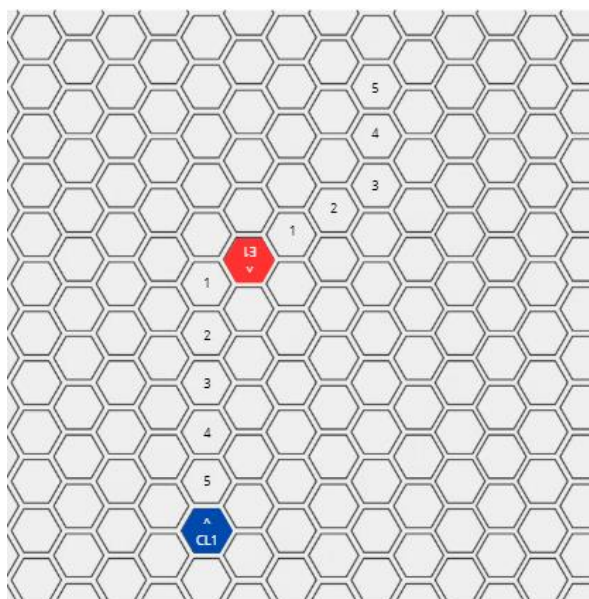


Considerando que E1 pode atirar, a partir de sua mira, representada por “^”, em linha reta e nos hexágonos adjacentes, ela conseguirá efetuar o tiro se seu alcance de ataque for suficiente para chegar em CL1. O alcance de ataque de E1 é de 10 hexágonos.



Calculando a quantidade de hexágonos, E1, está à 6 hexágonos de distância de CL1, desta forma, E1 pode atacar. Após o ataque a delegação decide também se movimentar para

se distanciar da CL1. A velocidade de movimento de E1 é de 5 hexágonos, e assim, decide se movimentar da seguinte maneira:



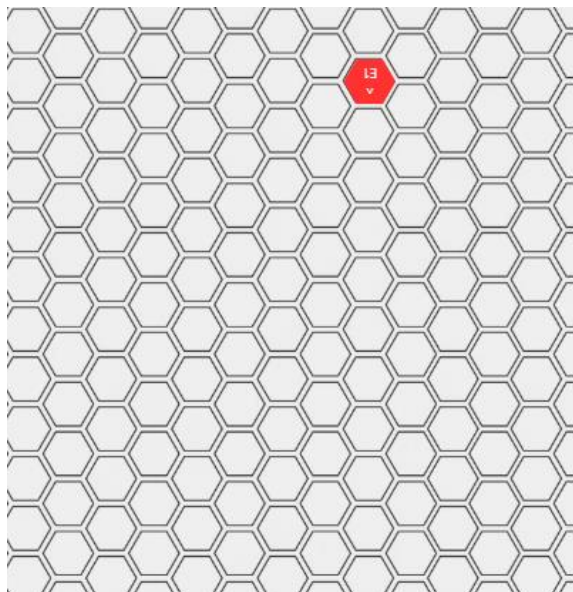
Deste modo, com suas duas ações definidas, quando a delegação que dispões da unidade E1 for chamada pela mesa diretora para anunciar sua ordem de batalha, ela deverá dizer:

E1 ataca CL1; E1 se movimenta para hexágono X (nos dias de simulação todos os hexágonos terão suas coordenadas marcadas, e assim, o número da coordenada deverá ser pronunciado para delimitar o hexágono).

Após todas as ordens de batalha serem anunciadas, a mesa diretora levará as informações ao Comando, a terceira sala do comitê, no qual a equipe diretora presente irá realizar os ataques e movimentações para ver como tais se sucederam.

Para a presente demonstração, que E1 atacou CL1, deveremos considerar que E1 têm um bônus de ataque contra todas as unidades de +3, e CL1 têm 13 de Classe de Armadura. Deste modo a mesa diretora, ao rolar um dado de 20 lados, teve o resultado de 10. Considerando que E1 têm um bônus de +3, o resultado passa a ser 13, acertando CL e afundando o navio.

Quando todas as atualizações no mapa forem feitas, e a mesa diretora realizar as alterações nos mapas das salas, será anunciado que E1 afundou a unidade CL1 e se movimentou para a coordenada X. Deixando o mapa da seguinte forma:



8.3 Dos elementos naturais

Assim como qualquer batalha real, a dinâmica dos elementos naturais terá um peso determinante no resultado das batalhas na simulação do comitê. Tais elementos podem ser classificados em dois tipos distintos: elementos geográficos e fenômenos naturais.

8.3.1 Elementos geográficos

Os elementos geográficos são indicados por um conjunto específico de hexágonos nos mapas que representam obstáculos físicos à movimentação das tropas, sendo o principal deles as ilhas e suas regiões costeiras.

As ilhas representam obstáculos naturais que impedem a locomoção marítima dos navios. Sendo assim, uma unidade naval pode de forma alguma se movimentar para um hexágono de ilha. A região costeira de cada ilha, será contada como uma região de difícil manobra, e assim, o dobro de movimentação deve ser utilizado para se movimentar neste terreno.

8.3.2 Fenômenos naturais

Diferentemente dos elementos geográficos, os fenômenos naturais serão eventos randômicos com duração definida com capacidade de infligir efeitos a todas as tropas envolvidas no teatro da batalha.

A operacionalização dos fenômenos naturais, assim como de outros eventos randômicos, serão anunciados pela mesa diretora do CCO, cabendo ao julgo da mesma deliberar sobre os efeitos de cada evento para as tropas, bem como seu tempo de duração.

A Mesa guarda para si o direito de alterar as regras caso necessário, e de deliberar de maneira autônoma no caso da ocorrência de situações não previstas pelas regras oficiais. A Equipe do Centro de Comando Operacional (1866) deseja a todos um ótimo estudo!

8.4 Fichas das Unidades

Tipo:	E (Encouraçado)
Pontos de Vida:	4
Classe de Armadura:	16
Velocidade de Movimento:	5 Hexágonos
Alcance de ataque:	10 Hexágonos
Bônus de Ataque:	+3

Tipo:	PA (Porta-Aviões)
Pontos de Vida:	2
Classe de Armadura:	15
Velocidade de Movimento:	6 Hexágonos
Alcance de ataque:	10 Hexágonos
Bônus de Ataque:	+3 Contra: E, CP e PA

Tipo:	CP (Cruzador Pesado)
Pontos de Vida:	1
Classe de Armadura:	14
Velocidade de Movimento:	8 Hexágonos
Alcance de ataque:	8 Hexágonos
Bônus de Ataque:	+3 Contra CL e CR

Tipo:	CL (Cruzador Leve)
Pontos de Vida:	1
Classe de Armadura:	13
Velocidade de Movimento:	9 Hexágonos
Alcance de ataque:	9 Hexágonos
Bônus de Ataque:	+3 Contra CL e CR

Tipo:	CR (Contratorpedeiro)
Pontos de Vida:	1
Classe de Armadura:	12
Velocidade de Movimento:	10 Hexágonos
Alcance de ataque:	8 Hexágonos
Bônus de Ataque:	+2 Contra S, CR e CL

Tipo:	S (Submarinos)
Pontos de Vida:	1
Classe de Armadura:	13
Velocidade de Movimento:	8 Hexágonos (enquanto submerso), 10 hexágonos (se emerso)
Alcance de ataque:	11 Hexágonos
Bônus de Ataque:	+2 Contra CL, CR e CP
OBS:	Não consegue atacar PA nem EA, e só consegue atacar quando emerso
OBS'	Para emergir/submergir, deve utilizar uma ação

Tipo:	EA (Esquadra de Aviões)
Pontos de Vida:	1
Classe de Armadura:	13

Velocidade de Movimento:	10 Hexágonos
Alcance de ataque:	12 Hexágonos
Bônus de Ataque:	+2 Contra E e CP
OBS:	Não consegue atacar S

