

REGRAS E CONDUTA FABE MODALIDADE MILSIM

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. Não existe distancia mínima.

450 FPS – Operador DMR, Tipos de AEG: Qualquer modelo FUZIL, porém com as especificações a seguir: Cano maior que 500mm, 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 distancia 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. E Será usada Bbs 0,20 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) e com a câmara de disparo vazia. 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. Recomendamos o uso de mascara de proteção, luvas e capacete afim de evitar maiores ferimentos desnecessários.

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

REGRAS E CONDUTA FABE
MODALIDADE MILSIM

Recomendamos o uso de máscara de proteção, luvas e capacete afim de evitar maiores ferimentos desnecessários.

- Ponta Vermelha/Laranja nos equipamentos;
- Pano Vermelho.

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 punido de acordo com as punições citadas no fim deste.

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>

6 - ELIMINAÇÃO

O operador ao ser alvejado em qualquer parte do corpo ou na sua arma será dado como morto/ferido grave, ou seja, fora de combate. Para sinalizar que foi alvejado devera de imediato fazer um sinal ou gesto para que o operador que o alvejou perceba, e não dispare novamente, (e não gritar morto). E logo em seguida sinalizar com o pano vermelho sobre a cabeça e se estiver em linha de tiro, se abaixar ou retirar-se da linha de modo que fique seguro, mas que não se afaste muito do local de sua morte.

Uma vez eliminado o operador só poderá falar no radio que está morto e em que posição se encontra. Não será permitido informar a outros operadores nem por RADIO nem por GESTOS

REGRAS E CONDUTA FABE
MODALIDADE MILSIM

se tem operadores inimigos ao seu redor e quantos são. Essa conduta é inadmissível e passível de punição.

6.1 - MÉTODO DE CURA:

- O operador Especialista MÉDICO, deverá obrigatoriamente aplicar a atadura no tronco do operador ferido, enrolando-a na sua totalidade.
- Os tamanhos das ataduras são: Comprimento: 1,80m x Largura: 10, 15 ou 20cm
- Se no ato do procedimento de cura o operador que estiver sendo socorrido for alvejado novamente este será considerado morto, e terminara a aplicação da atadura e em seguida e obrigatoriamente deverá fazer uso de outra.
- Não sendo aplicada a atadura da forma correta o operador será considerado FORA DE COMBATE, ou seja, MORTO/FERIDO GRAVE até que se faça o procedimento da forma correta.
- O OPERADOR que for flagrado em campo a qualquer tempo, com a atadura aplicada de forma errada será declarado novamente morto, pelo ORGANIZADOR/RANGER/XERIFE e deverá permanecer no local e aguardar o socorro médico novamente. E terá que fazer uso de nova atadura.
- O operador ASSAULT terá direito de entrar em campo com até 5 ataduras e Operador SNIPER com até 2 ataduras.
- O operador ASSAULT somente poderá ser curado por um Especialista MÉDICO,
- O operador SNIPER, pode auto curar-se após um período de 5 minutos de sua eliminação, não podendo ser curado em nenhum momento por um médico seja da mesma equipe ou de equipe inimiga.(em eventos especiais esse item poderá sofrer mudanças e será informado antecipadamente)
- O Operador ferido/morto, só poderá falar e ou entrar em combate novamente após o termino do processo de cura, ou seja, após a aplicação total da atadura.

6.2 - RESPAWN

Não haverá mais RESPAWN, o operador alvejado deverá obrigatoriamente esperar a cura no local. E teremos a critério da organização e de acordo com a dinâmica do jogo um reforço ou seja recolocação de operadores mortos em combate novamente.

7 - IDENTIFICAÇÃO DE OPERADORES ESPECIALISTAS

Não será mais obrigatória identificação de médico /especialista. Deixando a critério das equipes usarem ou não.

REGRAS E CONDUTA FABE
MODALIDADE MILSIM

8 - MUNIÇÃO

A quantidade de munição permitida para uso em jogo será de 360 BB's no seu total para armas primarias e pistola, e 1400 BB's para armas de suporte sendo divididas da seguinte forma:

ARMA PRIMÁRIA (Fuzil, sniper ou submetralhadora) 300 BB's,

PISTOLAS 60 BB's podendo ser dividida em vários carregadores a critério do operador.

ARMA de SUPORTE (Metralhadoras tipo M249) total de 1400 BB's ou 3 carregadores contendo cada um 700 BB's municiados pela organização do jogo /evento.

ESCUDEIRO essa classe é a única autorizada a entrar em campo utilizando 120 munições para pistola estas distribuídas em carregadores como ele desejar para esta arma.

Obs: NÃO É PERMITIDA ENTRADA DE SPEED LOADER EM JOGO. A ÚNICA CLASSE ATÉ O PRESENTE QUE PODERÁ UTILIZAR ESSE ARTIFÍCIO É A CLASSE SNIPER POR HAVER DIFICULDADE EM ENCONTRAR PARA VENDA MAGAZINES DAS ARMAS.

9 - RANGERS

São pessoas responsáveis pelo monitoramento dos jogos, podem ser pessoas que não estejam jogando ou operadores que estejam em campo e devidamente identificados com o PATCH e com o PANO AMARELO.

O operador que avistar outro operador com PANO AMARELO sobre a cabeça logo saberá que este é um OPERADOR/RANGER. E que tem o poder de intervir em possíveis conflitos durante os jogos e em casos extremos retirar operadores da partida.

10 – USO DE GRANADAS

O uso de granadas é permitido seguindo as seguintes regras a seguir:

1 – Granadas de Som(que não soltam BB's)

Estas tem efeito somente de desorientação, não eliminando nenhum oponente ao estourar.

2 – Granadas de Fragmentação(que soltam BB's)

Estas tem efeito de eliminação, sendo considerado eliminado todo oponente em um raio de 5 metros do local da explosão da granada.

Granadas caseiras deverão antes passar por aprovação do conselho e da diretoria da F.A.B.E antes de poderem ser usadas em jogos.

Granadas que são vendidas com modelo de plástico e com acionamento por explosivo qualquer que seja estão proibidas até segunda ordem, caso o operador for flagrado utilizando sem autorização da F.A.B.E este será advertido e se persistir na utilização será punido com 30 dias afastado dos jogos da F.A.B.E.

11-Uso de Escudos

REGRAS E CONDUÇÃO F.A.B.E
MODALIDADE MILSIM

O escudo deverá ser transportado somente por um integrante da equipe este chamado de escudeiro, o escudo é um item pessoal e intransferível não podendo ser repassado para outro da equipe nem para nenhum integrante de outra equipe inimiga.

Formas de eliminação do escudeiro:

1-Se Alvejado diretamente em alguma parte do corpo - caso este integrante seja em qualquer parte do corpo ele deverá se acusar morto e imediatamente abaixar o escudo.

2-Por ação de granada – caso seja lançada uma granada de fragmentação(que expõem BB's) e esta cair a um raio de 5 metros do escudeiro, sendo a frente do escudo, laterais ou atrás este será considerado morto e também todos que estiverem dentro do raio de ação da granada. (ver item 10 deste manual).

3-Armas permitidas ao escudeiro – O escudeiro só poderá utilizar as seguintes armas, Pistola ou MAC11 ou UZI, (não é permitido uso de nenhum tipo de fuzil, nem curto nem longo ou adaptado, mochilado).

4-Formas de disparo – O escudeiro em pose do escudo utilizando as armas citadas no item 3 poderá realizar disparos de qualquer parte do escudo, sendo laterais ou superior.

5-Munição Escudeiro – O escudeiro será o único operador autorizado a entrar em jogo utilizando 120 munições para pistola estas distribuídas em carregadores como ele desejar para esta arma. Caso utilize alguma das outras armas citadas no item 3 a quantidade de munição é a mesma de fuzil(300bbs). Este também não poderá fazer uso de granadas.

12-Utilização do “MULA”

O “mula” que será um integrante da equipe que levará consigo em uma mochila carregadores extras para utilização da equipe.

1-Para utilização desse integrante todos os integrantes da equipe deverá possuir carregadores MID e/ou Real Cap.

2-O “mula” poderá transportar em sua mochila quantos carregadores a equipe quiser sendo eles MID e/ou Real Cap.

3-O “mula” não poderá ele mesmo pegar mais munição na mochila de transporte sendo isso feito pelo próprio operador que necessita das munições

4-Só será permitido a utilização dos carregadores do “mula” quando todas as munições do operador acabarem.

A função “MULA” só será utilizada em eventos de longa duração onde se fará necessário um uso maior de munições pelas equipes, de acordo com o enredo da missão e deverá ser informado aos participantes da utilização desse operador para que preparem seu “mula” para o jogo.

13-Ponta Vermelha

Para jogos da F.A.B.E faz-se obrigatório o uso da ponta vermelha/laranja em AEGS e Pistolas, estas pontas devem ter o tamanho mínimo de 1,5cm na lateral do flash Rider/slide(quando pistola), sendo aceito tamanho menor somente em casos que a ponta vier originalmente na arma.

Senhores segue a parte de penalidades adotadas pela F.A.B.E.

PENALIDADES

1 - IMORTALIDADE/HIGHLANDER

O JOGADOR/OPERADOR que for flagrado em atitude de imortalidade (levar um disparo oponente e não se acusar) será punido da seguinte forma:

REGRAS E CONDUTA FABE
MODALIDADE MILSIM

Primeira falta: 30 dias de

suspensão Segunda falta: 60 dias

de suspensão Terceira falta: 90 dias

de suspensão

O operador que levar a terceira falta será submetido ao conselho disciplinar e de acordo com a deliberação poderá até ser expulso dos jogos da FABE.

2 - AGRESSÃO VERBAL

Primeira falta: 30 dias de suspensão

Segunda falta: 60 dias de suspensão

Terceira falta: 90 dias de suspensão

O operador que levar a terceira falta será submetido ao conselho disciplinar e de acordo com a deliberação poderá até ser expulso dos jogos da FABE

3 - AGRESSÃO FÍSICA

No caso de agressão física o operador será suspenso por 90 dias e encaminhado pro conselho disciplinar para deliberação, e conforme o fato expulso dos jogos da FABE.