



# 1º BATALHÃO AIRSOFT DE VARGINHA

Fundado em 28 de Maio de 2015

SI VIS PACEM, PARA BELUM

## GRÊMIO RECREATIVO 1º BAV (BATALHÃO AIRSOFT DE VARGINHA)

### REGULAMENTO INTERNO 001 – 1º BAV

O airsoft é um esporte que simula ações militares, sendo assim, a Equipe 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, além dos princípios básicos de honra e flairplay, pautara-se nos jogos, treinamentos e operações pelos princípios básicos de hierarquia e disciplina militar. O presente regulamento estabelece as regras gerais relativas à prática de Airsoft aplicáveis aos praticantes filiados ao 1º BAV. Além de definir ainda a modalidade desportiva conhecida por Airsoft, apresentando as suas diversas disciplinas e categorias.

#### DEFINIÇÕES GERAIS

**Airsoft** - consiste numa atividade desportiva, de âmbito competitivo ou meramente recreativo, dividida em disciplinas cujos praticantes são munidos de réplicas de armamentos, chamadas de AEG e GBB que disparam pequenas esferas plásticas através de ar ou outro gás comprimido. A AEG ou GBB terá na ponta do equipamento ponta pintada com cor fluorescente, Laranja ou vermelha apta unicamente a disparar esfera plástica cuja energia à saída da boca do cano não seja superior a 1,3 joules.

**BBs** - consiste na munição utilizada no Airsoft, correspondente a uma esfera de plástico de 6 milímetros de diâmetro e de 0,12 a 0,90 gramas de peso.

**FPS (Feet Per Second)** - Medida usada para medir a velocidade de saída da BB da boca do cano das AEG.

**Jogo Tático em Equipa (“Team Táticas Match”)** - consiste numa disciplina desportiva do Airsoft, de âmbito coletivo em que duas equipas defrontam-se numa área de jogo, e competem para cumprir determinado(s) objetivo(s) definido(s) a priori, impedindo a equipa contrária de cumprir o(s) mesmo(s).

**Evento de Airsoft** - Situação de fatos envolvendo a participação de um ou mais praticantes em jogos de equipa / provas individuais de carácter competitivo ou meramente recreativo ou de treino, utilizando para o efeito armas de Airsoft, incluindo os “briefings”, as pausas para alimentação, descanso, convívio ou assistência dos intervenientes ocorridas nos locais habilitados para o evento.

**Prática de Airsoft** - Situação de fatos envolvendo a participação de um ou mais praticantes em jogos de equipe / provas individuais de caráter competitivo ou meramente recreativo ou de treino, utilizando para o efeito armas de Airsoft, excluindo os “briefings”, as pausas para alimentação, descanso, convívio ou assistência dos intervenientes ocorridas nos locais habilitados para o evento.

**Tiro Desportivo** - Disciplina desportiva do Airsoft, de âmbito individual ou coletivo, que alia o tiro de precisão na sua forma mais simples com a prática de atividades atléticas como a corrida ou a corrida com obstáculos.

**Tiro de Precisão:** Disciplina desportiva do Airsoft, de âmbito individual, que consiste na prática de tiro ao alvo com arma de Airsoft, de forma estacionária, exigindo concentração e disciplina do praticante.

**Tiro Prático** - Disciplina desportiva do Airsoft, de âmbito individual, que consiste na prática de tiro ao alvo com arma de Airsoft, segundo as orientações do IPSC. m)

**Safe Zone ou Zona de Segurança** - Espaço neutro no local de um Jogo de Airsoft onde não é permitido o uso de armas de Airsoft. Único espaço no que é possível manusear as armas em Provas de Airsoft para além dos postos de tiro.

**Organizadores** - Pessoa ou pessoas, a título individual ou sob representação de uma associação, responsáveis pela elaboração de um jogo/prova de Airsoft e máximos responsáveis do/a mesmo/a.

**Disciplinas desportivas da modalidade** - As disciplinas desportivas de âmbito coletivo restringem-se ao Jogo Tático em Equipe. As disciplinas desportivas de âmbito individual incluem o Tiro de Precisão e o Tiro Prático. A disciplina desportiva de âmbito misto restringe-se ao Tiro Desportivo.

**Praticante** - É o indivíduo que participa num jogo/prova desportiva ou recreativa na modalidade.

**Equipe** - É o conjunto de jogadores/praticantes que participam num evento desportivo da modalidade. A organização tem por função gerir o evento desportivo, em todas as suas vertentes físicas e de cumprimento regulamentar.

## **EQUIPAMENTO**

### **DOS EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS:**

Art. 1º - Serão indispensáveis para a prática do Airsoft, mesmo que meramente recreativa, pelos filiados ao 1º BAV e aqueles convidados a participarem dos eventos, os seguintes equipamentos de proteção individual.

- I - Óculos de proteção;
- II - Máscara de proteção facial;

III - Calça, em material resistente (Jeans, Rip – stop, etc.);

IV - Blusa de manga comprida em material resistente;

V - Calçado fechado, que propicie segurança e conforto ao praticante;

§ Primeiro: O operador que desrespeitar o presente artigo está sujeito as punições conforme artigo 31 e seguintes do Estatuto do Grêmio 1º BAV.

#### DOS EQUIPAMENTOS FACULTATIVOS:

Art. 2º - São equipamentos de uso facultativo pelos praticante filiados ao 1º BAV, são aqueles convidados a participarem dos eventos.

I – Vestuário Camuflado;

II – Coletes, suspensórios, coldres, mochilas, dentre outros;

III – Capacetes, bala clavas, coto veleiras e joelheiras;

IV – Equipamento de comunicação, como rádios, walkie-talkies, HT's, dentre outros;

V – Equipamentos de localização, como mapas, bússolas, GPS, dentre outros.

VI - Miras, lunetas, red/green – dots, lanternas, desde que consoantes às normas definidas pela legislação vigente.

§ Único – Os itens constantes dos incisos IV e V, poderão ser proibidos, caso seja verificado desvantagem ao grupo que não possua tais equipamentos, tal decisão caberá aos participantes do evento que decidirão por voto aberto, ganhando a maioria simples.

#### DOS EQUIPAMENTOS PROIBIDOS

Art. 3º - É totalmente vetada a detenção pelos filiados ao 1º BAV, ou aqueles convidados a participarem dos eventos, durante a realização do mesmo, o porte dos seguintes equipamentos.

I - Facas, facões, espadas, cutelos, ou qualquer outro objeto perfurante ou cortante.

II – Qualquer material pirotécnico, explosivo ou altamente inflamável, principalmente quando os eventos se realizarem em matas, pinhais, bosques, bem como outros locais de vegetação, susceptíveis de provocar incêndio.

III - O uso ou exibição de símbolos, insígnias, distinções, medalhas ou logotipos que não tenham sido aprovados pelo 1º BAV, mediante assembleia geral.

IV - Símbolos, insígnias, distinções, medalhas ou logotipos que sejam respeitantes às Forças Armadas do Brasil, Polícia Militar, Polícia Civil, Corpo de Bombeiros, entre outros órgãos de segurança pública.

V – Fardamentos de uso restrito as Forças Armadas, Polícia Militares, Polícia Civil, Corpo de Bombeiros, entre outros órgãos de segurança pública.

§ 1º – Será admitido o uso de canivete tático, com lâmina não superior a 10 centímetros, e desde que este, quando fechado, mantenha sua lâmina e ponta protegidas na sua parte interior.

§ 2º - É de única e inteira responsabilidade do portador de qualquer equipamento, vestuário, ou artigo proibido, caso este desrespeite o constate neste regulamento e adentre aos locais de jogos portando-os.

§ 3º – O desrespeito ao presente artigo poderá ocasionar as sanções do artigo 31 e seguintes do Estatuto do Grêmio 1º BAV.

## **LOCAIS PARA A PRÁTICA DE AIRSOFT**

Art. 4º - A prática de Airsoft somente poderá ocorrer em locais longe de aglomeração de pessoas, propriedades públicas ou particulares, sendo ambiente fechado ou local aberto, porém, sempre com autorização dos proprietários.

§ 1º - Se o jogo for conduzido fora de instalações desportivas da modalidade, os organizadores devem contar com o consentimento prévio dos proprietários, usufrutuários, arrendatários ou qualquer pessoa ou entidade que exerça poderes de administração para a utilização de dito terreno.

§ 2º - Sempre que possível, a realização do evento deverá ser previamente comunicada, por qualquer meio, às autoridades policiais pelos organizadores.

## **DA DOCUMENTAÇÃO, TRANSPORTE, E EXPOSIÇÃO DOS EQUIPAMENTOS**

### **DA DOCUMENTAÇÃO OBRIGATÓRIA**

Art. 5º - Os participantes de eventos deverão carregar consigo, durante todo o evento, a seguinte documentação:

- I - Documento de identificação pessoal com foto.
- II – Documento de Identificação de filiado (aos filiados ao 1º BAV)
- III – Nota fiscal, declaração de venda ou fatura de compra da arma ou armas que utilize durante o evento.

§ Único – Os integrantes que possuírem CR e armamento que necessite de documentação emitida oficialmente pelos órgãos fiscalizadores, deverão portá-los durante todo o evento.

### **DO TRANSPORTE DO ARMAMENTO**

Art. 6º - Todo armamento, bem como coletes, capacetes, fardamento camuflado, deverão ser transportados dentro de case, malas, mochilas, e afins, sendo totalmente vedada a exposição destes ao público, em vias públicas, praças, jardins e lugares com grande aglomeração de pessoas.

§ 1º – Os armamentos deverão ser transportados descarregado, desmuniado, sem baterias ou cilindros de CO<sup>2</sup>, travados, em case, mala, ou envolto em material que o esconda e não o

deixe ostensivo, sempre com a ponta indicativa de equipamento de airsoft, vermelha ou laranja.

§ 2º - A munição deverá ser guardada e transportada separadamente do armamento.

## **EXPOSIÇÃO DOS EQUIPAMENTOS**

Art. 7º - Fica terminantemente proibida a exibição de quaisquer equipamentos mesmo que de modo não ostensivo em locais que não sejam os locais designados para os eventos e jogos.

§ Único – Nas exibições em eventos e jogos, o equipamento deverá ser exposto descarregado, desmuniado, sem baterias ou cilindros de CO<sup>2</sup>, travados, sempre com a ponta indicativa de equipamento de airsoft, vermelha ou laranja.

## **DAS REGRAS DOS JOGOS**

### **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 8º - As diversas disciplinas de Airsoft possuem os seus regulamentos próprios e normas técnicas associadas. Cada disciplina rege-se por esse regulamento e é esse que deve ser empregue.

§ único - A elaboração e manutenção dos regulamentos são da competência da Diretoria, devendo estes ser aprovados em Assembleia Geral. Adições ou alterações podem ser propostas pelos intervenientes na modalidade, sendo estas endereçadas a Diretoria para apreciação.

Art. 9º - A prática recreativa assenta-nos mesmos regulamentos com as adaptações necessárias para a prática num âmbito não competitivo.

### **MORTE DO OPERADOR**

Art. 9º A - O operador morre quando é atingido em qualquer local do corpo, mesmo que de raspão, salvo disposição em contrário estipulada no início do jogo.

Art. 9º B - Fica banido o uso do grito de “MORTO” nos jogos, devido ao fato de este acusar a posição do oponente, devendo o operador apenas levantar a mão e colocar o pano vermelho na cabeça.

Art. 9º C -O operador atingido deve ficar quieto, onde está, podendo somente abaixar ou deitar caso esteja na linha de tiro. E terminantemente proibido, o operador ficar chamando o médico, bravejando a palavra “médico” interminavelmente, o operador que realizar este ato, perde automaticamente todas suas vidas e deve ir para o respaw imediatamente.

Art. 9º D - O operador morto somente é salvo pelo médico.

Art. 9º E - O médico é salvo por qualquer operador.

## MÉDICO

Art. 9º F - O médico salva o operador amarrando a atadura em seu braço.

Art. 9º G - O médico, ou qualquer outro operador poderá ARRASTAR o operador morto para área segura, porém, o operador atingido não pode andar, deve ser arrastado.

Art. 9º H - O médico morre da mesma forma que os outros operadores e pode ser salvo por qualquer operador, amarrando-se a atadura em seu braço.

## TIRO DE RICOCHETE

Art. 9º I - Tiro de ricochete ocorre quando a bbs bate em um ponto físico rígido e atinge o operador, como por exemplo, em árvores, paredes, carros etc.

Art. 9º J - Não é tiro de ricochete se a bb pega em mato, perfura um obstáculo, passa por um gradil, ou casos semelhantes, devendo o operador deve acusar morto.

## RENDIÇÃO

Art. 9º L - A rendição é a ocasião onde o operador é surpreendido por outro, estando a impossibilidade de reagir.

Art. 9º M - A rendição ocorre obedecendo o seguinte

I - Distância máxima de aproximadamente 3 metros

II - O operador rendido deve estar de costas

III - Só ocorre de um operador para outro, não existe um operador render mais de um adversário, neste caso, se houver mais de um adversário para rendição, o operador deverá realizar UM único disparo no colete de cada adversário.

IV - Quando 2 operadores encontrem-se de frente não e rendição, neste caso, os operadores devem escolher, entre os dois acusarem morto, ou se afastarem 20m e voltarem ao jogo.

V - Caso 2 operadores saiam de frente com arma em pronto emprego e realizam disparos simultâneos, os dois devem se acusar morto.

#### DISTÂNCIA MÍNIMAS DE TIRO E USO DO FULL

Art. 9º N - Para evitar maiores acidentes, as regras de distância e uso do full seguem o seguinte.

I- Assault – disparos a pelo menos 5 metros, salvo em ocasiões onde não é possível esta distância, devendo o operador priorizar os disparos na pernas ou tronco.

II- Sniper e DMR – Tiro a no mínimo 15 metros sem exceções.

III- Fica proibido o uso do full em locais fechados, devendo nestas situações ser usado modo semi, e o operador que possuir pistola, priorizar o uso desta.

#### DA SEGURANÇA DOS JOGADORES

Art. 10.º - Todo praticante deve evitar pôr em risco a sua vida e/ou a dos outros jogadores, devendo estes respeitar rigorosamente o constante neste regulamento e em outros a que couberem, bem como as regras de cada modalidade, o fair-play, a honra, companheirismo, espírito de amizade e equipe.

§ Único – Ficam estritamente proibidos lugares perigosos, ficando a organização responsável de informar os jogadores de tais locais.

#### PRINCÍPIO DO “FAIR-PLAY”

Art. 11 - Os praticantes durante os eventos e jogos devem:

I - Respeitar e tratar com Honra adversários, colegas de equipe, árbitros, organizadores e restantes intervenientes da modalidade;

II - Aceitar as orientações dos organizadores e árbitros;

III - Não instigar, fomentar ou reagir a comportamentos violadores do fair-play e ética desportiva.

IV – Chegar pontualmente no horário estipulado pela organização do jogo ou treinamento.

a)O operador que chegar após a passagem do briefing, ou que não esteja pronto até início do jogo, não terá direito a jogar, em nenhuma das partidas.

b) O operador que colocar o nome na lista do jogo e não comparecer ou se atrasar por mais de 2 partidas no mês, não poderá realizar jogos com a equipe por 1 mês, como efeito de punição.

c) Para que não haja atrasos maiores, o briefing e divisão das será enviado via whatsapp para conhecimento de todos, assim, no briefing do dia da partida, será sanada as dúvidas e alinhadas as questões da operação.

d) A honra é o limite entre o airsoft é a baderna, devendo todo operador utilizar-se desta nos jogos.

V - Para que não haja dissabores nos jogos, aquele operador que faltar com a honra, não acusando morto quando atingido, terá as seguintes punições.

a) 1ª Ocorrência – Apresentando-se um operador mais 1 testemunha que atingiu o adversário e este não acusou morto, ou que o operador acima desrespeitou algumas das regras do Art. 11, após o término da partida ou mesmo no início desta, quando for o caso, o operador será notificado verbalmente e pela equipe de organização ou membro mais antigo da Equipe 1º Batalhão de Airsoft de Varginha e não poderá participar das próximas partidas que ocorrerão no dia, ou mesmo de nenhuma partida se for o caso.

b) 2ª Ocorrência – Apresentando-se um operador mais 1 testemunha que atingiu o adversário e este não acusou morto, ou que o operador acima desrespeitou algumas das regras do Art. 11, após o término da partida ou mesmo no início desta, quando for o caso, o operador será notificado verbalmente e pela equipe de organização ou membro mais antigo da Equipe 1º Batalhão de Airsoft de Varginha e não poderá participar das próximas partidas que ocorrerão no dia, ou mesmo de nenhuma partida se for o caso, e também nas próximas partidas durante 30 dias corridos.

c) 3ª Ocorrência – Apresentando-se um operador mais 1 testemunha que atingiu o adversário e este não acusou morto, ou que o operador acima desrespeitou algumas das regras do Art. 11, após o término da partida ou mesmo no início desta, quando for o caso, o operador será notificado verbalmente e pela equipe de organização ou membro mais antigo da Equipe 1º Batalhão de Airsoft de Varginha e não poderá participar dos eventos da equipe 1º BAV.

1º§ Caso não haja testemunha no local do ocorrido, após a 3ª reclamação seguida de um operador sem flair play, começa-se a aplicar as mesmas sanções descritas acima, conforme 1ª ocorrência, 2ª ocorrência, 3ª ocorrência e 4ª ocorrência.

2º§ Os operadores que discutirem durante os jogos, ou ao final deste, serão imediatamente retirados da partida, e proibidos de jogar por um mês, aplicando na próxima quebra de conduta o disposto na alínea a, inciso V do presente artigo.

3º§ Primeiro – O desrespeito ao presente artigo poderá ocasionar as sanções do artigo 31 e seguintes do Estatuto do Grêmio 1º BAV.

## INTERRUPÇÕES DO JOGO



Art. 12 - A pratica do Airsoft deverá ser imediatamente interrompida nos seguintes casos:

I - Apareçam no local pessoas estranhas ao jogo, devendo os praticantes informar a ditos estranhos sobre a pratica desportiva que está a ser exercida.

II - Apareçam no local às autoridades policiais, devendo os praticantes colocar imediatamente as armas no chão, seguir todas as indicações e mostrar toda documentação que os mesmos requisitem.

III - Também deverá ser interrompida em caso de emergência ou em situação de perigo para a vida ou integridade física de qualquer dos jogadores.

#### SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS

Art. 13 - É proibida a prática de Airsoft a quem mostre sinais notórios de embriaguez, anomalia psíquica aparente ou se apresente sob influência notória de substâncias estupefacientes.

§ Primeiro – O desrespeito ao presente artigo poderá ocasionar as sanções do artigo 31 e seguintes do Estatuto do Grêmio 1º BAV.

#### DA ORGANIZAÇÃO DA EQUIPE

Art. 13 A – A equipe 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, terá além dos órgãos constantes no estatuto, as seguintes gerências para maior controle e organização.

I – Gerência de Marketing e propaganda, subordinada diretamente a Diretoria do Grêmio recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, com seus membros escolhidos por esta, e responsável pela imagem da equipe e grêmio, divulgação de jogos, treinamentos, eventos, assim como postagens nas redes sociais e controle de grupos em redes sociais gerenciados pela Equipe.

II – Gerência de Treinamento e recrutamento, subordinada diretamente a Secretaria do Grêmio recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, tem como objetivo programar, realizar e efetuar treinamentos, além de realizará sondagem de operadores para recrutamento, assim como promover a abertura de editais, recolhimento de inscrições e realizar toda dinâmica deste.

III – Gerência de Operações e jogos, subordinada diretamente a Diretoria do Grêmio recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, tem como objetivo programar, preparar e realizar jogos e operações, ficando responsável pela coordenação destes, assim como realizar a lista de frequência, pontualidade e as advertências conforme artigo 11, arquivá-las, e comunicar Diretoria dos fatos acontecidos para que se realize as providências cabíveis.

IV – Gerência de Pessoal, subordinada diretamente a Secretaria do Grêmio recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, responsável por gerir os operadores da equipe, formalizando o curriculum vitae de cada operador, e compilar todas suas informações, como patentes, cursos, operações, condecorações e cargos, e juntamente com a Gerência de operações e jogos, gerir a frequência nos jogos para ser aplicada como requisito de promoção.

1º § Os cargos do artigo anterior são de escolha da diretoria, sendo este ato publicado pelo presidente mediante publicação de ofício circular, ou , em caso de assembleia, que tais cargos a conste na ata.

## **DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 14 - Sem prejuízo as sanções penais, cíveis e administrativas que possam ocorrer, participante dos eventos, filiado ao 1º BAV, que contrariar as normas supra elencadas, estará sujeito às penalidades estabelecidas no estatuto do GRÊMIO RECREATIVO 1º BAV.

### **PRINCÍPIO DA LIBERDADE DE ESTIPULAÇÃO DE REGRAS**

Art. 15 - Sem prejuízo dos artigos anteriores, os praticantes de uma disciplina desportiva de Airsoft de âmbito recreativo são livres de estipular, previamente ou no local onde se realizar a partida, as regras de jogo, relativamente a diversos aspectos, designadamente, quanto ao tempo de duração do jogo, número de jogadores a alinhar por equipe, objetivos, modos de eliminação/respawn, ou outros aspectos que por bem entendam.

Art. 16 – Este regulamento entra em vigor na data de sua aprovação pela assembleia geral do GRÊMIO RECREATIVO 1º BAV.

Varginha, 02 de Junho de 2015.

Edson Messias do Vale  
Presidente

