

SOLDIERS SPEC OPS

Comando de Operações



REGRAS DO ESPORTE

Regras de segurança básicas do Airsoft:

1. Nunca apareça com sua airsoft em público;
2. Não pinte a ponta. A lei exige que ela fique laranja ou vermelho;
3. Use um case para transportar sua airsoft;
4. Não atire ou mire nos outros em hipótese alguma;
5. Siga a lei;
6. Avise os vizinhos que está jogando. Se possível, avise a polícia que ocorrerá um evento de airsoft em tal localidade;
7. Proteção ocular deve ser usada o tempo todo;
8. Remova bateria e carregador (magazine) quando sua arma de airsoft não estiver em uso;
9. Deixe o seletor de tiro sempre no safe;
10. Dedo fora do gatilho o tempo todo. Só coloque no gatilho quando for atirar no alvo
11. Trate a AEG g como uma arma de fogo;

• SEMPRE USE PROTEÇÃO NOS OLHOS

Quando você for usar uma arma de pressão de airsoft, observe se todos os presentes estão usando proteção nos olhos. Nunca dispare uma arma de pressão de airsoft quando houver pessoas sem proteção, pois mesmo se você não estiver mirando em alguém, existe a possibilidade de ricochete.

• NUNCA ATIRE NA DIREÇÃO DE PESSOA OU ANIMAL

Nunca dispare uma arma de pressão de airsoft contra uma pessoa ou animal, nem fazer deles alvos (isso é uma covardia). Deixe sua arma de pressão de airsoft sempre com a tampa protetora quando não estiver em uma partida. Só dispare contra alguém quando esta pessoa estiver na mesma situação que você, ou seja, participando de um jogo.

• NUNCA USE SUA ARMA DE PRESSÃO DE AIRSOFT PARA BRINCADEIRAS

Nunca use uma arma de pressão de airsoft para brincadeiras de mau gosto, para pregar peça em alguém ou ainda como acessório de uma fantasia. Atirar em pessoas ou danificar propriedade alheia pode lhe causar prejuízos e problemas com as autoridades locais. Seja responsável e use suas armas de pressão de airsoft de forma inteligente.

• NUNCA OLHE DENTRO DO CANO

Olhar para dentro do cano é extremamente perigoso. Mesmo você tendo certeza que não há nenhuma bolinha em sua arma de pressão de airsoft, não olhe para o cano. Muitos acidentes

ocorrem exatamente devido a certeza de seus usuários. Um disparo acidental no olho pode cegar, por isto não corra o risco.

- **EVITE PUXAR O GATILHO SEM NECESSIDADE**

Evite puxar o gatilho sem necessidade, você pode causar um acidente. Nunca coloque o dedo no gatilho a menos que você vá disparar. Muitos acidentes ocorrem por falta de atenção, sendo assim, quando estiver com sua arma de pressão de airsoft, mantenha sempre atenção aos seus atos.

- **SEMPRE MANTENHA O CANO APONTADO PARA UMA DIREÇÃO SEGURA**

Nunca direcione o cano de uma arma de pressão de airsoft na direção de alguém. Mantenha-o sempre voltado ao chão.

- **NUNCA USE SUA ARMA DE PRESSÃO DE AIRSOFT EM LOCAIS PÚBLICOS**

Nunca use sua arma de pressão de airsoft em locais públicos onde carros e pessoas possam passar ou surgir sem aviso. O uso em locais públicos não somente pode causar acidentes como problemas com as autoridades locais.

- **SEMPRE CARREGUE SUA ARMA DE PRESSÃO DE AIRSOFT EM UMA CAIXA OU BOLSA**

Sempre que você for transportar a sua arma de pressão de airsoft para algum lugar, leve o sempre dentro de uma caixa ou bolsa, juntamente com a nota fiscal ou CII/desembaraço alfandegário. Jamais transporte uma arma de pressão de airsoft à vista de outras pessoas, pois isto poderá gerar situações de temor perante o público desconhecedor, além de criar problemas com as autoridades locais.

- **NÃO DEIXE SUA ARMA DE PRESSÃO DE AIRSOFT AO ALCANCE DE CRIANÇAS**

Sempre que você for guardar a sua arma de pressão de airsoft em casa ou qualquer outro lugar, certifique-se que você tenha colocado a tampa protetora, retirado a bateria, munição (BBs) e que ela esteja devidamente acondicionado em uma caixa ou bolsa longe do alcance de uma criança. A arma de pressão de airsoft não deve ser considerada como um brinquedo, por isto não o deixe perto de crianças para evitar acidentes.

- **TOME CUIDADO, POIS A SUA ARMA DE PRESSÃO DE AIRSOFT PODE DISPARAR MESMO SEM O CARREGADOR.**

É possível que mesmo após retirar o carregador da sua arma de pressão de airsoft, alguma bolinha tenha ficado no cano, por isto é extremamente perigoso puxar o gatilho neste momento ou ainda, como falado anteriormente colocar o olho na frente para visualizar o interior do cano. Após retirar o carregador, direcione o cano do seu simulacro para uma direção segura e puxe o gatilho efetuando um disparo. Com este procedimento você evita que alguma bolinha permaneça no simulacro. Mesmo assim não olhe dentro do cano.

- **SEMPRE DEIXE O SELETOR DA SUA ARMA DE PRESSÃO DE AIRSOFT EM POSIÇÃO "SAFE"**

Procedimento para guardar sua airsoft:

1. Coloque a tampa de proteção;
2. Posicione o seletor em "SAFE";
3. Retire o carregador;
4. Retire a bateria. Com este procedimento você reduz à zero as chances de acidentes.

REGRAS GERAIS DO AIRSOFT

OS RECRUTAS E MEMBROS DOS SOLDIERS SPEC OPS DEVEM CONHECER E APLICAR AS REGRAS ABAIXO.

ÓCULOS - São obrigatórios. Não se tira os óculos em campo. Se embaçar, o jogador deve sair do campo para poder limpar e voltar ao jogo, ou procurar uma posição em que os olhos fiquem seguros e limpar sem retirar o equipamento do rosto.

VESTIMENTA - É obrigatório o uso de roupas com mangas e pernas compridas. Fica proibida a utilização de uniforme completo ou parcial (gandola ou calças) das forças armadas, conforme legislação (ART. 172 Código Penal Militar).

CALÇADOS - É obrigatório o uso de calçados mais protegidos como tênis, botinas, botas táticas ou coturnos. É recomendado, calçados de cano longo, para evitar torções e fica proibido o uso de chinelos ou outros calçados abertos.

ZONA SEGURA - É proibido fazer disparos neste local ou em sua direção. Devem-se manter as AEG sempre na posição "safe" (travada), sem carregadores, apontados para baixo e utilizar o "barrel sock" (capa de cano), sempre que houver, para evitar disparos acidentais.

CAMPO - Evite andar sozinho e evite acidentes. É proibido subir em telhados e deve-se tomar cuidado com obstáculos, buracos, escadas, animais peçonhentos, ETC... Deve-se evitar correr em locais que possam esconder materiais perigosos como arames, pedras, cacos de vidro, ETC.

AEG (AIRSOFT ELECTRIC GUN) - Apenas poderão ser usados nos jogos, AEGs que possuam, obrigatoriamente, ponta vermelha, nota fiscal de estabelecimentos legalizados, CR (GBB's), CII (Importadas) e documento de transferência quando for o caso. O operador/jogador portando AEGs irregulares será convidado a se retirar do evento e sofrerá as penalidades previstas nas regras da associação.

- Toda AEG deverá ter 2 cm de sua ponta (corta chama, silenciador e similares) pintada nas cores laranja ou vermelho vivo;
- Em campo, poderá usar de artifícios móveis para camuflagem da ponta;
- Pistolas que são cromadas ou que não podem ser pintadas deverão manter um adesivo vermelho.

CRONAGEM - Apenas poderão ser usados nos jogos, marcadores que estejam obrigatoriamente dentro das especificações de cronagem:

- Pistolas Elétricas - até 300 FPS com tolerância 5% (315 FPS). Distância mínima de 5 metros do oponente;
- Fuzis, SMG, LMG e HMG - até 400 FPS com tolerância 5% (420 FPS). Distância mínima de 5 metros do oponente;
- DMR - Até 429 FPS com tolerância 5% (450 FPS);
- Sniper - até 530 FPS com tolerância até 550 FPS.

Especificação de DM (Designated marksman) ou Atirador Designado

Todo o jogador estilo DM deverá identificar antes da cronagem;

- AEG deverá ter cano acima de 500 mm;
- Luneta no mínimo 3x;
- Full Auto - inutilizado;

- Manter distância de 15 metros do oponente para efetuar disparo.

Especificação de SNIPER

Todo o operador estilo SNIPER, deverá identificar-se antes da cronagem.

- Luneta no mínimo 3x;
- Manter distância de 20 metros do oponente para efetuar disparo.

ELIMINAÇÃO - Ao ser diretamente atingido (ricochete não vale), em qualquer parte do corpo ou da arma, o jogador deve erguer a mão ou a ASG, se declarar "MORTO", e deixar o campo imediatamente, usando a boina vermelha para sinalizar.

"MORTO NÃO FALA" - Jogador eliminado é proibido de se comunicar com outros jogadores que ainda estejam em campo, seja falando, por gestos, linguagem corporal, código ou por rádio, exceto para confirmar que está "morto" aos jogadores próximos, usando o pano vermelho para sinalizar.

TIRO CEGO - É proibido atirar sem visualizar seu alvo ou dar a oportunidade para que o mesmo possa te atingir também.

TIRO NA CABEÇA - Deve ser evitado, porém permitido em situações onde a cabeça for o único alvo disponível. Recomendamos alvejar locais mais distantes dos olhos, mesmo que o mesmo esteja devidamente protegido.

TIRO A MENOS DE 5 METROS - Proibido, exceto com AEP's (Pistolas).

SNIPER - É proibido o uso dentro do ambiente de CQB e não pode ser disparado a menos de 10 metros de seus alvos.

RENDIÇÃO - Válida apenas pelas costas, ou bem próximo quando não há chance de reação do alvo.

FOGO CRUZADO - Quando dois jogadores em guarda se deparam de frente a distancia inferior à permitida para disparo, ambos são eliminados.

FOGO AMIGO - O jogador é eliminado independente de ter sido alvejado por amigos ou inimigos, o jogador que fez o disparo é penalizado com menos 1 morte em sua contagem.

GRANADAS E MINAS DE AIRSOFT - Permitido o uso apenas dos artefatos especificamente desenvolvidos para a prática de AIRSOFT, Ex: Tornado® ou Thunder®. A organização do evento será responsável pela divulgação da permissão ou veto do uso de Granadas e Minas de Airsoft, que irá depender das características do local onde os jogos acontecerão, do tipo de enredo das missões e demais peculiaridades inerentes a realização do evento.

Da mesma forma, cabe a organização, no caso da liberação do uso de Granadas e Minas de Airsoft a divulgação do limite máximo de cada um destes itens permitido para cada partida ou evento. Os limites quantitativos e demais condicionantes de uso serão conferidos aos Times que se responsabilizarão pela divisão do material entre seus membros como lhe convier, à exceção das Minas de Airsoft, que deverão ser confiadas exclusivamente a um jogador que desempenhará a função de "Engenheiro de Combate".

ESCUDO - O uso de escudo será permitido nos jogos de Real Action, sendo opcional a cada equipe/time, de acordo com o tipo de cenário de jogo e desenvolvimento estratégico das missões, sob critério e crivo da organização.

- O operador tem a opção de recuar o quanto quiser, todavia sempre obedecendo às regras de eliminação do escudo e seu operador.
- O operador com escudo **SOMENTE** pode fazer uso de pistolas, durante a utilização do escudo, podendo transportar seu marcador, porém em bandoleira ou similar, e só utilizando-o depois de largar o escudo.
- Os componentes da fila podem usar da proteção do "Ponta 1" (operador do escudo) mas só é permitido o uso de apenas um escudo por TIME.

ELIMINAÇÕES COM ESCUDO

- TRÊS disparos em QUALQUER parte do escudo eliminam o escudo e o operador.
- UM disparo no VISOR elimina o escudo e o operador.
- UM disparo em qualquer parte do escudo, realizado pelo Especialista SNIPER elimina o escudo e o operador.
- Quando apenas o operador do escudo for eliminado, ele deve deixar o escudo no chão, no local em que foi eliminado, e seguir para a Zona de Segurança. O escudo poderá ser reutilizado por membros da equipe desde que não tenha recebido um disparo no visor ou 03 disparos em qualquer local.

FACAS - Knife kills são usados quando o silêncio é necessário. Lembrando que as facas usadas em jogos de Airsoft são especiais para este tipo de situação, não sendo cortantes e nem perfurantes.

Como se procede ao Knife Kill?

Basta conseguir aproximar-se do jogador adversário e sem ser notado tocar-lhe no ombro dizendo-lhe Knife kill. Com esta eliminação, o jogador eliminado não pode ser curado seguindo de imediato para o Respawn com o pano na cabeça. Ao jogador eliminado, pede-se a cortesia de não gritar "morto" fazendo-o apenas quando estiver no deslocamento para o Respawn, afastado já do local onde foi eliminado. Temos de dar honra a quem nos faz uma eliminação desta, se forem vocês a fazê-lo gostarão de tal honra.

ELIMINAÇÃO COM GRANADA - O artefato deve ser funcional e de acordo com as necessidades do Airsoft. Jogadores diretamente atingidos pelas bbs, que estiverem em uma sala pequena, ou em até 3 metros de onde o aparelho disparou, devem se declarar mortos, ainda valendo a regra de fogo amigo.

ARTEFATOS PIROTÉCNICOS - É vedado ao jogador o uso de artefatos pirotécnicos ou que gerem estampidos, especialmente em ambiente fechado e matas. Estes ficam restritos à equipe de organização dos jogos.

ARMAS DE FOGO - É proibido o porte nas áreas de eventos, exceto por Militares das Forças Armadas e Servidores civis e militares das Forças de Segurança Pública.

EMERGÊNCIAS - Em caso de acidentes ou machucados, a vítima e os jogadores próximos ao incidente devem declarar "HOMEM CEGO" em voz alta e tocar o apito, caso o possuam. O jogo é pausado ou cancelado se necessário, para as devidas providências.

BEBIDAS ALCOOLICAS E DROGAS - É vedado o porte e o consumo de bebidas alcoólicas nos locais de evento.

JOGADORES EMBRIAGADOS - É vedada a presença e a participação nos eventos.

DISCUSSÕES - Não são permitidas discussões em campo. O jogador que o fizer sofrerá penalidade prevista nas regras do Clube ou Time. Leve o assunto ao Comando Superior e aguarde instruções.

"HIGHLANDER" - É conduta antiesportiva. O jogador "highlander" (aquele que não reconhece sua eliminação mesmo sendo atingido) será penalizado de acordo com as regras do Clube ou Time.

AGRESSÃO FÍSICA E AMEAÇA - Constituem crimes e não serão toleradas. O jogador estará sujeito às sanções cabíveis bem como expulsão do Jogo, Clube ou Time.

MENORES DE 18 ANOS - Não é permitido que menores manuseiem marcadores de qualquer tipo a presença de menores acompanhados nas áreas dos eventos, desde que acompanhados de um responsável.

ANIMAIS - Fica proibido atingir animais que possam estar presentes no campo. Configura maus tratos e o jogador que o fizer propositadamente, estará sujeito às sanções cabíveis pela Organização do Jogo, Clube ou Time.

VANDALISMO - Os jogadores devem evitar causar danos às estruturas do campo como telhas, vidraças, portas, encanamento, lâmpadas, ETC... "Quebrou? Seja responsável e assuma o prejuízo".

ACIDENTES - O AIRSOFT é um esporte radical. A entidade organizadora dos eventos se dispõe a prestar socorro sempre que é necessário, porém não pode ser responsabilizada por acidentes causados pelo jogador, pela não observância das regras de segurança.

ARBITRAGEM - O time de arbitragem é autoridade em campo; o participante deve acatar as decisões e ordens proferidas pelo time de arbitragem sem discutir.

GERAL EM CAMPO - Não serão admitidas reclamações, denúncias ou comentários negativos posteriores aos eventos, de forma direta ou interpretada sobre condutas de jogadores ou condições do evento, sendo estas ações realizadas em conversas ou redes sociais. Caso realizados, os conteúdos serão apagados (quando possível) e os autores serão penalizados.

Denúncias e reclamações apenas serão admitidas se enviadas por escrito ao Comando de Inteligência do Clube ou Time. Em manuscrito devidamente assinado ou por e-mail, contendo a descrição do problema e os nomes dos envolvidos ou responsáveis.

- Não serão mais admitidos expectadores em campo de combate sem proteção, para evitar acidentes ou mesmo complicações da missão.
- Serão admitidos fotógrafos em campo de combate, desde que devidamente orientados.
- Reclamações contra qualquer operacional deverão ser relatadas aos organizadores do evento no mesmo dia, para que a questão possa ser resolvida o mais rápido possível, evitando assim a extensão e crescimento de comentários.

- Todas as divulgações de eventos deverão conter o Breafing completo e, em campo, deve ser feita a apresentação resumida para todos e completa para novatos.

LIDANDO COM FORÇAS POLICIAIS

Um caso ocorrido na cidade de Minneapolis, EUA, em 2001. (Miles v. City of Minneapolis, 2001):

"Em 1996, um oficial da polícia de Minneapolis atirou em um suspeito que estava jogando Airsoft com uma M1991 de mola, enquanto atendia a uma chamada por "homem portando arma".

A testemunha ligou para a polícia (era um veterano do Vietnã), pois viu o suspeito atirar com a arma na rua, e pensou que ela falhou. A vítima estava 100% certa de que se tratava de uma arma real, pois viu o suspeito engatilhar usando o slide.

Quando a polícia chegou, cercou o suspeito e como ele não largava a arma, atiram nele com uma 12. Ele perdeu parte de seu braço e ficou paralisado da cintura para baixo.

Em 2001 ele processou o policial, mas PERDEU o caso. A corte entendeu que o policial realmente acreditou que a AEG fosse uma arma real e letal."

Se você for confrontado pela polícia:

Não faça nenhum movimento brusco. Se comunique com o policial. "Senhor, essa arma não é real. O que o senhor quer que eu faça?"

Na direção do oficial, coloque imediatamente arma de pressão no chão. **TENHA CUIDADO** para não apontar a arma para ele. Não manuseie arma em qualquer aspecto que não seja o de por ela no chão. Não descarregue arma ou faça qualquer outra coisa.

Não discuta com o policial (ele é uma autoridade), mesmo que você pense que está sendo mal tratado. Ouça a tudo que o policial disser. No momento que você estiver sendo detido não é o momento certo para se argumentar com o oficial. Sua atitude pode significar a diferença entre ser preso ou não.

Se qualquer coisa for tirada de você, peça um recibo. Quando sua arma de Airsoft é apreendida, o agente da autoridade escreve um documento (que pode ser de uma ou mais folhas) indicando que a arma foi apreendida e a descrição da arma, chamado "auto de apreensão".

O agente é obrigado por lei a te entregar a este um exemplar do auto de apreensão e, ao receber, você deve checar as seguintes informações:

- a) Data;
- b) Declaração de que a arma foi apreendida;
- c) Identificação da arma, marca e modelo;
- d) Nome e assinatura do agente que elaborou o auto (geralmente encontra-se na parte de baixo da folha);
- e) Número do auto de apreensão (que geralmente se encontra num dos cantos da parte de cima da folha).

Se o praticante de Airsoft não concordar com os motivos da apreensão da arma, nunca deverá responder ou discutir com o agente da autoridade.

Nesse caso, poderá e deverá consultar um advogado e, se possível, testemunhas, para levar o caso a um Tribunal.

Tentar impedir que o agente levante auto de apreensão e que proceda à mesma, configura a prática de um crime de resistência e coação sobre a autoridade.

A dica maior é: De maneira alguma deixe a autoridade policial levar seu equipamento sem antes lhe entregar o "Auto de apreensão" caso o mesmo não tenha o formulário de apreensão no momento do ocorrido, o acompanhe até a delegacia mais próxima.

Se você tem a permissão para se jogar em uma propriedade privada, certifique-se que você tenha informações para contato com a pessoa que te deu essa permissão.

Se você estiver no carro e seu simulacro estiver no porta-malas, avise o policial que você está transportando um simulacro e explique para ele que você tem permissão para isso. Deixe que ele a manuseie.

Sempre porte os documentos com você e se possível, uma cópia da legislação regulamentadora.

Se você jogar Airsoft de forma ilegal, você estará prejudicando o esporte. Denuncie qualquer atividade ilegal, siga a lei sempre!

ARMAS SECUNDÁRIAS

Todo Jogador tem a opção de transportar outra arma como equipamento secundário.

- Toda arma secundária deverá passar pela cronagem seguindo o protocolo de segurança usua.
- Pela praticidade, recomenda-se que as Armas Secundárias sejam menores e mais portáteis que o marcador principal a exemplo de pistolas e similares.
- Um disparo em um Marcador Secundário o desabilita para o uso da mesma forma que faria com o marcador principal, mesmo que este esteja em coldre ou acessório de transporte similar. Da mesma forma, para ser reabilitado, o marcador atingido deverá ser reparado pelo Especialista Armeiro (quando houver) seguindo seu protocolo de atendimento.
- Para efeito de eliminação, um disparo de um marcador secundário tem o mesmo efeito de um disparo de um marcador principal. (*) Exceto o Especialista SNIPER que tem uma condicionante especial para o uso de Marcadores Secundários.