



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 003 – 1º BAV

O presente regulamento estabelece as regras gerais e específicas relativas as classes, patentes e unidades táticas de emprego de cada operador da Equipe 1º Batalhão de Airsoft de Varginha, dentre outros.

REGRAS GERAIS

1º - Fica estabelecido que as patentes serão usadas única e exclusivamente para controle e organização operacional durante os jogos, não sendo aplicáveis fora desta situação.

1 – Não pode o operador, em hipótese alguma, utilizar da patente para denigrir, menosprezar, obter vantagem nos jogos, ou outro fato que venha expor preceitos contrários ao esporte, honra, honestidade, lealdade e dignidade.

2º - As classes operacionais, são as divisões realizadas para serem aplicadas durante os jogos, de forma a melhorar o desempenho pessoal e da equipe, utilizando o operador na categoria em que este se adapta.

DAS CLASSES

3º - Os operadores serão divididos em três classes, de acordo com a necessidade da equipe e melhor adaptação deste, assim como os equipamentos que possui.

4º - As classes serão as seguintes: Assault, Sniper e Médico, sendo que a categoria Assault será dividida em Infantaria e Suporte, que por sua vez, se dividirá em “DMR”, Supressão e Rush.

5º - Os parâmetros para divisão, assim como as atribuições e quantidades de operadores por classe e os modelos de “patches” relativos a cada classe será definida conforme ANEXO I.

UNIDADE TÁTICA

6º - Unidade tática é o desmembramento da equipe, com número específico de membros, de forma a melhorar as táticas e técnicas aplicadas aos jogos, e aprimorando, melhorando e aumentando o poder de combate da equipe.

7º - Cada Unidade tática terá 10 membros, sendo que dentre eles os operadores mais frequentes.

I – Cada unidade tática terá ao menos 01 Operador LUT.

II – Os nomes e “patches” de cada unidade tática estão definidos conforme ANEXO II.

DAS PATENTES

8º - As patentes da equipe são graduações recebidas pelos operadores, quando preencherem requisitos mínimos para cada uma especificamente, usadas para ordenar, coordenar, organizar e gerir a equipe durante jogos e treinamentos.

Parágrafo 1º - Não existe superioridade hierárquica entre os operadores devido suas patentes, estão serão usadas apenas nos jogos e treinamentos, *caput* do artigo.

Parágrafo 2º - Para se tornar aspirante, o operador deverá receber o convite de um operador da equipe, participando de seleção conforme edital publicado pela diretoria, e após 3 meses, passará pela avaliação da comissão, e após, se aprovado passará a ser aspirante.

9º - As patentes da equipe serão as abaixo, e seus requisitos mínimos serão as seguintes:

I - Aspirante a Operador: Membros recém-admitidos ao 1º Batalhão de Airsoft de Varginha. Patente ilustrativa, que representa que o operador está passando por um período probatório para ser admitido a equipe. O Aspirante a operador ficará em estágio probatório por 6 meses, após este tempo será avaliado para se tornar operador nível 01. Menor patente dentro do campo.

REQUISITOS TÉCNICOS:

- Possuir arma principal
- Possuir equipamentos de segurança mínimos, conforme artigo 1º, incisos I e II, do Regulamento 001 – 1º BAV.
- Possuir pano vermelho para indicação de morto
- Possuir 2 faixas azuis e 2 faixas vermelhas, para divisão da equipe
- Possuir o 1º Uniforme da equipe conforme Regulamento 001.
- Possuir Curso básico de Operador de Airsoft (Ministrado pelo BAV)

REQUISITOS PSICOLÓGICOS:

- Espírito de equipe e ação em conjunto;
- Vontade e pró-atividade;
- Honra, lealdade e "Fairplay"

II - Operador nível 01: Operador admitido recentemente ao 1º Batalhão de Airsoft de Varginha. A patente é colocada na farda, seguindo parâmetros de fardamento. É um operador novo junto ao time, provavelmente não tendo muita experiência dentro de campo (e mesmo que tenha, não tem experiência junto aos operadores da equipe). Responde ao Líder de Unidade, caso esteja em uma.

REQUISITOS TÉCNICOS: - 6 Meses como aspirante a operador

- Ser admitido ao BAV;
- Ser filiado ao Grêmio BAV;
- Possuir 2 faixas azuis e 2 faixas vermelhas, para divisão da equipe
- Possuir o 1º Uniforme da equipe conforme Regulamento 001.
- Possuir Curso Básico de Operador de Airsoft (Ministrado pelo BAV)
- Possuir arma principal
- Possuir equipamentos de segurança mínimos, conforme artigo 1º, incisos I e II, do Regulamento 001 – 1º BAV.
- Possuir divisa da patente de operador 01
- Possuir "patch" da classe a que pertence
- Ter sido avaliado com êxito para receber tal patente

REQUISITOS PSICOLÓGICOS:

- Espírito de equipe e ação em conjunto;
- Vontade e pró-atividade;
- Honra, lealdade e "Fairplay".

III - Operador nível 02: Operador admitido a algum tempo ao 1º Batalhão de Airsoft de Varginha. A patente é colocada na farda, seguindo parâmetros de fardamento. É um operador com alguma experiência dentro de campo e junto aos demais operadores. Possui visão de jogo, estratégia e alguma experiência de tiro e tática. Responde ao Líder de Unidade.

REQUISITOS TÉCNICOS:

- 6 Meses como operador nível 01 e cumprir seus requisitos;
- Possuir rádio de comunicação
- Possuir divisa da patente de operador 02
- Possuir "patch" da classe a que pertence
- Possuir 2 faixas azuis e 2 faixas vermelhas, para divisão da equipe
- Possuir o 1º Uniforme da equipe conforme Regulamento 001.
- Ter sido avaliado com êxito para receber tal patente

REQUISITOS PSICOLÓGICOS:

- Espírito de equipe e ação em conjunto;
- Vontade e pró-atividade;
- Boa visão de jogo e estratégias
- Honra, lealdade e "Fairplay".

IV - Operador nível 03: Operador admitido a um bom tempo ao BAV. A patente é colocada na farda, seguindo parâmetros de fardamento. É um operador com boa experiência dentro de campo e junto aos demais operadores. Possui boa visão de jogo, estratégia, experiência de tiro e táticas. Conhece bem sua classe e seu loadout é preparado para tal. Um jogador comprometido com sua função e com o sucesso do time e da missão. Possui espírito de

liderança. Na falta de um Líder de Unidade em campo, este assumirá a posição. Responde ao Líder de Unidade.

REQUISITOS TÉCNICOS:

- 6 Meses como operador nível 02 e cumprir todos seus requisitos;
- Possuir fardamento padrão é secundário;
- Possuir divisa da patente de operador 03
- Possuir "patch" da classe a que pertence
- Possuir Curso Intermediário de Operador de Airsoft (Ministrado pelo BAV)
- Ter sido avaliado com êxito para receber tal patente

REQUISITOS PSICOLÓGICOS:

- Espírito de equipe e ação em conjunto;
- Vontade e pró-atividade;
- Boa visão de jogo, estratégia e inteligência;
- Espírito de liderança;
- Ser capaz de coordenar ações dentro do seu contingente.
- Honra, lealdade e "Fairplay".

V – Operador Nível 04: Operador de longo tempo no BAV. A patente é colocada na farda, seguindo parâmetros de fardamento. É um operador com grande experiência dentro de campo e junto aos demais operadores. Possui boa visão de jogo, inteligência, estratégia, experiência de tiro e táticas. Conhece bem seu contingente, assim como as habilidades únicas de cada integrante, formando sua unidade. Um jogador comprometido com sua função e com o sucesso do time e da missão. Possui espírito de liderança. Deve ser capaz de coordenar e delegar funções à sua unidade. Responde diretamente ao Subcomandante e ao Comandante. É responsável por auxiliar o Comando Maior em qualquer assunto.

REQUISITOS TÉCNICOS:

- 6 Meses como operador nível 03 e cumprir seus requisitos;
- Possuir arma de backup
- Possuir divisa da patente de operador 04
- Possuir "patch" da classe a que pertence
- Possuir Curso Intermediário de Operador de Airsoft (Ministrado pelo BAV)
- Ter sido avaliado com êxito para receber tal patente

REQUISITOS PSICOLÓGICOS:

- Espírito de equipe e ação em conjunto;
- Vontade e pró-atividade;
- Boa visão de jogo, estratégia e inteligência;
- Espírito de liderança;
- Conhecer bem cada integrante de sua unidade;
- Ser capaz de coordenar ações dentro do seu contingente.
- Honra, lealdade e "Fairplay".

VI – Operador Nível 05: Operador de longo tempo no BAV. A patente é colocada na farda, seguindo parâmetros de fardamento. É um operador com grande experiência dentro de campo e junto aos demais operadores. Possui boa visão de jogo, inteligência, estratégia, experiência de tiro e táticas. Conhece bem seu contingente, assim como as habilidades únicas de cada integrante, formando as unidades. Um jogador comprometido com sua função e com o sucesso do time e da missão. Possui espírito de liderança. Deve ser capaz de coordenar e delegar funções às unidades. É responsável por auxiliar diretamente o Comandante, respondendo diretamente a este. Responsável por admissão, recrutamento, treinamento e auxílio à elaboração de missões, treinamentos, tática e eventos relacionados ao time em si. Comandar a equipe e/ou unidade (s) em conjunto com o (s) LUT (s) na falta do Comandante em campo.

- 6 Meses como Operador 04 e cumprir seus requisitos;
- Possuir divisa da patente de operador 05
- Possuir “patch” da classe a que pertence
- Ter sido avaliado com êxito para receber tal patente

REQUISITOS PSICOLÓGICOS:

- Espírito de equipe e ação em conjunto;
- Vontade e pró-atividade;
- Boa visão de jogo, estratégia e inteligência;
- Espírito de liderança;
- Conhecer bem cada integrante da equipe;
- Ser capaz de coordenar ações dentro do seu contingente;
- Ser analítico, impessoal e imparcial em qualquer questão.
- Honra, lealdade e "Fairplay".

VII – Operador Nível 06: Operador de longo tempo no BAV. A patente é colocada na farda, seguindo parâmetros de fardamento. É um operador com grande experiência dentro de campo e junto aos demais operadores. Possui boa visão de jogo, inteligência, estratégia, experiência de tiro e táticas. Conhece bem seu contingente, assim como as habilidades únicas de cada integrante, formando as unidades. Um jogador comprometido com sua função e com o sucesso do time e da missão. Possui espírito de liderança. Deve ser capaz de coordenar e delegar funções a todas as unidades. É responsável por admissão, recrutamento, treinamento, elaboração de missões, treinamentos, tática e eventos relacionados ao time em si. Deve manter a equipe organizada em combate, mesmo em situações críticas. Comandar a equipe e/ou unidade (s) em conjunto com o (s) LUT (s).

REQUISITOS TÉCNICOS:

- 6 Meses como operador 05 e cumprir seus requisitos;
- Possuir divisa da patente de operador 06
- Possuir “patch” da classe a que pertence
- Possuir curso avançado de operador de Airsoft (Ministrado pelo BAV)
- Ter sido avaliado com êxito para receber tal patente

REQUISITOS PSICOLÓGICOS:

- Espírito de equipe e ação em conjunto;
- Vontade e pró-atividade;
- Boa visão de jogo, estratégia e inteligência;
- Espírito de liderança;
- Conhecer bem cada integrante da equipe;
- Ser capaz de coordenar ações dentro do seu contingente;
- Ser analítico, impessoal e imparcial em qualquer questão;
- Liderar a equipe e manter organização, mesmo em situações críticas.
- Honra, lealdade e "Fairplay".

Parágrafo 1º - As patentes de LUT, Sub Comandante e Comandante, serão cargos de merecimento, exercido pelos operadores mais antigos e/ou com qualificação profissional para.

10º - A avaliação para que o operador suba de patente será realizada por comissão designada pela diretoria do Grêmio, onde este deverá ter no mínimo 80% de aprovação em todos os requisitos.

I – Será realizada a média das notas, somando-se de cada requisito da avaliação e dividido pelo números de requisitos, onde o operador deverá atingir o mínimo de 80%.

§ 1º - O operador, atingindo o período de interstício na patente, deverá solicitar sua avaliação junto ao secretário do Grêmio mediante formulário do Anexo do Estatuto.

§ 2º - Caso o operador não atinja o mínimo exigido para subir de patente, poderá solicitar, mediante comunicação por escrito ao presidente do 1º BAV nova avaliação após 3 meses.

11º - A avaliação seguirá o modelo do ANEXO III.

I – O avaliador deverá se identificar na avaliação com nome e número de operador.

II – Será obrigatória a justificativa no campo 11 da avaliação, caso o avaliador de nota abaixo de 6 pontos em qualquer um dos requisitos.

12º - Para que o operador consiga a patente desejada deverá cumprir todos os requisitos da patente desejada, caso contrário, não terá direito a esta.

13º - Os modelos das divisas das patentes seguirão o ANEXO IV.

15º - O descumprimento das normas aqui estabelecidas, ocasionará ao operador advertência, ou até mesmo excluído, conforme termos do Estatuto do 1º BAV e Regulamento 001 – 1º BAV.

Varginha, 21 dezembro de 2015.

Edson Messias do Vale
Presidente

ANEXO I

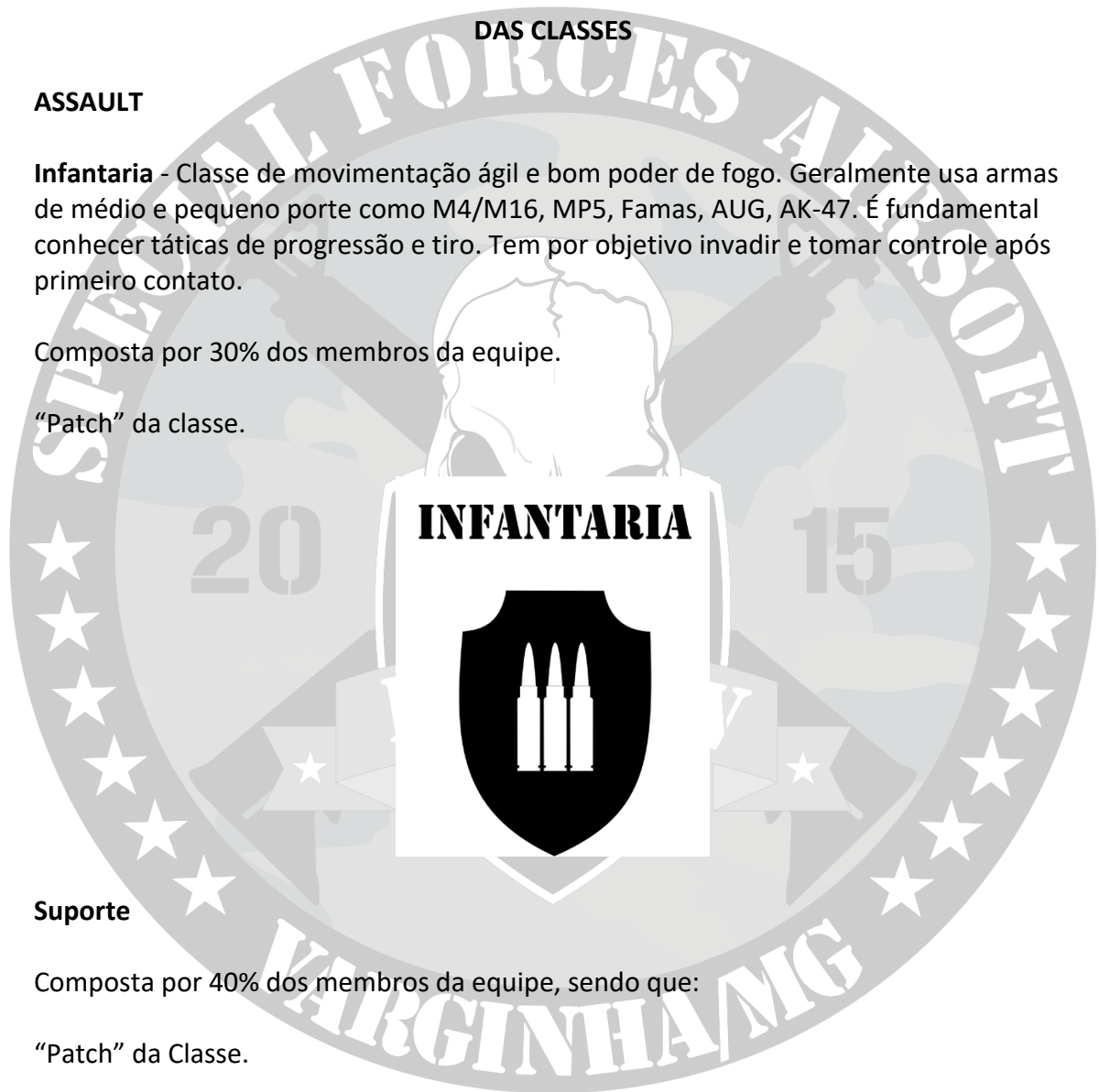
DAS CLASSES

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.

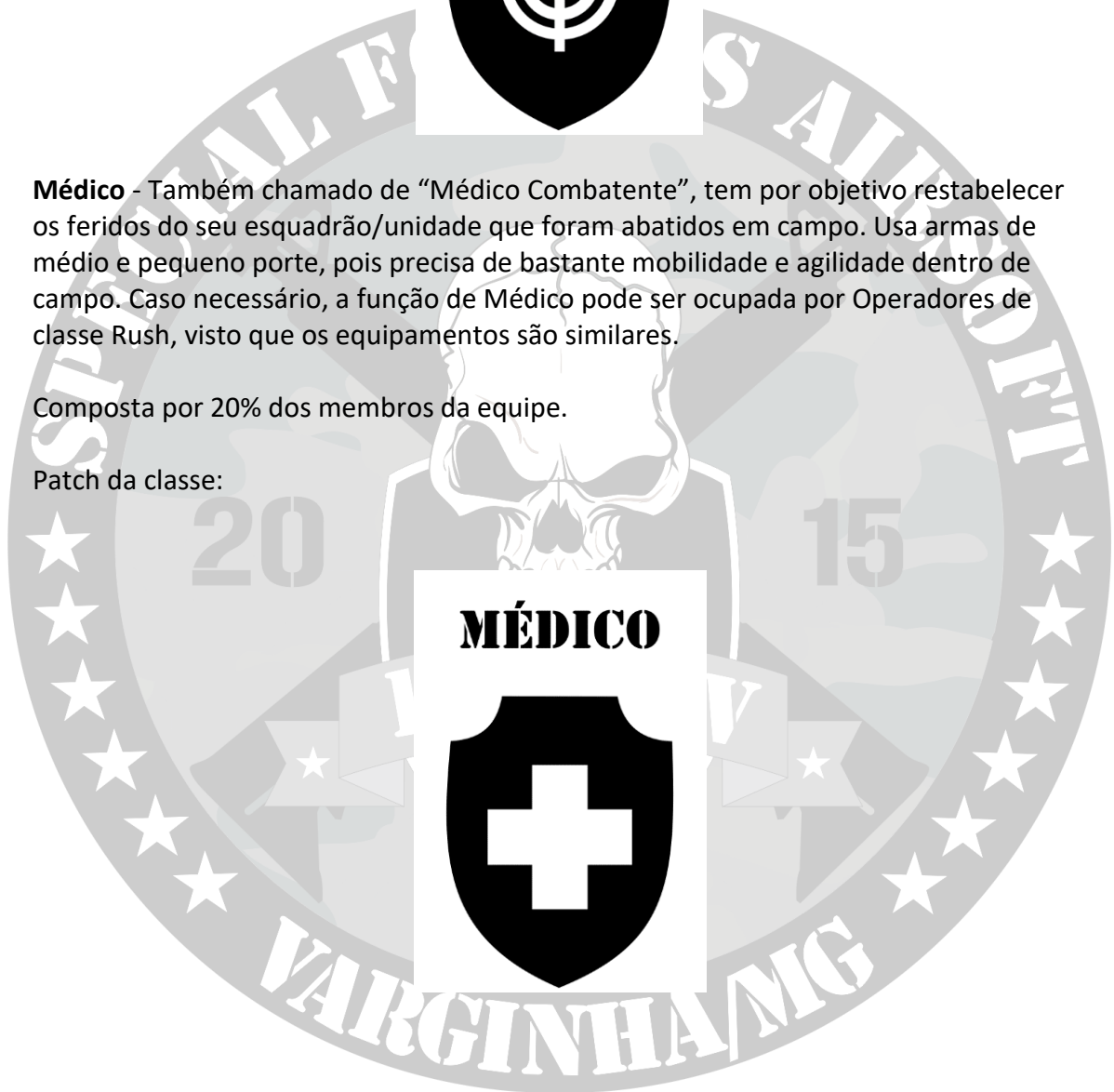
SNIPER



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:



MÉDICO



**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



VARGINHA/MG

Edson Messias do Vale
Presidente