

REGRAS SIMULAÇÃO DE AÇÃO REAL (SAR)



VERSÃO REVISADA E ADAPTADA
POR SNAKE AIRSOFT TEAM (JUN 2021)

MANUAL DE REGRAS SAR

1. GENERALIDADES

A intenção deste manual é apresentar aos praticantes de Airsoft na modalidade MILSIM um compendio de regras **Simulação de Ação Real (SAR)** concisas para a prática no Campo Snake Airsoft Field.

2. SIMULAÇÃO MILITAR

Simulação militar, geralmente operações mais longas com regras mais rígidas onde os objetivos têm complexidade maior, as estruturas de organograma seguem o âmbito militar assim como as técnicas e preparações. Ênfase maior na Simulação de Forma Coletiva e aplicação do conhecimento Militar.

3. DAS ARMAS E SUAS CARACTERÍSTICAS

As Armas são diferenciadas conforme sua potência e emprego tático. Sendo assim cada arma independente de sua característica, de uso a gás ou mola tem suas limitações por FPS e distância de engajamento mínima. A falta de observância e respeito a estas limitações, impede o operador de participar da atividade. As armas devem ser coronadas antes do início de cada partida e etiquetadas de acordo com a cor correspondente.

Não existe tolerância para o FPS. O Jogador pode recarregar seus mags todas as vezes que retornar à Base. Quando executar um disparo, tenha certeza que está obedecendo a distância mínima para a utilização de seu equipamento. Disparos realizados fora da distância mínima deverão ser punidos segundo orientações da organização.

Será permitido o repasse de carregador em campo, dentro da mesma classe, com a intenção de um jogador ampliar sua capacidade limite de bolinhas por partida.

Será definido nas regras particulares de cada game a permissão ou não do modo automático de disparo.

Não será permitido o confisco de munição do adversário, em hipótese alguma.

Tipo de Armamento	FPS	Joule	Distância de Segurança	Munição Controlada
Pistolas ou Revolveres (a mola ou gás)	350	1,5	Sem distância mínima	45
Fuzil de Assalto	400	1,5	Sem distância mínima	400
Fuzil de precisão	450	1,9	15 metros	400
Metralhadora de Suporte	450	1,9	20 metros	900
Fuzil de Sniper	550	2,8	30 metros	100

3. GRANADAS, MINAS, E MATERIAL PIROTÉCNICO

A organização do evento será responsável pela divulgação da permissão ou veto do uso de Granadas e Minas, 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 a divulgação do limite máximo de cada um destes itens permitidos 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, que deverão ser confiadas exclusivamente a um jogador que desempenhará a função de Especialista Engenheiro

a. Granadas

O uso de granada convencional para efeito de ferimento será adotado o critério de quem estiver dentro de um raio de 5 m, sem anteparo, estará morto. Somente será permitido o uso de equipamentos desenvolvidos e/ou homologados pela Organização para o uso para prática de Airsoft. Não será admitido o uso de explosivos caseiros.

b. Minas

Tipos de minas utilizadas são: que expõem bolinhas, que liberam pó de talco atóxico indicando a detonação, ou que emitem sons indicando a detonação, devem ser transportadas, armadas e utilizadas pelo Especialista Engenheiro. Para efeito de ferimento será adotado o critério de quem estiver dentro de um raio de 5 m, sem anteparo, estará morto. 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.

a. 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.

d. Knife Kill

Somente pode ser utilizada para este HIT facas Fake (simuladas). É proibido lançar a faca contra adversários. O operador deve encostar a faca simulada em qualquer região do corpo do inimigo e que obrigatoriamente deve gritar HIT. O procedimento é o mesmo do utilizado para acertos com armas.

e. Escudos Balísticos

É autorizado o uso de escudos balísticos, e estes SÃO INDESTRUTÍVEIS, contudo, o jogador que opera NÃO PODERÁ fazer uso de qualquer arma durante o uso do escudo. Por se tratar-se de uma atividade coletiva e cooperativa, o operador com escudo é encarregado apenas de proteger o restante da equipe. É limitada a quantidade de 1 escudo a cada 20 operadores (no mesmo “Exército”).

Caso o operador queira durante o jogo utilizar alguma arma o mesmo deverá deixar de usar o escudo momentaneamente colocando o mesmo no chão ou encostado em algum local para utilizar o marcador. Tamanho Máximo: 1mt X 60cm



f. Braçadeiras de manutenção de armamento

O engenheiro pode ter 01 abraçadeira para cada 4 homens de sua equipe, quando a conta não der exata, considera-se o arredondamento para mais. Somente a especialidade engenheiro pode consertar sua arma. Ele deve passar pelo guarda mato uma abraçadeira, quando o procedimento estiver terminado a arma estará novamente pronta para uso.

9. DO COMBATE E SUA DINÂMICA

a. Generalidade

A modelidade MILSIM com emprego das regras de engajamento SAR serão comumente utilizar no Snake Airsoft Fiel, para isso vamos adapta-las de acordo nossa interpretação para que o game fique o mais coerente com a nossa proposta de realidade. Ofereceremos aos jogadores uma serie de missões para a interpretação em campo. Uma missão pode ter vários objetivos, no entanto o sucesso no cumprimento de uma missão pode se dar sem que nenhum disparo seja dado, e tudo depende do bom trabalho da equipe, da boa estratégia, da boa comunicação, do bom uso do mapa de jogo e dos recursos disponíveis.

Não haverá pausa ou tempo dentro dos jogos para manutenção em equipamento ou recargas de munição (bolinhas), por isso tome cuidado para não ser alvejado nesse momento! Também não será permitida a evasão à Safety zone para fazê-lo, sendo considerado ELIMINADO o jogador que se ausentar da área de jogo. Ficará a cargo de cada líder de Time, decidir como fará às estratégias e planos para as missões.

b. Dinâmica

1) Eliminação

No S.A.R. não existe eliminação imediata. O Jogador somente se retirará de campo quando findarem os seus IFAKs (Individual First Aid Kits ou kits de primeiros socorros/ Ataduras). Os ferimentos são classificados em intermediários e críticos. Os intermediários são os disparos efetuados nos braços e pernas, e os críticos sobre o tronco e cabeça. Caso o operador seja atingindo em qualquer uma destas formas, cabe ao operador designado como Médico o recolocar em jogo procedendo de diferentes formas. Da mesma forma, disparos feitos contra as armas de Airsoft são desabilitadores, o que indica que se tornam inoperantes até serem mantidas por um Especialista Armeiro. Ao passo que um ferimento incapacita total ou parcialmente um jogador, condicionando-o a procurar ou esperar pelo socorro de um especialista, o que eleva a emoção do jogo, agregando valores como o uso da estratégia, gerenciamento de recursos humanos, trabalho em equipe, etc.

2) Procedimento nas Incapacitações

- a) Ferido no braço: ao ser acertado no braço o operador deve fazer o seguinte;
 - Soltar a arma que estiver em mãos.
 - Na medida do possível deixar os braços rentes ao corpo e não utilizá-los.
 - Poderá andar / correr até o médico.

- Poderá se comunicar com seus aliados sem utilizar os braços ou as mãos.
- NÃO poderá usar qualquer armamento.
- NÃO poderá usar o rádio.
- NÃO poderá carregar nada com os braços ou com as mãos.

b) Ferido na perna: ao ser acertado na perna o jogador deve fazer o seguinte:

- “cair” no chão (sentar ou deitar para uma melhor simulação).
- Poderá utilizar de armazenamento.
- Poderá usar o rádio.
- Poderá se comunicar com seus aliados utilizando de qualquer ferramenta.
- Poderá rastejar até um abrigo ou até o médico.
- Se o campo não permitir que o jogador rasteje até algum lugar, o mesmo deverá andar arrastando as pernas ou o mais abaixado possível em baixa velocidade.
- NÃO poderá correr.
- NÃO poderá pular / escalar / passar por qualquer obstáculo ou barreira.

c) Ferimentos graves / críticos

- Ao ser acertado no tronco ou na cabeça, o jogador deve se considerar em estado CRÍTICO e deve fazer o seguinte:
 - Parar totalmente o que estiver fazendo
 - Sentar ou deitar
 - Coloca o pano vermelho.
 - Deverá desligar o rádio para evitar receber informações depois de morto.
 - Esperar até o atendimento médico para poder voltar para o jogo
 - NÃO poderá falar nada que não seja MÉDICO
 - NÃO poderá atirar
 - NÃO poderá se movimentar
 - NÃO deverá ficar olhando ao redor, morto não vê nem ouve nada.

3) Procedimento de cura/ procedimento médico

a) O médico deve retirar o pano vermelho do operador atendido e entregar o pano ao mesmo para iniciar o procedimento.

b) Ao retirar o pano vermelho o ferido poderá atirar e informar sobre o posicionamento do time adversário.

c) Ao finalizar o atendimento o médico deverá indicar ao ferido que o atendimento foi finalizado, permitindo assim que ele volte a se movimentar em campo.

d) É permitido ao ferido utilizar seu armamento durante o procedimento de recolocação em jogo (cura sendo realizada pelo médico).

e) Se o operador que está sendo atendido ou o médico for alvejado durante o atendimento deve descartar a faixa que estava sendo usada e voltar a colocar o pano vermelho na cabeça.

f) Jogador com "Ferimento de Jogo" que seja pego não obedecendo às regras de 'ferimento' será penalizado de acordo com as regras de conduta à critério da organização (com penalizações que vão da exclusão sumaria da partida, ao banimento do evento).

Obs.: Por questão de segurança, apesar da obrigatoriedade do uso dos óculos de proteção adequados, não recomendamos a prática de disparos intencionais contra a cabeça dos adversários. O impacto das bolinhas de plástico (BBs) são suaves (cerca de 1,5 joules), mas ainda assim podem gerar pequenos traumas à pele, ainda mais se considerarmos as partes sensíveis do rosto, como lábios, dentes e cartilagens. O uso de máscaras integrais, não é obrigatório, mas altamente recomendado.

4) Rendição

Todo Jogador pode ordenar a rendição de um adversário ou unidade adversária, geralmente quando estes estiverem em menor número, ou em local cercado. Qualquer jogador ou unidade pode se render, mesmo não tendo recebido uma ordem de rendição.

Para render um oponente deve-se ordenar em voz alta para o adversário- "Renda-se" ou "Rendido". O adversário não é obrigado a se render, ele tem a opção de continuar a combater se achar que vale a pena. Outra forma é a chamada "Barrel Tag" onde você pode render um adversário a uma distancia que se toque (gentilmente) o cano da sua arma, a sua mão ou uma faca feita de material inofensivo e macio (borracha EVA, por exemplo) no adversário, ele é obrigado a se render. Uma vez que você é tocado por um cano de uma arma, uma mão ou uma faca cenográfica e escuta ou "Eliminado" você deve se comportar como um ferido crítico. (reduzindo a possibilidade de sofrer disparos à queima roupa!).

São Leopoldo-RS, 15 de junho de 2021.

SNAKE AIRSOFT TEAM