



Manual de regras da Modalidade Cenário de Airsoft.

REGRAS GERAIS

Estas regras se aplicam às situações gerais que podem ocorrer em campo.

1) FPS E CONDUTA DO OPERADOR

400 FPS – Operador de assalto, tipos de AEG/GBB/PISTOLA: Qualquer modelo e tamanho desde que cronada com 400 fps. Distância mínima de 5 metros.

450 FPS – Operador DMR, Tipos de AEG: Qualquer modelo FUZIL, porém com as especificações a seguir: Luneta, Coronha fixa ou retrátil e modo de disparo full (rajada) desabilitado. E respeitar a distância mínima de disparo 15 metros.

550 FPS - Operador Sniper, Qualquer modelo com ação de disparo por ferrolho. E respeitar a distância mínima de disparo de 25 metros.

Os operadores DMR e SNIPER estão proibidos de disparar contra adversários em ambientes fechados CQB.

1.1 - CRONAGEM Será feita pela organização e serão observados os limites de FPS de acordo com o modelo da AEG, com tolerância de 5 FPS ou 0,23 J. Será usada Bbs 0,20g para medição do FPS.

Os operadores que não passarem na cronagem serão advertidos e orientados a não participar do jogo sempre visando a segurança e o bem dos operadores.

2) SAFE ZONE

Área designada pela organização para recepção e equipagem dos operadores. As AEGS dentro da SAFEZONE deverão estar OBRIGATORIAMENTE sem carregadores (mags), com a câmara de disparo vazia e em posição Sul.

Não serão admitidos em hipótese alguma disparos na SAFEZONE. O operador que infringir a regra será convidado a não jogar.

Os operadores antes de retornar/adentrar a SAFEZONE deverão retirar os carregadores (mags) e efetuar um disparo para esvaziar a câmara em seguida travar a AEG (colocando o seletor de disparo em SAFE).

3) EQUIPAMENTO OBRIGATORIO

Para adentrar ao campo é OBRIGATÓRIO o uso de ÓCULOS de proteção, seja para jogar, organizar ou assistir.

O Uso de máscara de proteção, luvas e capacete são recomendados para evitar ferimentos desnecessários.

As Armas deverão ter Ponta na cor Vermelho Vivo/Laranja;

Pano Vermelho, para indicação de morto;

Apito, para caso de ferimentos ou homem cego;



4) FARDAMENTO / LOAD-OUT

Qualquer modelo e cor, desde que não pertença às forças armadas brasileiras MARINHA, EXERCITO OU AERONÁUTICA e forças auxiliares, POLICIA MILITAR E BOMBEIROS.

Caso o operador seja flagrado utilizando fardamento proibido total ou parcial este será chamado a atenção e advertido para não utilizar mais o fardamento nem total nem parcialmente, caso persista na utilização indevida será retirado do jogo.

Legislação: Lei nº 6.880, de 9 de dezembro de 1980, artigos 76 e 79:

Art. 76. Os uniformes das Forças Armadas, com seus distintivos, insígnias e emblemas, são privativos dos militares e simbolizam a autoridade militar, com as prerrogativas que lhe são inerentes. Parágrafo único. Constituem crimes previstos na legislação específica o desrespeito aos uniformes, distintivos, insígnias e emblemas militares, bem como seu uso por quem a eles não tiver direito.

Art. 79. É vedado às Forças Auxiliares e a qualquer elemento civil ou organizações civis usar uniformes ou ostentar distintivos, insígnias ou emblemas que possam ser confundidos com os adotados nas Forças Armadas. Parágrafo único. São responsáveis pela infração das disposições deste artigo, além dos indivíduos que a tenham cometido, os comandantes das Forças Auxiliares, diretores ou chefes de repartições, organizações de qualquer natureza, firmas ou empregadores, empresas, institutos ou departamentos que tenham adotado ou consentido sejam usados uniformes ou ostentados distintivos, insígnias ou emblemas que possam ser confundidos com os adotados nas Forças Armadas.

CPM (Código Penal Militar), no artigo 172 Art.172. Usar, indevidamente, uniforme, distintivo ou insígnia militar a quem não tenha direito – Pena: detenção, até 6 meses.

5) IDADE DO OPERADOR

Para participar dos jogos o operador deverá ter idade mínima de 18 anos. Artigo 242 da Lei nº 8.069 de 13 de Julho de 1990, Art. 242. Vender, fornecer, ainda que gratuitamente, ou entregar, de qualquer forma, a criança ou adolescente arma, munição ou explosivo: Pena - detenção de seis meses a dois anos, e multa. Pena - reclusão, de 3 (três) a 6 (seis) anos. (Redação dada pela Lei nº 10.764, de 12.11.2003)

Fonte: <http://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/busca?q=ECA+%2C+ART.+242>

REGRAS DA MODALIDADE CENÁRIO

1) RENDIÇÃO

O operador poderá ser rendido quando outro operador estiver a menos de 5 metros com linha clara de tiro ao alvo. O Operador deverá dizer claramente RENDIDO. A partir do momento da rendição todas ações do Operador serão desconsideradas, inclusive disparos acidentais. O Operador rendido será considerado ELIMINADO.

A Organização poderá permitir REFÉNS, nesse caso é opção de quem rendeu fazer refém ou eliminar o adversário. No caso de ser feito REFÉM, caberá à quem Render desabilitar os equipamentos do Rendido. Isso se dará dizendo ao rendido quais equipamentos estão desabilitados, devendo o rendido remover todos os magazines dos equipamentos desabilitados e colocá-los em safe. Qualquer equipamento não desabilitado poderá ser usado pelo refém para As abordagens poderão ser feitas com a arma ou faca de simulação. Na abordagem com faca é proibido fazer qualquer movimento de corte;



2) TIRO CEGO

É TERMINANTEMENTE PROIBIDO. Por tiro cego subentende-se a posição somente da arma por furos ou ao redor de obstáculos sem que o operador tenha visada para onde está atirando.

3) MODOS DE DISPARO (SEMI-AUTOMÁTICO E AUTOMÁTICO)

O modo **Semi-Automático** é obrigatório em ambientes fechados (C.Q.B), opcional em outros ambientes. O modo **automático** é proibido dentro de ambientes fechados. Pistolas que possuem o modo automático poderão ser usadas em ambientes fechados;

4) RECLAMAÇÕES

Deverão ser feitas à organização do jogo e aos rangers em campo. Havendo bate-boca entre operadores os dois serão advertidos. Caso um dos operadores seja comandante de equipe este deverá ser retirado de jogo;

5) GRANADAS

Granadas terão raio de ação de 5 metros em ambientes abertos. Granadas irão eliminar imediatamente todos dentro de um quarto. A eliminação somente ocorrerá se a granada for de fragmentação, granadas de som serão consideradas somente para atordoamento.

6) ESCUDOS

Escudos deverão ser transportados por um integrante, que será denominado "Escudeiro". O escudo é equipamento pessoal e não poderá ser transportado por outro operador, aliado ou adversário. O escudeiro, quando alvejado em qualquer parte do corpo, deverá abaixar o escudo e sair da linha de tiro. O escudo não protege o escudeiro da ação de granadas de fragmentação. O escudeiro somente poderá portar armas curtas, tais como Pistola, Revolver, Mac11 e UZI. O escudeiro poderá atirar de qualquer parte do escudo, laterais ou superior.

7) ELIMINAÇÃO:

a. Jogos sem Cura:

Acerto em qualquer parte do corpo elimina o jogador, devendo o mesmo sinalizar que foi atingido, colocar o pano vermelho sobre sua cabeça e se dirigir à uma área de respawn.

b. Jogos com Cura:

Acerto em qualquer parte do corpo significa eliminação temporária (Jogador Ferido), devendo o operador fazer um sinal para indicar que foi alvejado e colocar um pano vermelho sobre sua cabeça. Sentar-se no local alvejado e aguardar a cura. Após 3 minutos sem ser curado deverá se encaminhar ao Respawn. Jogador ferido não fala e não usa rádio, poderá gesticular para solicitar atendimento.

A cura poderá ser feita por qualquer operador da sua equipe. Para realizar a cura o operador deverá amarrar a bandagem completamente ao redor do tórax do jogador ferido. Em jogos com cura fica estabelecido o uso de 2 (duas) bandagens por incursão. Quando voltar ao respawn o operador deverá remover suas bandagens e poderá reaproveita-las na próxima incursão.



8) ACERTOS NO ARMAMENTO

Significam inoperância do mesmo. O operador com armamento acertado deverá colocá-lo em posição safe e usar armamento secundário. O armamento só poderá ser reabilitado no respawn;

9) RESPAWN

Haverá no mínimo, uma área de respawn para cada equipe, fora da área de jogo, que não poderá ser guardada. O respawn poderá ser por: a) tempo individual: cada operador marca seu tempo; b) Por quantidade de operadores no respawn; c) Por tempo absoluto: a cada intervalo de tempo uma sirene soa, independentemente de haverem operadores no respawn; d) Combinação das formas acima.

Poderão ser definidas áreas de respawn dentro do ambiente de jogo ou em áreas de objetivos que poderão ser conquistadas por qualquer uma das equipes participantes.

10) MUNIÇÃO

Cada operador poderá entrar em campo com munição ilimitada, sem fiscalização pela organização.

11) REGRAS OPCIONAIS

Conforme a missão, campo e objetivos a organização poderá estipular Limitações de munição ou Funções exclusivas para o jogo em questão. Neste caso fica livre a estipulação das regras para o jogo e as regras somente valerão para o jogo em que foram estabelecidas.