

11º - REGIMENTO EXPEDICIONÁRIO DE COMBATENTES AIRSOFT

MANUAL DE INSTRUÇÕES
PARA EXECUÇÃO DA MODALIDADE
AIRSOFT

S.A.R

SIMULAÇÃO DE AÇÃO REAL



MANUAL DE REGRAS S.A.R (SIMULAÇÃO DE AÇÃO REAL)

11º REGIMENTO EXPEDICIONÁRIO DE COMBATENTES AIRSOFT - 1ª EDIÇÃO.

A intenção deste manual, é apresentar aos integrantes do 11º Regimento Expedicionário de Combatentes Airsoft a modalidade S.A.R., fase anterior a “REAL ACTION” já adotada e difundida com extrema propriedade e zelo nacionalmente através do Grupo Galos de Briga – MG, cujo Compêndio é a base deste.

1. S.A.R. - SIMULAÇÃO DE AÇÃO REAL

É o segmento dentro do Airsoft que busca aproximar a sensação de jogo à realidade, tomando partido de algumas manobras de comprometimento dos jogadores, que lhes conduzam através das dificuldades encontradas por operadores e combatentes reais em situações reais.

Perceba, que mesmo que a busca por uma aproximação com a realidade seja almejada, ela se restringe às dificuldades e processos de manejo de equipamentos, municiamentos e protocolo de zonas de disparos que alteram o critério de eliminação comum no Airsoft.



Em momento algum, há no S.A.R. o desejo do combate real com destino fatal, ou lesões reais, nem tão pouco a dor, o sofrimento e as amarguras que as condições reais de combate geram no físico e no emocional das pessoas. Não há nenhuma relação das modalidades que praticam o S.A.R. com os horrores da guerra, das guerrilhas, dos combates urbanos, do caos da destruição devidas.

1.1. ELIMINAÇÃO

No S.A.R. pode ser executado com a eliminação imediata ou não. O Jogador somente se retirará de campo quando findarem os seus IFAKs (kits de primeiros socorros) ou quando necessário por tiro eliminatório. Os ferimentos são classificados em intermediários (Ferimentos de Combate) e críticos (eliminatórios).

Os intermediários são os disparos efetuados nos braços e pernas, e os críticos sobre o tronco e cabeça. Caso o combatente seja atingido na forma de ferimento intermediário, cabe ao operador designado como Médico o recolocar em jogo procedendo de forma definida nesse manual, caso o combatente seja alvejado na forma de ferimento crítico o mesmo poderá ser recolocado novamente em combate pelo médico ou eliminado(morto).

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, parcialmente ou elimina um combatente, o mesmo deve 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.

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.

1.2. ESQUEMA DE JOGO

No S.A.R. o uso de missões é inerente. "Missão" é o nome dado ao argumento de jogo, oferecido aos jogadores para a interpretação em campo.

Diferentemente de outras modalidades de Airsoft, que se focam na eliminação de seus adversários, ou na captura de uma bandeira ou estandarte em campo, no S.A.R., uma missão pode ter vários objetivos, como o reconhecimento de um acampamento inimigo, localização e desabilitação de uma antena de comunicação, captura ou eliminação de um comandante adversário, escolta de um dignitário em campo, instalação de dispositivos de detonação cenográficos em objetos específicos, resgate de reféns, fuga de campo de prisioneiros, etc.

Muitas vezes, 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.

1.3. COMPROMETIMENTO PESSOAL

Apesar de observarmos o mesmo comprometimento de outros praticantes de Airsoft em outros segmentos/modalidades, no S.A.R., o jogador incorpora o papel de um combatente, se caracterizando à rigor, com o uso de fardamento e indumentária peculiar (load-out), que não só lhe auxilie na camuflagem em campo, na portabilidade de seus equipamentos e na sua proteção física, mas também lhe ajude na imersão lúdica do enredo proposto.

O mesmo ímpeto com que os jogadores buscam em se equipar espera-se que se tenha no caráter e lealdade dentro do campo de jogo, seja em respeito às regras, aos demais jogadores, e principalmente em sua própria conduta e ética.

Raramente é utilizado a figura do Juiz de jogo (Ranger), uma vez que as zonas de jogo são em geral grandes demais, e as missões e objetivos tão diferenciados, que seria impraticável cobrir todos os locais sob a supervisão de árbitros. Desta forma, espera-se que cada um dos praticantes da modalidade assuma o compromisso irrestrito com a boa conduta em campo, sendo justo com a criterização de acertos e eliminações, e usando o bom senso para evitar que interpretações errôneas provoquem brigas e discussões.

Portanto, agora cômicos do que é o S.A.R., os convidamos para conhecer mais profundamente as regras que margeiam esta instigante modalidade!



2. REGRAS DE CONDUTA

EMBORA O AIRSOFT SEJA UM ESPORTE EMOCIONANTE, DIVERTIDO E INSTRUTIVO, HÁ PERIGOS INERENTES COMO EM QUALQUER ESPORTE. PERIGOS ESSES QUE PODEM SER MINIMIZADOS, SEGUINDO AS DIRETRIZES DE SEGURANÇA, USO DO EQUIPAMENTO DE SEGURANÇA, E EXERCÍCIO DE BOMSENSE.

- **Respeito, confiança e honestidade** é esperado de todos! Jogos e Eventos de S.A.R. vem ao longo de sua existência se baseando na honra, ética e lealdade de seus praticantes!
- Não há necessidade de convocar a eliminação de outros combatentes diretamente a eles! Não aborreça a si e a outros em sua volta, chame um juiz/RANGER para isso, e na ausência dele, comunique imediatamente o fato a liderança do grupo.
- 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 evento, bem como de permanecer nos locais onde o mesmo está ocorrendo.
- 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!
- Todos os equipamentos atípicos para o evento devem respeitar as normas previstas no manual de regras do grupo, (Granadas, veículos, lançadores pessoais, etc...), caso algum equipamento não esteja na relação do mesmo deve ser apresentado a liderança do grupo para avaliação e liberação.
- 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, ou após a ordem de cessar fogo.
- Enquanto estiver na Safety Zone, mantenha seu equipamento **DESMUNICIADO E COM A CÂMARA DO HOPUP VAZIA.**
- O início e o fim dos “combates” serão marcados por um sinal sonoro definido previamente pela liderança. 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!” O jogo entra em PARALIZAÇÃO até que o problema seja resolvido!
- Não tente prestar socorro a um ferido se você não é habilitado!
- Nunca deixe de reportar à liderança qualquer machucado ou ferimento que tenha ocorrido durante o evento, assim como qualquer tipo de mal estar.
- Evite discussões desnecessárias com os colegas! Lembre-se que todos estarão nesse evento para diversão e integração dos jogadores companheiros!



- É proibido o uso de artefatos pirotécnicos, que não estejam relacionados e liberados conforme manual de regras do grupo, caso haja necessidade destes recursos, apenas a liderança terá autorização de uso, respeitando todas as normas de segurança cabíveis.
- Nunca olhe pelo cano da Arma e trate a mesma como se estivesse sempre carregada e pronta pra o uso imediato, mesmo que não esteja.
- Todas as Armas de Airsoft deverão ser desligadas, travadas e preferivelmente desmuniadas e não portadas nos intervalos dos Jogos e Eventos.
- É expressamente proibido o contato físico com combatentes adversários ou seus equipamentos (vivos, rendidos ou eliminados).
- As armas devem respeitar o limite de FPS descrito abaixo;
 - Assalto - 1,5J – 400 fps;
 - DMR - 1,9J - 450 fps;
 - Sniper – 2,32J - 500 fps;
 - Pistolas - 1,3J - 350 fps;
- Se em qualquer circunstância houver contato com transeuntes e pessoas não envolvidas no jogo, deverá ser solicitada **PARALISAÇÃO DA ATIVIDADE IMEDIATAMENTE** e a liderança deverá ser comunicada imediatamente para poder tomar as devidas providências.
- 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.
- No caso de qualquer contato com Forças Policiais, por qualquer condição ou circunstância, calma e vagarosamente abaixe sua arma de Airsoft, (preferencialmente colocando-a no chão), se mantenha de pé, levante as mãos sobre a cabeça e entrelace seus dedos, SEMPRE deixando as mãos visíveis! Comunique ao policial que você é um jogador de Airsoft em área de jogo. Informe a liderança e demais combatentes sobre a presença da Força Policial e colaborem com o que for necessário.
- 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.

3. EQUIPAMENTOS REGULAMENTARES PARA A PRÁTICA DE S.A.R.:

- 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 grupo)
- 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* (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)
- Bota, Coturno, ou Bota de Trekking (calçados estes com cano alto, reforço para a articulação do tornozelo e solado resistente).
- Apito e Pano Vermelho.
- Ataduras de 12, 15 ou 20x180 na quantidade informada pela liderança, constante no anexo 01 desse manual.
- Recomendado: Luvas, capacete, joelheiras, rádio e fone de ouvido compatível.

(*) Alertamos que conforme a legislação brasileira, o uso indevido de uniforme, distintivo ou insígnia militar a que não tenha direito, se configura crime formal, consumado pelo mero uso da indumentária, irrelevante estar completa ou não.

O uso em público de uniforme militar, capaz de iludir terceiros, basta para caracterizar usurpação, atentado contra as instituições e a fé militar.

LOAD-OUTS

Um dos grandes percalços enfrentados em eventos dessa magnitude na modalidade S.A.R é a devida identificação dos elementos de cada time, que jogarão como adversários no campo de jogo.

A questão principal resume-se em como diferenciar os combatentes de cada time, de forma eficiente e inquestionável, algo complexo se levarmos em consideração alguns aspectos pertinentes à individualidade de cada jogador, como por exemplo, a escolha pessoal de cada participante por seu tipo preferido, ou mais adequado de indumentária e vestimenta.

Levando isto em consideração, a melhor solução encontrada para o problema foi a adoção de braçadeiras com cores chamativas, que contrastem com o fardamento e com o cenário de jogo, deixando em evidência cada jogador em campo. Ora, tal artifício não acabaria por comprometer todo critério individual e zelo com a camuflagem de cada jogador?

É certo que sim!

Imagine a situação onde você se encontre no campo de jogo, completamente camuflado, e logo, menos perceptível aos olhos dos adversários, senão por aquela inquestionável e indelével “FAIXA VERMELHA” presa no seu braçodireito!

Ok... Entendemos perfeitamente a necessidade deste percalço tático, mas é inquestionável o comprometimento que ele traz ao esquema estratégico de cada time, haja vista a grande visibilidade de seus elementos em campo, e naturalmente ampliação da noção que o adversário tem da concentração de tropas, direção de avanço, retirada, rotas de escolta, locais de proteção e afins.

Indubitavelmente, a melhor solução seria a separação dos times por tipo, padrão de camuflagem e indumentária, o que, como exposto, requer o maior compromisso de cada jogador com o evento, uma vez que ele terá de possuir aquele padrão de vestimenta exigido, o que na maioria dos casos se reflete em aquisição dos itens.

Dessa forma o 11º R.Ex.Co.A define como obrigatoriedade de cada operador possua um par de braçadeiras amarelas e outro vermelho, para execução dessa atividade.

4. REGRAS CONDICIONANTES PARA O MANEJO DO MUNICIAMENTO

O S.A.R tem como característica marcante o controle do limite de munição por carregador a ser utilizado por cada combatente. Para aproximar do realismo, recomenda-se assemelhar a quantidade de munição do equipamento, ao original atualmente utilizado pelas forças de Estados, sendo tolerado o máximo de 35 por carregador, ou a medida já padronizada pelo grupo de uma carga única de 175 tiros iniciais, o que corresponderia a 5 carregadores com 35 tiros.

Observe abaixo os critérios e condicionantes especiais para o uso e manejo do municamento que dizem respeito à carga, recarga e transporte das BB's (munições).

Cabe a liderança determinar a quantidade máxima de carregadores que cada combatente poderá levar à campo, observando os seguintes critérios e modelos:

- Indiferente da quantidade máxima de carregadores autorizados pela organização para o transporte e uso de cada jogador, e recomendável que todas as cargas deverão ser iguais ou menores que 35 BBs por carregador, salvo situações onde o combatente possui apenas um carregador high Cap, onde poderá caso seja autorizado pela liderança adicionar sua carga completa de 175 tiros.

- Poderá ser utilizado carregadores (magazines ou mags) Low Cap, Mid Cap e High Cap.

- Os Especialistas SAM e SNIPER terão critérios diferentes para a recarga.

Vale salientar que a quantidade máxima de munição que o operador poderá carregar deverá ser COMPARTILHADA entre todos os equipamentos por ele portados. Ex: seu total é de 175 BBs e ele pretende utilizar uma pistola, deverá deduzir a quantidade do total.

4.1. MODELOS DE CARGA MÁXIMA (exceto Sniper e SAM)

- 10 carregadores para equipamentos primários e 3 para pistolas. OBSERVAÇÕES:

- Será permitido o repasse de carregador entre combatentes em campo, com a intenção de um combatente ampliar sua capacidade limite de bolinhas por partida.

- Será permitido qualquer modo de disparo, Semi ou full.

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

- Os casos à parte serão avaliados pela liderança que dará o parecer final sobre a situação.

4.2. SAW - SQUAD AUTOMATIC WEAPON

- Será permitida 3 carregadores cada um com no máximo, 200 BBs previamente carregadas no "box".

É PROIBIDA a troca de munições entre o operador de SAM e o resto da equipe.

Será autorizado somente modos de disparo BURST (mínimo de 5 tiros por vez) e automático.

4.3. SNIPER

O Especialista SNIPER poderá levar à campo o equivalente a 10 carregadores contendo no máximo 10 munições. Mas caso utilize outro equipamento (fuzil, pistola), deverá fracionar, não ultrapassando a quantidade máxima (13) carregadores total. Assim, caso porte três armas (Sniper + Fuzil + Pistola), utilizará a carga máxima de 87 munições iniciais correspondente a 50% da carga de munição de um combatente de assalto, devendo respeitar a classe de Sniper como primária, reservando 10 munições por carregador de Sniper e dividindo as BBs restantes entre fuzil e pistola.

É PROIBIDA a troca de munições entre o operador de SNIPER e o resto da equipe.

O SNIPER está autorizado a utilizar APENAS o modo de disparo intermitente (tiro-a-tiro). É considerada como rife de sniper APENAS armas ferrolhadas.

É vedado o uso deste equipamento em combates em ambiente confinado (CQB) ou contra adversários a menos de 30m.

4.4. DMR - DESIGNATED MARKSMAN RIFLE

O Especialista DMR poderá levar à campo o equivalente a 10 carregadores, assim como um operador sem especialidade. Mas caso utilize outro equipamento (fuzil, pistola), deverá fracionar, não ultrapassando a quantidade máxima (13) carregadores totais

É permitida a troca de munições entre o operador de DMR e o resto da equipe. O DMR está autorizado a utilizar APENAS o modo de disparo intermitente (tiro-a-tiro).

É vedado o uso deste equipamento em combates em ambiente confinado (CQB) ou contra adversários a menos de 15m.

5. REGRAS GERAIS DE COMBATE

Não haverá pausa ou tempo dentro dos jogos para manutenção em equipamento ou recargas de munição (BBs), 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 combatente que se ausentar da área de jogo.

Ficará a cargo de cada líder de Esquadrão, decidir como fará às estratégias e planos para as missões, assim como entrar em um acordo quanto cada jogador levará da munição de sua cota, para cada missão (dentro do limite máximo permitido).

Disparos de perto (- de 3 metros) ou a "queima-roupa" (- de meio metro) não serão proibidos, mas devem ser evitados por motivos óbvios!

É expressamente proibido disparar em combatentes que estejam demonstrando estar eliminados ("mortos", com as mãos ou com a arma levantados acima da cabeça e portando o pano vermelho), estando eles parados ou em deslocamento para o Safety Zone.

Quando utilizado, todo o combatente alvejado com disparo eliminatório (cabeça ou tronco) deverá sinalizar sua eliminação colocando o "Pano de Morto" na cabeça ou em lugar plenamente visível, e então se dirigir para a Safety Zone.

“Pano de Morto” é uma faixa de cor chamativa preferivelmente vermelho, que deve ser portada por todo combatente, e usada quando ele for eliminado. Tem a função de sinalizar sua eliminação e minimizar a chance de receber outros disparos enquanto se dirige a Safety Zone.

É expressamente proibido disparar em combatentes que estejam demonstrando estar eliminados (Mortos, com as mãos ou com a arma levantados acima da cabeça e portando o Pano Morto), estando eles parados ou em deslocamento para a Safety Zone.

É permitido o uso livre de rádios, telefones cel., escutas, dispositivos de vigilância, lanternas, filmadoras, maquinas fotográficas, GPS, bússolas e visores noturnos.

Obs: É vedada a interferência ou escuta de frequência de rádio de outra equipe (aliada ou hostil), salvo se autorizado pela liderança, que poderá fazê-lo durante o briefing ou de forma reservada

Poderá ocorrer situações peculiares no desenvolvimento de cada atividade, como aumento de quantidade de especialistas, alteração na quantidade de munição e granadas a serem utilizadas em cada partida etc., o combatente poderá levar para o evento a quantidade de munição que achar melhor mas deverá respeitar o limite determinado pela liderança a ser utilizado em cada partida.

Toda e qualquer alteração que ocorrer será comunicado com antecedência aos combatentes.

6. INCAPACITAÇÕES E ELIMINAÇÕES

Diferentemente de outras modalidades, os disparos poderão ser considerados eliminatórios ou incapacitantes essa definição será feita pela liderança de acordo com as circunstâncias do evento, onde em determinada situação os disparos eliminatórios ou incapacitantes serão aqueles que atingir o dorso e a cabeça de um combatente.

Disparos efetuados contra braços, pernas configuram-se como “ferimentos de combate” e, dessa forma, passíveis de serem tratados em jogo por um Especialista Médico (jogador incumbido dessa função).

Da mesma forma, disparos feitos contra armas e equipamentos também são desabilitadores, o que indica que se tornam inoperantes até serem mantidos por um especialista Técnico ou Engenheiro de Combate, caracterizados seguindo protocolos específicos e práticos.

Ao passo que uma incapacitação total (crítica) faz com que o combatente permaneça-se imóvel e sem ação/reação, um ferimento de combate mantém o jogador em reativo, 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.

Já uma eliminação faz com que o combatente deixe o campo em direção à Safety Zone (local de repouso dos combatentes).

Obs.: No caso de Eliminação o combatente seguirá para a Safety Zone, onde permanecerá lá entre os prazos mínimos de 30 segundos a 2 minutos, sendo este definido pela liderança de acordo com cada evento.

Poderá ocorrer por determinação da liderança ou por força das circunstâncias as quais o evento esteja ocorrendo, a criação de várias Safety Zones dentro do perímetro de jogo ou um posto móvel.



No caso de Incapacitação crítica o combatente deverá ficar imóvel no local onde foi alvejado com o pano de Morto indicando sua situação até a chegada de socorro médico, nessa situação o combatente não poderá ser removido por seus companheiros de equipe.

No caso de ferimento de combate, onde o combatente seja alvejado nas pernas, o mesmo também permanecerá no local onde foi alvejado a espera de socorro médico, podendo ser removido pelos companheiros de equipe, caso seja atingindo de tal forma que caracterize eliminação ou Incapacitação Crítica, o mesmo deverá colocar o pano de morto e seguir para Safety Zone e aguardar o tempo previsto conforme definido pela liderança, ou permanecer no local não sendo mais possível ser removido pelos companheiros de equipe.

6.1. DEFINIÇÕES PARA RENDIÇÃO

A rendição é para todos os efeitos uma eliminação ou incapacitação, e uma maneira de sair do combate sem sofrer disparos, muitas das vezes à distancias mínimas ou até mesmo a queima roupa.

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, obviamente se optar por não se render será alvejado pelo oponente.

Outra forma é a chamada "Barrel Tag" onde você pode render um adversário a uma distância 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 "barrel Tag" ou "Eliminado" você deve se comportar como um combatente morto, você deve levantar sua arma, usar o pano de Morto e ir para a Safety Zone. (reduzindo a possibilidade de sofrer disparos à queima roupa!). No Barrel-Tag a rendição é obrigatória.

Mas a liderança pode adotar o procedimento no "Barrel Tag" onde o combatente surpreendido não será considerado morto, e sim **Incapacitado Crítico** onde o mesmo permanecerá imóvel ficando possibilitado penas de chamar o socorro médico.

Caso um combatente ou unidade chegue à conclusão que o melhor é à rendição (indiferente se por opção própria ou ordenada), esse deve simplesmente levantar a arma acima da cabeça e gritar "nos rendemos" e se comportar como feridos críticos, ou caso seja definido pela liderança como eliminado, nessa situação o combatente deve colocar o Pano de Morto e se deslocar para a Safety Zone, como uma eliminação regulamentar.



É expressamente proibido qualquer forma de agressão verbal na rendição, assim como contato físico com prisioneiros ou manuseio de seu equipamento pessoal!

É proibido disparar em um jogador que se rendeu.

Em caso de infração das regras, o infrator será penalizado com a eliminação sumária naquela partida e mais uma à partir daquela, podendo até ser excluído do grupo.

6.2. DEFINIÇÕES PARA FERIMENTO DE COMBATE

Ricochetes, provindos de disparos indiretos não serão considerados ferimentos, exceto quando oriundos de granadas.

6.2.1 - Disparos nos membros equivale a "Ferimento de combate":

- **Braços** - O Combatente não poderá mais usar os braços (mesmo tendo sido atingido em só um braço, vale para os dois) ele não poderá disparar suas armas, usar um rádio ou ajudar o colega em funções onde precise dos braços, mas poderá se locomover e se comunicar com sua equipe sem restrições, sempre com os braços cruzados no peito com sua arma!

Seu quadro só será revertido (voltar a poder usar os braços) se for atendido pelo "Especialista Médico" do seu Time.

Obs: **BRAÇOS** = Ombro, Braço, Antebraço, Mão.

- **Pernas** - O combatente não poderá mais se locomover (mesmo sendo atingido em só uma perna) deverá ficar sentado ou deitado. Podendo normalmente usar sua arma ou se comunicar com seus colegas, podendo estes o ajudar, carregando ou o arrastando para um local seguro.

Seu quadro só será revertido (voltar a andar) caso seja atendido pelo "Especialista Médico" do seu Time.

Obs: **PERNAS** = Coxa, Perna, Pé.

Combatente com "Ferimento de Combate" que seja pego não obedecendo às regras de '**FERIMENTO**' será penalizado de acordo com as regras de conduta definidas nesse manual (com penalizações que vão da exclusão sumária da partida, a expulsão do grupo).

Caso o combatente ferido, durante esse momento for atingido novamente nos membros, seu quadro permanecerá igual, a não ser que seja atingido em membros diferentes, contraindo assim as seqüelas do novo ferimento.

Ex: Jogador com tiro no braço, que em seguida recebe um tiro na perna, ele agora além de não poder atirar, não poderá se locomover! Neste caso, será considerado como crítico e retornará ao jogo com a aplicação de apenas uma bandagem.

O "ferido" pode e deve chamar o "Especialista Médico" de sua equipe para socorrê-lo.

Caso o Combatente ferido receber um disparo no tronco ou na cabeça, será considerado **CRÍTICO OU SE APLICAVEL ELIMINADO**.

O mesmo ocorrerá se o jogador atingido equivocadamente levantar uma das mãos, a arma ou acusar-se "morto".

6.2.2 – DEFINIÇÕES PARA FERIMENTOS CRÍTICOS (INCAPACITAÇÕES) E ELIMINAÇÃO

O FERIDO CRÍTICO deverá se posicionar sentado (caso possível) onde foi alvejado, fazer uso do pano vermelho sobre a cabeça, com os braços cruzados e aguardar o Especialista Médico.

Ele não poderá se movimentar nem esboçar qualquer tipo de reação.

Será autorizado, caso liberado pela **LIDERANÇA**, o uso do rádio **ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE** para contatar o médico para informar sua localização.

O combatente **COM FERIMENTO CRITICO** que continuar em combate (atirando, se comunicando, chamando a atenção do adversário, passando material ou munição para colegas, etc...) Será penalizado de acordo com as regras de conduta constantes nesse manual (com penalizações que vão da exclusão sumaria da partida, a expulsão do grupo).

Jogador que atinge outro Jogador do mesmo time o fere da mesma forma, isso é considerado "fogo amigo".

Em situações onde ficar definido pela liderança a regra de **ELIMINAÇÃO**, combatente eliminado como já relatado anteriormente deverá colocar o pano morto e se dirigir para a Safety Zone.

6.2.3 – INTERRUPTÃO DE ATENDIMENTO/REENGAJAMENTO

Caso, durante o atendimento, o ferido seja novamente alvejado, este deve remover a atadura e guardá-la **NÃO DEVENDO REUTILIZÁ-LA** na mesma partida, necessitando utilizar nova atadura para ser recolocado em jogo novamente.

O combatente somente poderá defender-se ou utilizar ARMAS após plenamente restabelecido e liberado pelo Médico de Combate, contudo, poderá a partir do contato com o médico, operar rádio e orientar aliados.

Obs. Essa modalidade busca em sua execução chegar o mais próximo da realidade de um combate, dessa forma no desenvolver da atividade poderá tanto o médico quanto o ferido serem alvejados durante o atendimento isso também se aplica aos demais especialistas, e recomendado que as equipes elaborem e executem estratégias para evitar tais situações.

7. ESPECIALISTAS

7.1. MÉDICO

Especialistas Médicos são na verdade combatentes incumbidos da função de tratar "ferimentos de combate" e "ferimentos críticos". Como tal eles têm a capacidade de "curar" os demais combatentes de sua equipe que foram alvejados e assim recolocá-los de volta ao jogo rapidamente, usando para isso ataduras que os próprios operadores devem portar.

Portam armas como qualquer outro combatente e podem jogar livremente, como for do acordo do time. (poderão haver de 01 a vários médicos por time, de acordo com os critérios da Organização).

O Especialista Médico irá utilizar do IFAK do jogador alvejado, para a reabilitação deste que teve um ou mais membros atingidos em jogo (braços e pernas). Para tanto, ele deverá aplicar a atadura na **ARTICULAÇÃO** do membro atingido, indicando que o jogador está mais uma vez apto a exercer suas funções de jogo.

No caso de ferimento crítico, a atadura deverá ser aplicada em local visível do tronco do combatente alvejado, por exemplo amarrado ao colete ou em outro local que se mostrar eficiente, ressaltando que nessa situação a atadura não poderá ser amarrada nos membros como no braço.

As ataduras são individuais e não podem ser cedidas para curar outros combatentes.

Caso o "Especialista Médico" seja atingido e ferido nos braços, ele não pode se "tratar" e nem atender outros colegas. Qualquer outro jogador poderá curar o "Especialista Médico".

Caso o Jogador ferido receba um disparo no tronco ou na cabeça, será considerado crítico ou se decidido pela liderança Eliminado.

A escolha da atadura (12, 15 ou 20x180) deu-se pelo fator comprimento, o qual despense cerca de 1:30 minuto para sua aplicação. Também pelo fator comprimento, ao aplicar sobre a articulação do membro atingido, reduz em mais de 70% a mobilidade deste, dificultando a tarefa e aumentando o realismo, simulando um ferimento real.

7.2. ARMEIRO

Tem a capacidade de reabilitar as armas atingidas em combate, pois armas atingidas com disparos de BBs não podem ser usados.

Para isso o ARMEIRO deve ser chamado, para que ele então possa instalar um reparo no cano/corpo/stock da arma, indicando assim o processo de manutenção. (Poderão haver de 01 a vários ARMEIRO por time, de acordo com os critérios da liderança e evento a ser executado).

Disparos nas armas não eliminam o Jogador, mas desabilita a arma de uso até sua manutenção.

O Jogador deve procurar ou chamar o ARMEIRO da sua unidade e "fazer a reabilitação" (limpeza e etiquetagem da Arma) para assim voltar a atirar.

Disparos em armas secundárias desabilitam esse equipamento da mesma forma, devendo também serem mantidos pelo ARMEIRO para liberação de uso posterior.

7.3. ESPECIALISTA SNIPER

A função principal do Especialista SNIPER é a localização e eliminação do *Team Leader* (*líder do Time*) e *Squad Leaders* (*líderes de esquadrão*) do time adversário.

Todavia, apesar de sua função estratégica específica, o Especialista SNIPER também poderá combater outros combatentes com ou sem funções/especialidades dentro da estrutura organizacional do time adversário.

Eventualmente, dentro da dinâmica lúdica do roteiro das missões em um evento, poderá ser autorizado, ou designado ao Especialista SNIPER que faça a identificação e marcação de alvos imóveis, objetos inanimados com ou sem valor de objetivo.

Nesse caso a organização deverá comunicar as regras de marcação ou detalhes descritivos relacionados aos objetivos dentro de cada situação.

Regras Gerais e condicionantes:

- Poderão atuar até 01 pessoa na função de SNIPER para cada grupo de 12 jogadores em um mesmo time, ou, de acordo com o critério da Organização de cada Evento.

O Especialista SNIPER poderá utilizar uma bolinha de gramatura maior que a daquelas usadas por todos os demais jogadores, estejam eles em qualquer função ou especialidade.

O Especialista SNIPER tem a mesma vulnerabilidade de qualquer jogador em campo, contudo detém a prerrogativa de autocurar-se, reduzindo seu IFAK à metade dos demais operadores.

- O jogador desempenhando a função de Especialista SNIPER deverá utilizar uma arma de ferrolho.
- As velocidades (FPS) das armas do Especialista SNIPER poderão ser maiores que as dos demais jogadores, obedecendo aos critérios constantes no manual do grupo (Máximo de 500 FPS com tolerância de 5 FPS).
- A distância mínima de disparo é 30 metros, abaixo dessa distância apenas com armas secundárias (se disponível).
- O combatente desempenhando a função de Especialista SNIPER poderá usar qualquer acessório óptico que julgar necessário, desde que não tenha que remover sua máscara/óculos para usar tais aparatos (a remoção da máscara ou óculos em Zona de Jogo, por qualquer jogador em qualquer função é terminantemente proibida).
- O Especialista SNIPER poderá levar à campo o equivalente à 50% do montante total de bolinhas autorizado aos demais jogadores.
- O Especialista SNIPER deverá municiar sua arma em frações de 10 bolinhas por vez, e carregar sua carga de bolinhas restante em carregadores com 10 bolinhas em cada.
- O Especialista SNIPER poderá levar uma arma secundária e terciária à campo, observando o limite de 13 carregadores). A arma primária e secundária do Especialista SNIPER nunca poderão compartilhar munições, tendo suas cargas que serem transportadas separadas e caracterizadas.
- Pelo caráter de furtividade, será autorizado ao combatente desempenhando a função de Especialista SNIPER entrar em campo minutos antes que as equipes (este tempo deverá ser no mínimo 01 minuto e no máximo 05 minutos, determinado pelo critério do grupo).
- O Especialista SNIPER deverá utilizar este tempo para se deslocar em campo, encontrando bons locais para emboscadas e disparos de oportunidade.
- O Especialista SNIPER que eliminar o Team Leader, ou os Squad Leaders do time adversário dentro do tempo regulamentar da partida, receberá uma pontuação especial para seu próprio time (à critério da liderança, de acordo com o cenário e enredo das missões).

7.4. ENGENHEIRO DE COMBATE

Nos jogos de S.A.R., o combatente que assumir a função de Engenheiro de Combate, terá atribuições específicas, no trato, manejo, manuseio e operação de Dispositivos Cenográficos de detonação, Material pirotécnico supervisionado, minas, lançadores de projéteis de espuma (nerf), dispositivos lançadores anti-veículos (não letais e não danosos) e similares.

É atribuição do Engenheiro de Combate também a reabilitação lúdica de itens, equipamentos e objetos desabilitados como Portas bloqueadas, pontes obstruídas, veículos desabilitados, antenas ou artefatos de comunicação cenográfica destruídas/desabilitadas e similares.

Para tanto, o Engenheiro de Combate deverá ser instruído de como deverá realizar a reabilitação destes objetos, e ser suprido ou avisado previamente - pela Organização - de todo material necessário para a execução da tarefa. Recomenda-se que um Engenheiro de Combate sempre porte um alicate, uma chave de fenda, e fita isolante.

Citamos como exemplos de reabilitação de itens cenográficos:

Porta Bloqueada: Deverá ser entregue ao Jogador incumbido na função de Engenheiro de Combate a chave do cadeado. Caso seja trancada com corda ou “tier-up”, este deverá usar alicate para corte.

Pontes Obstruídas: Caso o local de jogo possua seção ou de fato, pontes de acesso e uso em jogo, o combatente incumbido da função de Engenheiro de Combate deverá cortar as amarras que impedem o acesso, cortar os arames, remover barricadas, desabilitar dispositivos cenográficos de detonação - caixas de papelão com códigos a serem preenchidos), etc.

O importante quando se permite, ou se indica o uso da figura do Engenheiro de Combate, é que existam janelas de interação onde ele possa ser realmente útil, e lhe seja repassado o material e as condicionantes para sua função.

Alertamos, que no caso da eliminação de um combatente na função de Engenheiro de Combate, uma missão pode ser colocada em risco, e a não ser que seja esta a demanda da organização, recomendamos que existam mais combatentes habilitados à função/especialidade, de forma a viabilizar a ação como um todo.

Dentro desta lógica, poderão haver de 01 a vários Engenheiros de Combate por time, de acordo com os critérios da Organização do Evento.

Para efeito de jogo, as atribuições de demolição ou reabilitação somente poderão ser executadas pelos combatentes na função de Engenheiros de Combate.

No caso da permissão - pela organização - do uso de minas, e dispositivos lançadores anti-material, seu uso, manejo e porte fica limitado apenas aos combatentes incumbidos da função de Engenheiros de Combate.

Regulamentarmente, o jogador na função de Engenheiro de Combate, não terá qualquer diferencial no que diz respeito a porte e uso de armas, eliminações, e limites de carga.

Para todos os efeitos, excetuando suas atribuições extras como Engenheiro de Combate, o combatente ainda está inserido nas mesmas regras e disposições gerais de todos os demais combatentes.

Os combatentes na função de Engenheiro de Combate poderão ou não receberem indicativos de sua Especialidade, podendo ser coberturas (capacetes, chapéus, lenços, etc), insígnias (distintivos peculiares, faixas de braço, etc.) e ou bolsas de carga (mochilas, bolsas, pouches) que lhes identificarão a função.

Eventualmente, conforme os critérios da Organização dos eventos, tendo em face o número de jogadores, características do enredo, missões, e afins, poderá ser utilizado o recurso de Dupla-Especialização (Dual Class), onde o Engenheiro de Combate, também assume a função de Especialista Técnico.

Neste caso, cada combatente, incumbido de ambas tarefas, deverá transportar equipamentos distintos para as funções específicas do Engenheiro de Combate e para a reabilitação de Armas (fitas/adesivos/similares).

(*) Lançadores e morteiros de Granadas, Lançadores de projéteis de espuma (nerf), dispositivos lançadores de projéteis macios Anti-veículos (não letais/não danosos), e similares poderão ser utilizados e portados por outros combatentes com ou sem Especializações, de acordo com critério da Organização, apesar de serem prioritariamente de responsabilidade do Engenheiro de Combate.

7.5. ESPECIALISTA TÉCNICO

Nos jogos de S.A.R., o combatente que assumir a função de Especialista Técnico, terá atribuições específicas, no trato, manejo, manuseio de mapas, bússolas, réguas e compassos com intuito de identificar locais e traçar rotas.

É atribuição também do Especialista Técnico, decodificar mensagens e auxiliar o Engenheiros em suas tarefas.

Regularmente, o combatente na função de Especialista Técnico, não terá qualquer diferencial no que diz respeito a porte e uso de armas, eliminações, e limites de carga. Para todos os efeitos, excetuando suas atribuições extras como Especialista Técnico, o jogador ainda está inserido nas mesmas regras e disposições gerais de todos os demais jogadores.

7.6. ESPECIALISTA COMUNICADOR

Nos jogos de S.A.R., o combatente que assumir a função de Especialista Comunicador, terá atribuições específicas, fazer contato com outros esquadrões e com a organização/liderança a fim de obter maiores esclarecimentos acerca da missão, quando necessário.

8. GRANADAS, MINAS, E MATERIAL PIROTÉCNICO

O líder do grupo 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.

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 combatente que desempenhará a função de "Engenheiro de Combate".

8.1. GRANADAS

Se autorizadas pela liderança, será determinado um número máximo de Granadas que o time poderá usar durante o evento.

Essas Granadas poderão ser distribuídas obedecendo qualquer critério que a liderança do grupo achar viável e seguro.

O uso das Granadas poderá ser condicionado e limitado por partida, locais e ou condições específicas.

Neste caso a organização deverá se incumbir de explicar quais condicionantes serão aplicadas em cada partida e quais critérios deverão ser seguidos. Será permitido o uso de Granadas convencional comercial e artesanal que respeite os limites já definidos.

Para efeito de ferimento, é admitido o ricochete da bolinhas, e causam os mesmos danos que um disparo direto sobre os membros, peito, cabeça e armas/equipamentos, obedecendo ao protocolo de critérios de acertos co- relacionados.

8.2. MINAS

Se autorizadas pela organização, será determinado um número máximo de Minas que o time poderá usar durante o evento.

Essas Minas apenas poderão serem transportadas, armadas e utilizadas pelo Especialista "Engenheiro de Combate".

O uso das Minas poderá ser condicionado e limitado por partida, locais e ou condições específicas. Neste caso a liderança deverá se incumbir de explicar quais condicionantes serão aplicadas em cada partida e quais critérios deverão ser seguidos.

Se autorizadas ao uso, para a instalação e manejo das Minas, cada time deverá ter pelo menos 01 Especialista "Engenheiro de Combate", ou mais, situação que dependera do enredo da missão e determinação da liderança.

Será permitido o uso de Minas, que expelem bolinhas, aquelas que ao serem 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 ferido **CRITICO ou ELIMINADO**, e pode incapacitar outros jogadores dentro de seu raio de ação, caso as BBs os atinjam, obedecendo ao protocolo de critérios de acertos co-relacionados.

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

Minas Sonoras eliminam apenas a pessoa que a disparou

8.3. MATERIAL PIROTÉCNICO

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

9. ARMAS SECUNDÁRIAS E TERCIÁRIAS

Todo combatente tem a opção de transportar outra arma como equipamento secundário ou terciário.

Pela praticidade, recomenda-se que as armas secundárias sejam menores e mais portáteis que o arma principal a exemplo de pistolas e similares.

A arma Secundária compartilha do mesmo volume total de carregadores que o operador tem direito, e deverá ser alimentado observando as mesmas condicionantes de carga e recarga, ou seja, nunca excedendo a razão de 30 bolinhas por carga, ou valor inferior a este equivalente a seu tipo e ou característica de abastecimento (exemplo: carregadores de pistola que tem limite de carga de 15 bolinhas).

Um disparo em uma Arma Secundária a desabilita para o uso da mesma forma que faria com a arma principal, mesmo que esta esteja em coldre ou acessório de transporte similar.

Da mesma forma, para ser reabilitado, a arma atingida deverá ser mantida pelo Especialista Armeiro seguindo seu protocolo de atendimento.

Para efeito de eliminação, um disparo de uma arma secundária tem o mesmo efeito de um disparo de uma arma principal.

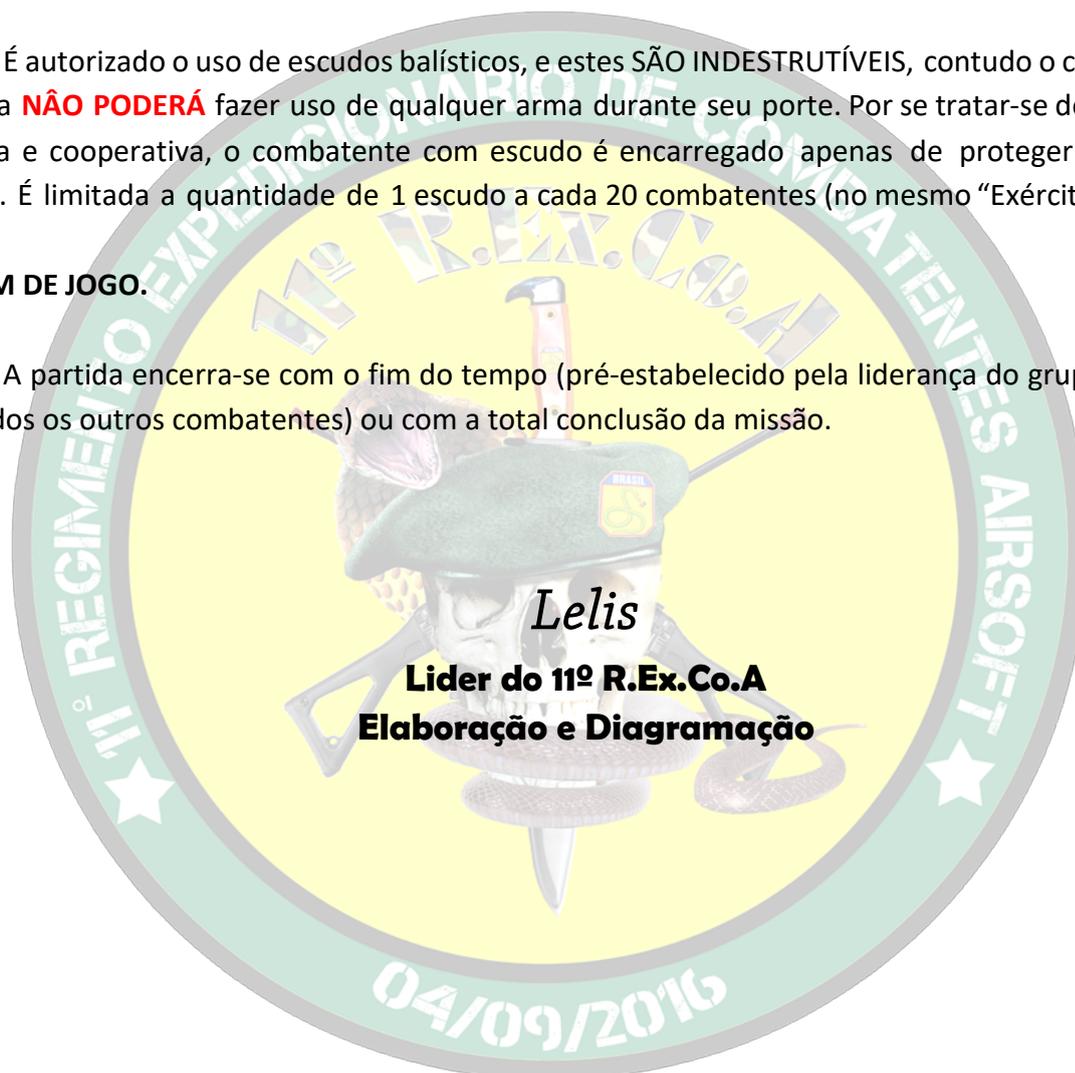
Não há restrição para o uso simultâneo de duas armas (uma em cada mão), mas recomendamos severamente, em nome do bom senso, o não disparo de ambas contra um mesmo jogador, em um mesmo momento, à fim de se evitar o Overshooting (discursões), uma vez que episódios desta ordem são passíveis de punição de acordo com a norma de conduta, a cargo da liderança do grupo.

10 . USO DE ESCUDOS “BALÍSTICOS”.

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

11 . FIM DE JOGO.

A partida encerra-se com o fim do tempo (pré-estabelecido pela liderança do grupo, e conhecido por todos os outros combatentes) ou com a total conclusão da missão.



Esta obra foi desenvolvida baseada na compilação executada no manual da equipe, S.A.R. do Distrito Federal de 2014

ANEXO 01**LISTA DE MATERIAL A SER PROVIDENCIADA PELO COMBATENTES PARA PRÁTICA DA
MODALIDADE S.A.R / 11º - R.Ex.Co.A****01 – Combatentes**

(6 Pedacos de atadura medindo 1mtrs – para reabilitação em combate e pano vermelho/pano morto)

02 – Combatente escolhido para Função Médico

(Além dos itens do tópico 01, Tesoura, estilete ou canivete)

03 – Combatente escolhido para Função Armeiro Muniador

(Além dos itens do tópico 01, bernal, mochila ou coche-te para transporte de munição)

04 – Combatente escolhido para Função Especialista Engenheiro

(Além dos itens do tópico 01, alicata pequeno)

Qualquer outro material que se fizer necessário dependendo do enredo da atividade será informado com antecedência pela liderança.

