



1º BATALHÃO AIRSOFT DE VARGINHA

SI VIS PACEM, PARA BELUM

**GRÊMIO RECREATIVO 1º BATALHÃO DE AIRSOFT DE
VARGINHA**

1º BATALHÃO DE AIRSOFT DE VARGINHA



MANUAL DE CONDUTA PARA JOGOS DE AIRSOFT

GRÊMIO RECREATIVO 1º BAV (BATALHÃO AIRSOFT DE VARGINHA)

MANUAL DE CONDUTA PARA JOGOS DE AIRSOFT

O presente manual tem por objetivo reger as condutas a serem adotadas pelo jogador de airsoft nos jogos organizados pela equipe 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, e demais equipes que por ventura optem a usá-lo.

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 fairplay, pautara-se nos jogos e operações a que organizar o uso das regras aqui elencadas.

O presente regulamento estabelece as regras gerais relativas à prática de Airsoft aplicáveis aos praticantes filiados ao 1º BAV e a seus visitantes. Além de definir ainda a modalidade desportiva conhecida por Airsoft, apresentando as suas diversas disciplinas e categorias.

AIRSOFT

Airsoft é um jogo em que os jogadores participam em simulações de combate militares com réplicas fiéis de armas de fogo utilizadas pelos exércitos e forças policiais em todo o mundo. As réplicas são feitas na escala 1:1 e peso próximo do modelo original, que podem ser de metal ou plástico e disparar projéteis esféricos PVC 6 mm de diâmetro, pesando 0.12 para 0,40 gramas ou mais, conhecido como Airsoft BB ou BBS.

A propulsão de armas pode ocorrer com molas (Springer), motores elétricos (AEG e AEP) ou por pistão de compressão de ar ou diretamente por gás comprimido (GBB/GNB), é hoje entrando no cenário mundial dos airsoft as modificações dos equipamento para cilindros de HPA, prática ainda nova.

Para complementar o mecanismo de disparo distinto de armas de fogo, sua diferenciação imediata é através do uso de laranja ou vermelho na ponta do cano. Nenhuma arma de Airsoft pode ser adaptada para a ser usada como arma de fogo. Além de ter mecanismos completamente diferentes, até as Airsofts de metal se quebrariam.

Sendo um jogo de simulação militar, o Airsoft prima para o realismo, assim os competidores usam, além de armas, equipamento militar e vestuário, muitos deles feitos exclusivamente para o esporte por dezenas de empresas especializadas em todo o mundo.

As táticas usadas são reais e cenários podem variar entre ambiente natural e urbano. Os competidores criam, organizam e promovem o crescimento das equipes com regras, insígnia e hierarquia próprias. As equipes duelam entre si, ou em conjunto contra as outras em jogos e eventos chamados “operações” que podem durar dias, com vários tipos de missões (escortar, buscar, conquistar, retomar, resgatar, apreender e etc.).

Não há nenhuma comparação entre o Airsoft e Paintball, pois Paintball é o esporte de cunho recreativo, principalmente aplicado em áreas confinadas ou de pequena

extensão (campos), enquanto o Airsoft procura empregar grandes áreas, incluindo a busca de orientação no campo, atravessar obstáculos naturais e a utilização de vantagem estratégica.

ORIGEM DO AIRSOFT

O Airsoft foi criado no Japão entre 1970 e 1980, quando algumas empresas começaram a produzir imitações de armas disparando balas de plásticas para atender uma demanda por armas de fogo, que foram e ainda são proibidas no Japão. Estas simulações foram utilizadas por colecionadores e indústria cinematográfica, que ao longo do tempo perceberam que batalhas poderiam ser simuladas com esses equipamentos. Hoje, ele se tornou um esporte bastante amplo, constante crescimento e praticado em vários países, como Portugal, Estados Unidos, Canadá, França, Espanha, Itália, Japão, Inglaterra, Alemanha, Áustria, Finlândia, Filipinas, Suíça, Suécia, Tailândia, Noruega e muitos outros.

VALORES E PRATICANTES DE AIRSOFT

O Airsoft é um esporte aonde o principal valor é a honra. Pelos projéteis não terem nenhuma tinta ou qualquer outra forma de marcação, os indivíduos atingidos devem fazer isso por si só, assim, quando um jogador leva o tiro, levanta sua mão e gritos de "Morto!". Jogadores que tentam furar essa regra, normalmente são punidos e até impedidos de participar de campeonatos e eventos.

Jogadores de Airsoft são pessoas comuns que abrigam uma profunda admiração pela a polícia e forças militares em todo o mundo. São patriotas com valores de respeito, honra, ética, liberdade e cuidados para com outras pessoas e o ambiente. Eles são médicos, engenheiros, advogados, professores, soldados, estudantes, funcionários públicos, trabalhadores da indústria e comércio, profissionais liberais, enfim, pessoas comuns que gostam de atividades projetadas para simular a ação destas forças sem os riscos do uso de armas de fogo.

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 0,40 gramas de peso ou mais.

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-lhes cumprir determinado(s) objetivo(s) definido(s) á priori, impedindo a equipe contrária de cumprir o(s) mesmo(s).

Evento 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, 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.

EQUIPAMENTOS

DOS EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS:

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

- Óculos de proteção;
- Máscara de proteção facial;
- Calça, em material resistente (Jeans, Rip – stop, etc.);
- Blusa de manga comprida em material resistente;

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

DOS EQUIPAMENTOS FACULTATIVOS:

São equipamentos de uso facultativo pelos praticantes:

- Vestuário Camuflado;
- Coletes, suspensórios, coldres, mochilas, dentre outros;
- Capacetes, bala clavas, cotoveleiras e joelheiras;
- Equipamento de comunicação, como rádios, walkie-talkies, HT's, dentre outros;
- Equipamentos de localização, como mapas, bússolas, GPS, dentre outros.
- Miras, lunetas, red/green – dots, lanternas, desde que consoantes às normas definidas pela legislação vigente.

DOS EQUIPAMENTOS PROIBIDOS

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.

- Facas, facões, espadas, cutelos, ou qualquer outro objeto perfurante ou cortante.
- Uniformes, 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.
- Fardamentos de uso restrito as Forças Armadas, Polícia Militares, Polícia Civil, Corpo de Bombeiros, entre outros órgãos de segurança pública.

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.

HICAPS, MID CAPS E LOW CAPS

HICAPS – São os magazines que possuem grande capacidade de carga de bbs, porém que utilizam de catracas para levar as bbs até o hopup, geralmente com capacidade de 200 até 600 bbs.

MIDCAPS – São os magazines que possuem média capacidade de carga de bbs, porém que utilizam de molas para levar as bbs até o hopup, tendo a vantagem de não fazer barulhos durante o deslocamento. Geralmente com capacidade de 70 a 200 bbs.

LOWCAPS – São os magazines que possuem baixa capacidade de carga de bbs, porém que utilizam de molas para levar as bbs até o hopup, tendo a vantagem de não fazer barulhos durante o deslocamento. Geralmente com capacidade de 30 a 50 bbs.

Devido a quantidade limitada de bbs, preferencialmente deverão ser usados magazines mid ou low caps nos jogos, porém, caso o operador só possua hicap, este poderá ser usado normalmente.

Tendo em vista que o uso do hicap da a vantagem do operador ter todas as bbs a sua disposição, sendo que o operador usando o mid ou low cap, deverá trocar este de tempo em tempo, toda vez que o operador for catracar o hicap, este deverá tirá-lo da AEG e realizar o procedimento, retornando-o após realizar o procedimento.

DA CLASSIFICAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS NO AIRSOFT

RIFLE DE ASSAULT

Rifle mais leve da classe dos M4, MP5, AUG, AK, Famas, utilizado para uma classe de operadores que necessita de uma movimentação mais ágil com bom poder de fogo.

REQUISITOS:

Fps não superior a 420

O operador deverá respeitar a distância mínima para disparo conforme tabela deste manual, somente utilizando distância menores para disparo em último caso, porém primar para disparos na região torácica ou mais coberta.

O operador poderá utilizar do rifle em espaço aberto ou confinado, porém, quando em local confinado e OBRIGATÓRIO o uso deste no modo semi.

RIFLE DMR

Rifle com bom poder de fogo e alcance, utiliza-se armas automáticas ou semiautomáticas, porém utilizando somente o modo semi, geralmente utilizado para eliminar alvos que se encontram em maior distância, os quais a infantaria não consegue alcançar a primeiro momento.

REQUISITOS:

Fps não superior a 470

Cano interno com no mínimo 455mm

Mira com aproximação mínima de 4x

Rifle travado no modo semi (proibido uso do full)

O operador poderá utilizar do rifle somente em locais abertos e respeitando as regras de distância mínima de disparo, devendo utilizar de sua arma secundária em locais confinados e em distância menor que as permitidas.

O rifle de airsoft que ultrapassar 420 fps, mesmo que não possua os requisitos acima, para efeito de jogos será considerado como DMR, e deverá respeitar as mesmas regras deste.

RIFLE DE SUPRESSÃO

São fuzis mais pesados com poder de fogo alto, com cadência mais baixa que os fuzis de assault e grande capacidade de tiros, o uso deste equipamento objetiva suprimir o inimigo e deixa-lo acuado para progressão da Equipe de Assault ou mesmo sua captura. Geralmente utilizam equipamentos como M249, M60, MK43, M240, RPK ou PKM.

REQUISITOS:

Fps não superior a 400

Utilizar equipamento que se enquadre dentro da descrição do equipamento.

Rifle travado no modo automático (não utiliza semi)

O operador deverá respeitar a distância mínima para disparo conforme tabela deste manual, somente utilizando distância menores para disparo em último caso, porém primar para disparos na região torácica ou mais coberta.

O operador poderá utilizar do rifle em espaço aberto ou confinado, porém, quando em local confinado e OBRIGATÓRIO o uso deste no modo semi.

RIFLE SNIPER

Equipamentos de maior distância e precisão, em geral, usam poucos disparos com alto índice de acertos. Geralmente posicionam-se em grandes distâncias do alvo, estudando o melhor momento para abatê-lo. Usam rifles como M24, M28, L96, R93.

REQUISITOS:

Fps não superior a 550

Utilizar equipamento que se enquadre dentro da descrição do equipamento.

Rifle ferrolhado, a gás ou spring

Mira com aproximação mínima de 4x

O operador poderá utilizar do rifle somente em locais abertos e respeitando as regras de distância mínima de disparo, devendo utilizar de sua arma secundária em locais confinados e em distância menor que as permitidas.

O rifle de airsoft tipo sniper elétrica será considerada como DMR, devendo respeitar as suas regras referentes.

TABELA DE FPS PERMITIDO É DISTÂNCIA MÍNIMA PARA DISPARO

TIPO DE EQUIPAMENTO	FPS C/ BB 0,20G	DISTÂNCIA MÍNIMA DE DISPARO
ASSAULT	420	10
SUPRESSÃO	400	10
DMR	470	15
SNIPER	550	20
PISTOLA	400	5

TABELA DE QUANTIDADE DE MUNIÇÕES

TIPO DE EQUIPAMENTO	QUANTIDADE DE BBS
ASSAULT	300
SUPRESSÃO	400
DMR	200
SNIPER	150
PISTOLA	50

LOCAIS PARA A PRÁTICA DE AIRSOFT

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.

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.

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

DAS REGRAS DOS JOGOS

DISPOSIÇÕES GERAIS

As diversas disciplinas de Airsoft possuem os seus regulamentos próprios e normas técnicas associadas, tal disciplina adotada neste manual trata-se da baseada no modo SAR (Simulação de Ação Real), tentando ao máximo aproximar os jogos o realismo da vida.

A prática recreativa assenta-nos mesmos regulamentos com as adaptações aqui contidas.

MORTE DO OPERADOR

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

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.

O operador atingindo deve ficar quieto, onde está, colocando o kill-rag (pano vermelho) na cabeça, 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 deverá ir para o respaw imediatamente.

O operador morto somente é salvo pelo médico, quando este enrola uma atadura em volta do seu tronco.

O médico é salvo por qualquer operador, quando este enrola uma atadura em volta do seu tronco.

O operador não poderá em hipótese alguma se esconder atrás do operador morto, mesmo que para salvá-lo.

MÉDICO

O médico salva o operador amarrando a atadura entorno de seu tronco.

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

O médico morre da mesma forma que os outros operadores e pode ser salvo por qualquer operador, amarrando-se a atadura entorno de seu tronco.

TIRO DE RICOCHETE

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.

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

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

A rendição ocorre obedecendo o seguinte:

- Distância máxima de aproximadamente 3 metros
- O operador rendido deve estar de costas ou em posição que não ofereça o mínimo de resistência.
- 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.
- Quando 2 operadores se encontram de frente não é rendição, neste caso, os operadores devem escolher, entre os dois acusarem morto, ou se afastarem 20m e voltarem ao jogo.

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

DA SEGURANÇA DOS JOGADORES

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.

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

PRINCÍPIO DO "FAIR-PLAY"

Os praticantes durante os eventos e jogos devem:

- Respeitar e tratar com Honra adversários, colegas de equipe, árbitros, organizadores e restantes intervenientes da modalidade;
- Aceitar as orientações dos organizadores e árbitros;
- Não instigar, fomentar ou reagir a comportamentos violadores do fair-play e ética desportiva.
- Chegar pontualmente no horário estipulado pela organização do jogo ou treinamento.
- A honra é o limite entre o airsoft é a baderna, devendo todo operador utilizar-se desta nos jogos.

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

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.

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.

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 evento da equipe 1º BAV.

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.

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 3ª ocorrência.

INTERRUPÇÕES DO JOGO

A prática do Airsoft deverá ser imediatamente interrompida nos seguintes casos:

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

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.

PRINCÍPIO DA LIBERDADE DE ESTIPULAÇÃO DE REGRAS

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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Estatuto Grêmio Recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha

Regulamento 001 Grêmio Recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, 2018

Regulamento 002 Grêmio Recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, 2018

Regulamento 003 Grêmio Recreativo 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, 2018

<http://blog.camuflagemairsoft.com.br/a-historia-do-airsoft/>. Acesso em 13/09/2018

<https://blog.qgairsoft.com.br/saiba-como-jogar-de-suporte-em-uma-partida-de-airsoft/>. Acesso em 14/09/2018

<https://blog.qgairsoft.com.br/por-dentro-de-um-combate-sar/>. Acesso em 14/09/2018

<https://blog.qgairsoft.com.br/o-que-e-d-m-r-no-airsoft/>. Acesso em 15/09/2018

