



FORÇA EXPEDICIONÁRIA ALIADA

11º REGIMENTO EXPEDICIONÁRIO DE COMBATENTES AIRSOFT

ANEXO I

REGRAS PARA ENQUADRAMENTO DE ARMAMENTO E COMBATENTES

01 - CATEGORIAS, ESPECIALIDADES E QUANTITATIVOS DE OPERADORES

- a) **ASSALTO E SUPORTE** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo
- b) **DMR** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo
- c) **SNIPER** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo
- d) **MÉDICO** – 01 (Um) Operador Médico para cada 10 (DEZ) combatentes/jogadores em campo
- e) **MUNICIADOR OU ENGENHEIRO** – 01 (Um) Operador “Mula” por equipe ou junção de equipes
- f) **ESCUDEIRO** - 01 (Um) Operador “Escudeiro” por equipe ou junção de equipes

Obs. Ficarà a critério da organização autorizar ou não a utilização dos operadores citados nas letras E e F na atividade executada.

02 - FPS POR CATEGORIA

400 FPS – ARMAS DE ASSALTO E SUPORTE

- Configurações e tipos de armas para uso:
- Tipos: AEG ou GBBR
- Modelos: Qualquer modelo exceto rifles de precisão (SNIPER)

450 FPS – ARMAS DMR

- Configurações e tipos de armas para uso:

- Tipos: AEG ou GBBR;

- Modelos: Qualquer modelo de FUZIL que exista para este fim, porém, devem obrigatoriamente seguir as especificações abaixo:

Cano alongado

Miras telescópicas com aumento mínimo de 4X (ex.: lunetas; ACOGS etc.)

Coronha fixa ou retrátil;

- Modo de disparo FULL (rajada) DESABILITADO - (Apenas modo Semi em Qualquer tipo de Campo)

Obs.: esta categoria de operador deve respeitar a distância mínima de 15 metros para poder efetuar disparos contra o adversário com sua arma primária

550 FPS - RIFLES DE PRECISÃO (SNIPER)

Configurações e tipos de armas para uso:

Tipo: GBB ou SPRING; Modelo: qualquer modelo destinado para este fim e com ação de alimentação por ferrolho.

Modelos: Arma de qualquer modelo para a categoria destinada.

Obs.: esta categoria deve respeitar a distância mínima de 25 metros para poder efetuar disparos contra o adversário com sua arma primária

400 FPS – Para todas as armas secundárias (pistolas e revólveres) GBB, AEP E SPRING

CONDUTA DE DISPARO AMBIENTE “CQB”

(OPERADORES CATEGORIA SNIPER E DMR)

SNIPER e os operadores DMR estão proibidos de disparar contra adversários em ambientes fechados (CQB), mas podem adentrar esses ambientes com suas armas abaixadas ou rebatidas (dependuradas/posição sul) nas costas impedindo assim um disparo a curta distância por instinto ou susto.

Ambos são autorizados a dispararem DE DENTRO PARA FORA de ambientes fechados contra adversários. Quando da progressão em ambiente fechado com a arma secundária empunhada, deve-se obrigatoriamente estar junto ao corpo do operador destas categorias, suas armas primarias.

CRONAGEM

- a) Será feita pela liderança do grupo sempre que se fizer necessário observados os limites de FPS abordados no item 1º deste;
- b) Será adotada uma tolerância máxima de 5% acima do limite exigido no item 2º, exceto para a classe SNIPER
- c) A cronagem será feita com HopUp aberto e serão usadas BB's 0,20 para medição do FPS;
- d) A classe SNIPER não necessitará de abrir o HopUp da arma devido à dificuldade de regulagem e esta ser minuciosa;
- e) Os combatentes que não passarem na cronagem serão advertidos e orientados a corrigir as alterações em suas armas, poderá o mesmo dependendo da atividade não participar do combate, restrição que visa garantir a segurança e o bem-estar dos demais combatentes.

