



Manual de Regras

Airsoft Região

Noroeste

Sudoeste

Centro-Oeste

Manual de Regras do Airsoft Região

REGRAS DE CONDUCTA

Respeito, confiança e honestidade é esperado de todos os Jogos e Eventos

É expressamente proibido o uso de drogas ou consumir bebidas alcoólicas nas dependências dos jogos. Pessoas sob o efeito de álcool, drogas ou qualquer outra substância estimulante ou depressiva que cause alteração comportamental, serão impedidas de participar de qualquer atividade relativa ao AIRSOFT, bem como de permanecer nos locais do evento. Cada participante é responsável pelo seu lixo. Desta forma é primordial que ele zele por seus equipamentos e consumíveis, se esmerando em entregar o local limpo e sem lixo.

É altamente recomendado o uso de Bolinhas de Airsoft biodegradáveis quando se joga em áreas naturais! Estas bolinhas se decompõem ao longo do tempo, quando expostas ao calor e umidade.

Todos os equipamentos atípicos para o evento devem passar pela vistoria da organização e serem aprovados. (Granadas, veículos, tanques, lançadores pessoais, etc...) - Atenção ao uso obrigatório de Óculos!!! Nunca tire seus óculos dentro da zona de Jogo! Só retire os óculos/máscara na Safety Zone se não houver nenhum outro jogador portando arma de Airsoft. - **Enquanto estiver na Safety Zone, mantenha eu equipamento desmuniado e com a câmara do HopUp vazia.**

O início e o fim dos “combates” serão marcados por um sinal sonoro definido previamente pela organização. Antes do início e depois do fim dos “confrontos” é expressamente proibido disparar na Zona de Jogo.

Caso o participante se machuque ou veja alguém ferido deve pedir AJUDA o mais rápido possível! No caso de ferido deve-se gritar “Ferido Real!”

É proibido o uso de artefatos pirotécnicos. Caso haja necessidade destes recursos, apenas a Organização do evento terá autorização de uso, respeitando todas as normas de segurança cabíveis.

Todas as Armas de Airsoft deverão ser desligadas, travadas e preferivelmente desmuniadas e não portadas nos intervalos dos Jogos e Eventos

A crônagem é feita com bolinhas de 0,20g e fica limitada:

- **Assalto - 1,5J – 400 fps;**
- **Suporte - 1,5J – 400 fps;**
- **DMR - 1,9J - 450 fps;**
- **Sniper – 1,9 J - 450 fps; (Eletrica)**
- **Sniper – 2,32J - 550 fps; (Ferrolhada)**
- **Pistolas - 1,3J - 350 fps;**

A tolerância máxima é de 5 FPS em qualquer classe, baseado na média de 5 disparos no momento da aferição com o hop up aberto.

Nunca em nenhuma hipótese dispare contra animais e transeuntes dentro ou fora da área de jogo. Da mesma forma, nunca dispare contra veículos, imóveis e objetos que não pertençam à área de jogo.

Conforme a determinação da Portaria 002 - COLOG de 26 Jan 2010, toda arma de airsoft deve ter a ponta do cano **(quebra-chamas, flashhider, silenciador e afins) pintada de laranja fluorescente ou vermelho vivo)**

[...] Art. 18 - As armas de pressão por ação de gás comprimido ou por ação de mola tipo airsoft fabricadas no País ou importadas DEVEM apresentar uma marcação na extremidade do cano na cor laranja fluorescente ou vermelho "vivo" a fim de distingui-las das armas de fogo." [.]

TRATE UMA ARMA DE AIRSOFT COMO SE FOSSE UMA ARMA REAL: NÃO COLOQUE O DEDO SOBRE O GATILHO, SE NÃO FOR ATIRAR. NÃO APONTE SUA ARMA DE AIRSOFT PARA AQUILO QUE NÃO QUER ACERTAR. NÃO DISPARE SUA ARMA DE AIRSOFT CONTRA ALGO, SE NÃO ESTIVER CERTO QUE QUER FAZÊ-LO.

EQUIPAMENTOS REGULAMENTARES PARA A PRÁTICA

Necessários/ Recomendáveis

- Arma de Airsoft (AEG, AEP, GBB, Spring) com a ponta pintada de laranja ou vermelho vivo;
- Carregadores (mags), ou similares (em número equivalente ao mínimo exigido pela organização)
- Colete-tático, chest ou porta-mags
- Óculos de Proteção, ou Máscara de airsoft apropriada e homologada para o esporte (com lente íntegra e em boas condições)
- Farda ou roupa resistente (que ofereça algum nível de proteção à pele contra do contato com elementos naturais ao ambiente de jogo, e absorva parte do impacto direto das bolinhas, diminuindo as lesões à pele) **É expressamente proibido o uso das fardas, vestimentas ou utensílios das forças armadas em eventos e jogos de fim de semana.**
- Bota, Coturno, ou Bota de Trekking (calçados estes com cano alto, reforço para a articulação do tornozelo e solado resistente).
- Recomendado: Luvas, capacete, joelheiras, rádio (padrão Talkabout) e fone de ouvido compatível.
- Apito (obrigatório)
- Pano Vermelho. (obrigatório)
- Ataduras (80 cm obrigatória)

Armas

Obrigatório o uso da ponta laranja ou vermelha .

Sniper

Este jogador utiliza uma arma muito precisa e de cano longo. Sua arma de ferrolho (spring), devendo cumprir os seguintes requisitos:

Acessórios obrigatórios no rifle:

- Luneta com dispositivo óptico de pontaria com aumento igual ou superior a 4x
- Bi-pé.

Tamanho do rifle:

- Cano igual ou maior que 500mm.

Distância mínima de disparo:

- 20m

Posicionamento:

- Atrás dos operadores de Assault.

Modo de disparo:

- Semiautomático.

Limite de FPS:

- 550

Outros:

- Uso obrigatório de arma secundária (pistola ou rifle) para disparo a distâncias menores.

Sniper Elétrica

Este jogador utiliza uma arma muito precisa e de cano longo. Sua arma elétrica, devendo cumprir os seguintes requisitos:

Acessórios obrigatórios no rifle:

- Luneta com dispositivo óptico de pontaria com aumento igual ou superior a 4x
- Bi-pé.

Tamanho do rifle:

- Cano igual ou maior que 500mm.

Distância mínima de disparo:

- 15m .

Posicionamento:

- Atrás dos operadores de Assault.

Modo de disparo:

- Semiautomático.

Limite de FPS:

- 450;

Outros:

- Uso obrigatório de arma secundária (pistola ou rifle) para disparo a distâncias menores.

DMR

O Designated Marksman ou Atirador Designado é o operador que atua no meio do esquadrão e suas habilidades de tiro são consideradas acima da média. Tem a responsabilidade de dar suporte e abater inimigos considerados fora do alcance das armas de assalto.

Acessórios obrigatórios no rifle:

- Luneta com dispositivo óptico de pontaria com aumento de 4 x;
- Bi-pé.

Tamanho do rifle:

- Somando Hand Guard e Cano Externo deve ser acima de 18".



Distância mínima de disparo:

- 15m.

Posicionamento:

- Atrás dos operadores de Assault, como linha de apoio.

Modo de disparo:

- Semiautomático.

Limite de FPS:

- 450.

Outros:

- Uso obrigatório de arma secundária (pistola ou rifle) para disparo a distâncias menores.

Assalt

Este operador atua na linha de frente do combate, sendo o primeiro a atuar em favor da equipe.

Acessórios obrigatórios no rifle ou pistola:

- Nenhum.

Tamanho do rifle ou pistola:

- Sem limite.

Distância mínima de disparo:

- 5m para rifle;

Posicionamento:

- Linha de frente.

Modo de disparo:

- Semiautomático;
- Manual.

Limite de FPS:

- 400 para rifle
- 300 para pistola

Suporte

Os jogadores que atuam como suporte normalmente são jogadores mais experientes e com maior poder de fogo. O poder das armas do suporte serve para suprimir os adversários e pode inclusive intimidá-los.

Acessórios obrigatórios no rifle:

- Bi-pé;
- Compartimento com capacidade de armazenamento e disparo de, aproximadamente, 2.000 BBs (drums – magazines de grande capacidade).

Tamanho do rifle:

- Sem limite.

Distância mínima de disparo:

- 15m.

Posicionamento:

- Apoio a linha de Assalt.

Modo de disparo:

- Automático.

Limite de FPS:

- 400.

Outros:

- Uso obrigatório de arma secundária (pistola ou rifle) para disparo a distâncias menores.

Arma Secundaria

AEP

GBB (Com certificação de CR)

Limite de 300 FPS

Magazines

O numero de magazines e o tipo de magazines é imposto pela organização .

Ex: O evento pode exigir mid cap ou real cap , ou liberar o uso de todos os tipos de magazines .

Granadas

A Granada de BB possui raio de ação de 5 metros, sendo a eliminação do jogador realizada tanto por meio do contato da BB ou pelo raio de ação, as granadas sonoras também têm um raio de ação de 5 metros .

Somente será permitido o uso de equipamentos desenvolvidos e homologados pela Organização para o uso para prática de airsoft.

Não será admitido o uso de explosivos caseiros.

Minas

E permitido o uso de Minas, que expellem bolinhas, aquelas deflagradas liberam pó de talco atóxico indicando a detonação, ou aquelas com dispositivo sonoro que quando acionadas liberam um som audível (buzina).

Para efeito de ferimento, a detonação de uma mina torna instantaneamente a pessoa que a disparou um morto.

Minas que soltam pó de talco atóxico eliminam apenas a pessoa que a disparou.

Minas Sonoras eliminam apenas a pessoa que a disparou

Material Pirotécnico

APENAS A ORGANIZAÇÃO DO EVENTO ESTÁ AUTORIZADA A UTILIZAR MATERIAL PIROTÉCNICO DURANTE OS JOGOS, OBSERVANDO TODAS AS REGRAS DE SEGURANÇA CABÍVEIS E SOB A ORIENTAÇÃO DE UM TÉCNICO RESPONSÁVEL.

Tiro Cego

É expressamente proibido efetuar disparos apenas colocando a arma para fora do esconderijo ,é obrigatório mostrar uma face do corpo. Ex Frestas , Janelas, fendas de portas , etc.

Escudo Balístico

É autorizado o uso de escudos balísticos, e estes SÃO INDESTRUTÍVEIS, contudo o jogador que o opera so pode fazer o uso de pistola .

- Caso o operador queira durante o jogo utilizar alguma arma o mesmo deverá deixar de usar o escudo momentaneamente deixando seu corpo a amostra .

Tamanho Máximo: 1,50 mt X 85cm

(Limite de 10% para mais ou para menos)

Radio Comunicadores

Em que pese tal aparelho não possuir certificação/homologação pela Anatel, o Poder Judiciário (Tribunal Regional Federal da 4ª Região – RS, SC e PR) possui julgamentos indicando que a utilização de aparelho com potência inferior ao limite de 25 Watts estabelecido pela Lei 9.612/98, não caracteriza crime, aplicando o Princípio da Insignificância, conforme julgados abaixo:

DIREITO PROCESSUAL PENAL. TRANCAMENTO DA AÇÃO PENAL. DELITO CONTRA AS TELECOMUNICAÇÕES. PRINCÍPIO DA INSIGNIFICÂNCIA. O princípio da insignificância tem aplicabilidade nos casos em que o rádio transceptor apresenta baixa potência de transmissão, ou seja, igual ou inferior a 25 Watts, incapaz de produzir lesão significativa ao bem jurídico tutelado pela norma (sistema de telecomunicações). (TRF4, HC 5015143-33.2016.404.0000, OITAVA TURMA, Relator LEANDRO PAULSEN, juntado aos autos em 04/07/2016)

PENAL. RECURSO CRIMINAL EM SENTIDO ESTRITO. UTILIZAÇÃO DE RÁDIO TRANSCÉPTOR SEM AUTORIZAÇÃO LEGAL. ART. 70 DA LEI N.º 4.117/62. PRINCÍPIO DA INSIGNIFICÂNCIA. APLICABILIDADE. POTÊNCIA INFERIOR A 25 WATTS. 1. A utilização ou instalação de rádio transceptor em veículo para a prática criminosa encontra adequação ao tipo penal previsto no art. 70 da Lei nº 4.117/62, e não no tipo do art. 183 da Lei nº 9.472/97, que é mais abrangente e caracteriza-se habitualidade da conduta delitiva, como nos serviços clandestinos de rádio, televisão e VOIP. 2. Segundo entendimento desta Corte, em se tratando de utilização de rádio transceptor sem autorização legal, aplica-se o princípio da insignificância para afastar a tipicidade da conduta quando houver laudo pericial atestando que a potência do equipamento é inferior a 25 watts. 3. Recurso criminal em sentido estrito improvido. (TRF4 5001379-51.2015.404.7004, Oitava Turma, Relator p/ Acórdão João Pedro Gebran Neto, juntado aos autos em 12/06/2015)

PENAL. CRIME CONTRA AS TELECOMUNICAÇÕES. ARTIGO 183 DA LEI Nº 9472/97. INSIGNIFICÂNCIA. POTENCIALIDADE LESIVA. Não se configura o crime contra as telecomunicações, quando a potência do aparelho transmissor não extrapola a 25 Watts, aplicando-se-lhe o princípio da insignificância. (TRF4, ACR 5001235-93.2014.404.7010, Sétima Turma, Relator p/ Acórdão Márcio Antônio Rocha, juntado aos autos em 01/07/2015)

Assim, não fica proibido o uso de tais aparelhos ou assemelhados, estando o usuário, mesmo havendo decisões judiciais favoráveis, sujeito a complicações legais, assumindo o risco caso queira se utilizar de tais aparelhos.

Rendição

A rendição é efetuada em duas situações , quando um time se encontra em grande quantidade de jogadores e apenas existem poucos ou um jogador adversário e ou a menos de 2 metros de distancia , pelas costas ou lateral do oponente , pegando-o de surpresa sem ser avistado.

Ricochete

Não será “morto” o operador que for atingido por tiro de ricochete.

Morto

Todo o jogador que for atingido deve se acusar morto e colocar o pano na cabeça até espera o salvamento ou retornar ao reborn. O numero de vidas é divulgado pelo organizador .

Medico

O salvamento deve ter duração de no mínimo 30 segundos ou o tempo de enrolar a faixa de 80 cm no jogador atingido.

Alvo

Deve-se sempre procurar atingir o adversário em partes menos suscetíveis a graves ferimentos (tal como o rosto), exceto se não houver outras partes do corpo disponíveis, ocasião em que será permitido o head shot (tiro na cabeça).

Customizações e Modificações

Fica liberado as customizações e modificações das armas desde que sigam as normas citadas acima.

Ex: M4 poderá ser transformada em DMR .

Das Obrigações Jurídicas

O operador que não cumprir com o limite imposto pelo manual dos limites de FPS esta assumindo o risco de machucar seu adversário gravemente e poderá ser responsabilizado civil e criminalmente por sua conduta dolosa. As armas dentro dos limites de FPS todos os operadores tem por consciência dos riscos gerados.

Ademais, os danos sofridos pelo operador em circunstâncias normais de jogo são de sua inteira responsabilidade, especialmente quanto ao uso de equipamento adequado à prática do esporte.

Das Características das Armas .

Todas as armas utilizadas no airsoft podem ser modificadas, podemos alterara as características de uma Assault para receber up grades de DMR, assim modificando sua potencia e instalando os itens solicitados acima para a tal característica .

Notas Fiscais

Todo o equipamento deve ser carregado juntamente com sua nota fiscal de origem.

CQB

Em jogos de CQB apenas é permitida a utilização de armamento que não ultrapasse o limite de 400FPS.

Ainda, não é permitido o uso de armamento típico para atuação no posto de Suporte ou DMR.

A Participação de Menores de 18 anos

Fica vetada a participação de menores de 18 anos sem o documento de termo de responsabilidade ou um adulto estar de responsável do menor.

Espectadores e Fotógrafos

É permitida a presença de espectadores e fotógrafos no campo de jogo desde que, **OBRIGATORIAMENTE**, estejam utilizando, pelo menos, óculos próprio para proteção e estejam com pano vermelho na cabeça ou ao redor do pescoço.

Os representante abaixo concordam com as regras acima e poderão modificar o manual perante assembleia de debate e votação .

Tiago Fenzke - Primeiro Comando

Eder Brandão – SSG

Gerson Luiz Novaski – Centauros

Paulinho Henrique Hartmann – EASY

Leonardo Siqueira - GAP

Jonatan Zambom Müller – Fox Unit

Gian Carlo Ferreira Santos – Sentinela Airsoft Team

Cedenir Kerpel Colpo – Elite Team Airsoft

Francico Dei Ricardi Sandri – Cachorro Louco

Andre Paschoal Ribeiro – El Bando

Jean Carlos Zibell – Primeiro Comando

ANEXO

_____, ____ de _____ de _____.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PRÁTICA DE AIRSOFT

MENOR:

Nome: _____

Idade: _____ nº do CPF: _____

RESPONSÁVEL LEGAL:

Nome: _____

Idade: _____ nº do CPF: _____

Condição: Pai Mãe Outro: _____

O responsável legal acima qualificado autoriza expressamente que o menor supra nominado possa participar de jogo de airsoft a ser realizado na data de ____/____/____, na cidade de _____, sob a supervisão e responsabilidade de _____, inscrito no CPF nº. _____, jogador de Airsoft maior de idade e que também participará do mesmo evento.

Ainda, o responsável legal declara expressamente que conhece a natureza da prática de Airsoft e concorda com os mesmos, conhecendo os riscos e condições do esporte.

Assinatura do responsável legal

Assinatura do menor

Assinatura do responsável pelo menor durante a participação do jogo/evento, concordando com os termos