



1º BATALHÃO AIRSOFT DE VARGINHA

Fundado em 28 de Maio de 2015

SI VIS PACEM, PARA BELUM

ANEXO I

DAS CLASSES

ASSAULT

Infantaria - Classe de movimentação ágil e bom poder de fogo. Geralmente usa armas de médio e pequeno porte como M4/M16, MP5, Famas, AUG, AK-47. É fundamental conhecer táticas de progressão e tiro. Tem por objetivo invadir e tomar controle após primeiro contato.

Composta por 30% dos membros da equipe.

“Patch” da classe.



Suporte

Composta por 40% dos membros da equipe, sendo que:

“Patch” da Classe.

SUPORTE



“DMR” - Classe que usa armas semiautomáticas que podem ser automáticas, porém, de bom poder de fogo e longo alcance. Tem por objetivo eliminar alvos que se encontram em maior distância, os quais a infantaria não consegue alcançar a primeiro momento. Movimenta-se de acordo com a progressão da infantaria, porém mais recuado visto seu poder de alcance, buscando lugares estratégicos para auxiliar a linha de frente.

Composta por 1/3 dos membros alocados no Suporte.

Supressão - Classe de armas pesadas e poder de fogo alto e alta capacidade/quantidade de tiros. O objetivo é suprimir o inimigo, evitar que este avance, mantendo-o recuado e acuado para ser abatido.

Composta por 1/3 dos membros alocados no Suporte.

Rush - Classe agressiva e de muita agilidade. Velocidade de tiros (ROF) alta, com equilíbrio entre boa precisão e quantidade de tiros. Pode ser usado como batedor, reconhecimento e isca em emboscadas.

Composta por 1/3 dos membros alocados no Suporte.

Sniper - - Classe de precisão. Em geral, poucos disparos com alto índice de acertos. Posicionam-se em grandes distâncias do alvo, estudando o melhor momento para abatê-lo. Usa-se do artifício da camuflagem para não ser detectado, o que faz do Operador Sniper um alvo difícil. Apesar de não se mover demais dentro de campo, é necessário ter uma boa velocidade para trocar de um local de tiro e outro, visando manter sua dificuldade de ser detectado e buscando novos alvos para auxílio da linha de frente. Paciência e constante treinamento de tiro a longas distâncias são requisitos básicos para esta classe, além de estudar e conhecer bem o ambiente em seu entorno para ter maior mobilidade e visada de tiro.

Composta por 10% dos membros da equipe.

“Patch da classe.

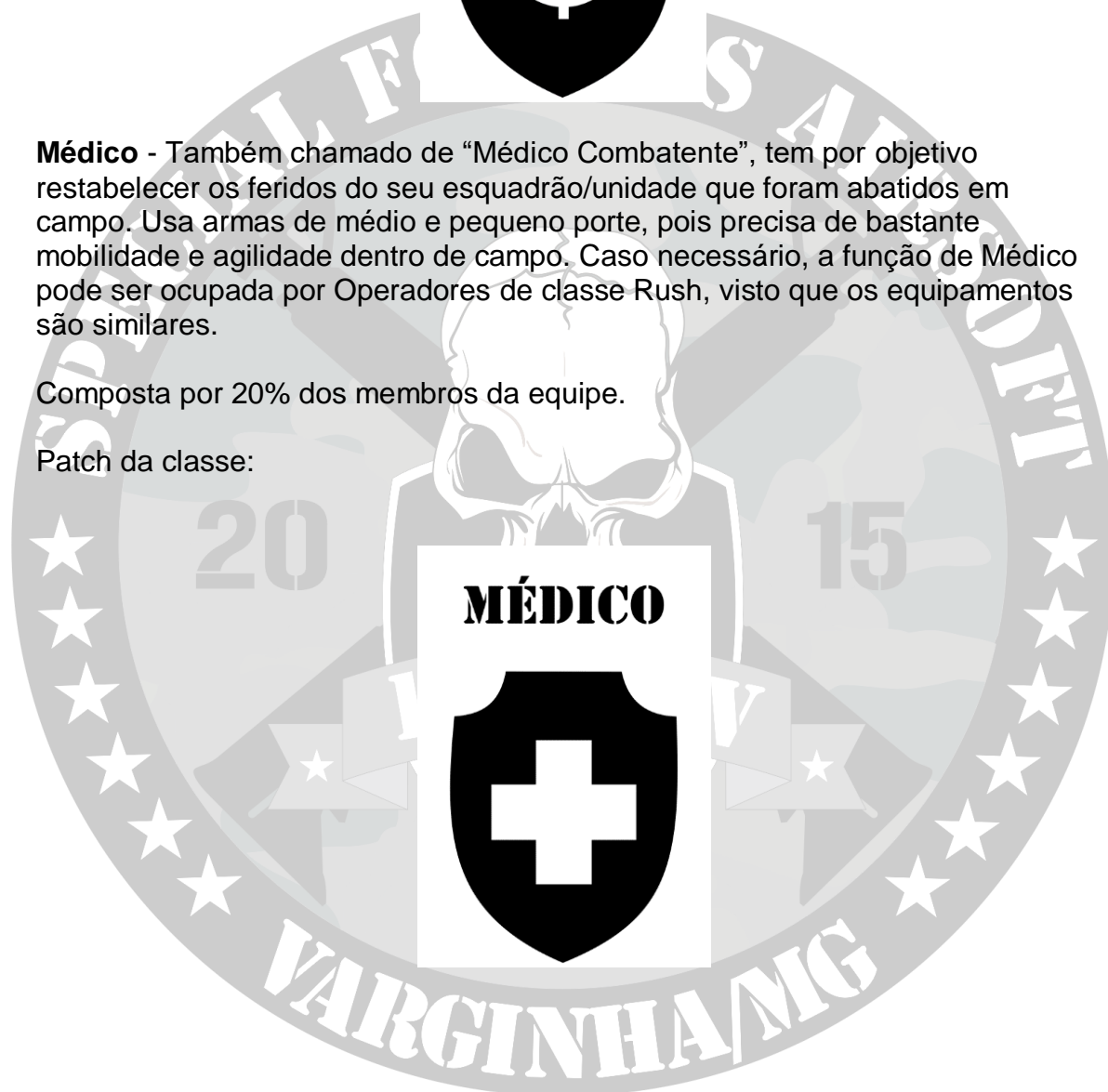
SNIPER



Médico - Também chamado de “Médico Combatente”, tem por objetivo restabelecer os feridos do seu esquadrão/unidade que foram abatidos em campo. Usa armas de médio e pequeno porte, pois precisa de bastante mobilidade e agilidade dentro de campo. Caso necessário, a função de Médico pode ser ocupada por Operadores de classe Rush, visto que os equipamentos são similares.

Composta por 20% dos membros da equipe.

Patch da classe:



**ANEXO II
DAS UNIADAS TÁTICAS**

As unidades táticas e seus respectivos “patches” serão as seguintes:



ANEXO III

AVALIAÇÃO DO OPERADOR

1. Honra, lealdade e "Fairplay" nos jogos?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

2. Companheirismo e camaradagem nos jogos?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

3. Técnica e tática nos jogos?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

4. Espírito de equipe e ação em conjunto?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

5. Espírito de liderança, coordenação e estratégia e inteligência?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

6. Vontade e pró-atividade para com a equipe?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

7. Frequência nos jogos?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

8. Participação nas decisões da equipe?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

9. Ações táticas individuais nos jogos?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

10. Conhecimento e aplicação das ações específicas da sua classe?

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> – 1 ponto | <input type="checkbox"/> – 6 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 2 pontos | <input type="checkbox"/> – 7 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 3 pontos | <input type="checkbox"/> – 8 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 4 pontos | <input type="checkbox"/> – 9 ponto |
| <input type="checkbox"/> – 5 pontos | <input type="checkbox"/> – 10 ponto |

11 – Considerações a serem feitas sobre o operador.

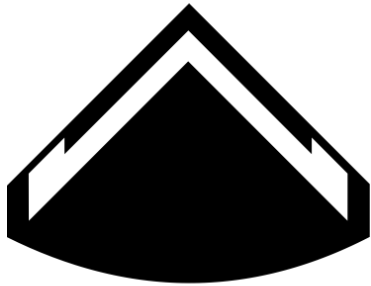
Observação:

Média da pontuação será a soma dos pontos de todas as questões, dividindo-se o resultado por 10.

O item 11, e de preenchimento facultativo, devendo o avaliador realizar elogios, ou críticas construtivas sobre o avaliado.

ANEXO IV
DAS PATENTES

ASPIRANTE



**OPERADOR
NÍVEL 1**



**OPERADOR
NÍVEL 2**



**OPERADOR
NÍVEL 3**



**LÍDER DE
UNIDADE TÁTICA**



**SUB
COMANDANTE**



COMANDANTE

