



REGRAS DE COMBATE AIRSOFT

RESCOM

FBDA

FEDERAÇÃO BAIANA DESPORTIVA DE AIRSOFT
UM ESTADO UMA EQUIPE.

MINUTA
DO
PROJETO
DA
REGRA

O AIRSOFT inicialmente surgiu na Ásia, mais precisamente no Japão. Onde, o controle de armas era e é muito rigoroso. Isso se dá pelo passado de guerras, principalmente pela segunda guerra mundial. Desta forma, eles não possuíam contato, nem mercado e nem permissão legal para ter armas de fogo como na maioria do mundo ocidental.

Um grupo de pessoas amantes de armas e do tiro esportivo, em 1970 no Japão, criou o conceito do jogo de simulação de tiro esportivo. Elas criaram também as armas, porém a fabricação em larga escala foi feita por pela indústria japonesa que cada vez mais se aperfeiçoou e até hoje dominam o mercado internacional.

A modalidade inicialmente era voltada para tiro ao alvo. Conforme o tempo passou, ganhou as formas de combate e simulação, junto com fãs e praticantes pelo mundo todo. O Airsoft se espalhou rapidamente pelo oriente, em países como China, Taiwan, Coreia do Sul, Filipinas e entre outros. Estes países são inclusive os maiores fabricantes e exportadores de armas e Airsoft, e, atualmente, a Copa do Mundo de Airsoft ocorre em Taiwan.

No Brasil, a modalidade demorou um pouco a chegar. Pousou por aqui no início dos anos 2000 e começou a ganhar fama aproximadamente em 2003. Devido ao preconceito embutido no uso de armas, réplicas de armas de fogo famosas, o airsoft como esporte demorou um pouco a ser reconhecido. A portaria que regulamenta e regulariza veio apenas em dezembro de 2007 através do Exército Brasileiro.

Hoje em dia, é uma modalidade bem reconhecida e com fãs pelo mundo todo, tanto oriente quanto ocidente. Porém, ainda temos um grande caminho para divulgar e abrir a mente das pessoas a cerca do nosso esporte tão adorado em todo o nosso território nacional.

AGRADECEMOS;

A Deus primeiramente por permitir a realização deste conjunto de regramento para o nosso airsoft...

Aos amigos e companheiros de sonhos e realizações em prol do nosso airsoft...

E especialmente as nossas famílias, por abrirem mão da nossa presença nos domingos, sábados e demais dias da semana em dedicação ao AIRSOFT.

INTRODUÇÃO DA LEGALIDADE DO AIRSOFT

No Brasil os documentos ou leis que regem o AIRSOFT são o R-105 e a portaria 2 do COLOG de 2010. Abaixo breve resumo sobre os principais pontos:

- 1- As armas de *Airsoft* estão caracterizados com Armas de pressão por ação de mola ou a gás;
- 2- Seu uso e compra são permitidos para maiores de 18 anos com a extremidade laranja ou vermelha;
- 3- O proprietário de uma arma de pressão não deve transportar seu equipamento de forma ostensiva, optando por "CASE" próprio em porta mala de veículo ou banco de trás;
- 4- Não é necessário GT (guia de tráfego) para transporte de sua arma da *airsoft*;
- 5- Junto com sua arma, o proprietário deve manter a nota fiscal do produto em seu nome ou de terceiro com termo de transferência;
- 6- Para a compra de armas de pressão por ação de gás NÃO é mais necessário o proprietário possuir CR emitido pelo Exército Brasileiro (certificado de registro).
- 7- De acordo com o último Decreto Presidencial acerca do Estatuto do Desarmamento, permite-se a prática da atividade de *airsoft* do menor abaixo de 18 anos e acima de 14 anos devidamente acompanhado dos pais ou responsável legal.

O DEPARTAMENTO JURÍDICO
DEPARTAMENTO TÉCNICO

apresenta a RESCOM – Regras de Simulação de Combate

O presidente da FBDA – Federação Baiana Desportiva de Airsoft, no uso das suas atribuições Estatutárias resolve decretar:

CAPITULO I
DA SEGURANÇA NO AIRSOFT

Assim, com a contribuição de todos os associados e amigos da FBDA, em consulta pública feita através de rede social e posteriormente dentro do devido processo legal como prevê o Estatuto da entidade, chegamos à consolidação das regras mais importantes para a prática segura do nosso AIRSOFT além de recomendações a atletas, entidades e locais de prática de TREINOS E GAMES/JOGOS.

Art. 1 – Todo(a) atleta, operador(a), participante ou colaborador(a) é capaz de direitos e deveres em um treino ou jogo de *airsoft*.

§ Único- Ficam definidos na qualidade de desportista do *airsoft* as figuras: do(a) atleta, operador(a), jogador(a), combatente, e suas formas de atuação em combate: assault, DMR, suporte, sniper, socorrista e especialistas.

Art. 2 – Para a prática de qualquer modalidade desportiva *airsoft* promovida ou chancelada pela FBDA é importante a atenção às normas de segurança do esporte aqui descritas, e também do local onde está se praticando a atividade.

§1- Durante o jogo uso permanente de óculos com características de proteção balística de um mínimo de 10 joules para impacto direto;

§2- Arma sempre “FRIA” (sem carregador (*magazine*) e travada) em áreas não destinadas ao combate (SAFE ZONE – ZONA SEGURA);

§3- Uso de equipamento destinados a prática do *airsoft* ou compatível com a sua prática esportiva são admitidos, dentro de um conceito a zerar ou minimizar o risco de dano físico a si próprio ou terceiros;

§4- Para combates em ambientes de mata fechada, ambientes confinados conhecido como (CQB) ou edificações abandonadas deve se buscar uma prévia vistoria, por parte dos organizadores com a finalidade de mapear possíveis áreas de riscos, bem como, neutraliza-las;

§5- A qualquer momento de treinos ou jogos poderá a FBDA ou os organizadores podem realizarem a cronagem de armas de *airsoft* por amostragem aleatória, ou mesmo antecipada em até cem por cento dos participantes;

a- Tal recurso poderá ser utilizado como elemento de prova em caso de conduta criminosa tipificada no ordenamento jurídico brasileiro, respeitando o devido processo legal, a ampla defesa e o contraditório.

§6- O prévio conhecimento e obediência as regras contidas neste compêndio são de exclusiva responsabilidade dos associados da FBDA, ou os participantes ainda que sob convite honroso.

CAPITULO II

DA FINALIDADE DA RESCOM

Art. 3 – A simulação de combate a qual o AIRSOFT se dedica como modalidade desportiva exige uma honra individual e coletiva, que tem por excelência o âmbito militar ou civil; urbano ou em vegetação de todos os tipos, e preza prioritariamente o cumprimento de objetivos de acordo com a

complexidade menor ou maior da proposta temática do treino ou jogo em um cenário preestabelecido.

Deste arcabouço surge a proposta da RESCOM – Regras de Simulação de Combate, elaboradas pela FBDA – Federação Baiana Desportiva de Airsoft em conjunto com seus associados e colaboradores. Que busca maior dinamismo aos treinos e jogos do nosso esporte, características mais comuns à prática nas diversas regiões do Estado.

Não somos e nem nos ousamos a querer ser a única regra a proporcionar a melhor imersão em simulação de combate; todavia, nos creditamos poder dar a nossa humilde contribuição nesse sentido, para que outros que virão em futuros próximos aperfeiçoem e façam cada vez melhor.

Vamos aqui expor uma quebra de paradigmas e pedimos aos senhores (seres humanos) que quando lerem nossa proposta de RESCOM, o faça querendo perceber que o nosso esporte é destinado a DIVERSÃO, ao LÚDICO e saudável LAZER. Pois se quisermos simulação de realidade de combate, jamais seria na qualidade de esporte, brincadeira ou diversão; mas sim como aperfeiçoamento profissional.

CAPITULO III

DO(A) ATLETA/OPERADOR(A) OU “PARTICIPANTE”

Art. 4 – A RESCOM define a pessoa humana praticante do *airsoft* como sendo: atleta, operador(a), jogador(a), combatente, e suas formas de atuar em combate: assault, escudeiro, suporte, DMR, sniper, oficial médico, oficial engenheiro.

§1- Este podendo ainda participar de forma (modalidade) e maneira individual ou coletiva, representando sua equipe, cidade, unidade federativa ou país;

§2- Quando aderir à prática do esporte independente da modalidade escolhida ou forma de participação, no âmbito de competência da FBDA obriga-se o atleta ou correlato a aceitação das regras concernentes à prática esportiva do airsoft.

CAPITULO IV DA VESTIMENTA “LOADOUT”

Art. 5 – A vestimenta ou *loadout* compreende todas as roupas e todo o equipamento que o praticante de Airsoft carrega consigo; a vestimenta e os acessórios são muito importantes para manter a segurança individual e coletiva e os padrões entre as equipes de forma a diferenciar os adversários.

§1- Estes podem ser militar (não brasileiro) ou civil (não pertencente a SSP);

§2- Ou ainda temáticos, desde que atendido os critérios de segurança no esporte.

CAPÍTULO V DAS ARMAS E MUNIÇÕES AIRSOFT

Art. 6 – A RESCOM define as armas de acordo com a sua potência em joules e cadência de disparos, com a finalidade de manter a integridade física dos envolvidos na prática esportiva. Sendo desta forma classificadas como:

§1- Armas primárias todas as longas correlatas ao fuzil de combate (curto, médio e longo alcance), metralhadoras, espingardas (curto, médio e longo alcance) e afins;

- I. Assault;
 - o Máximo de 1.52 joules (BBs uso do combatente)
 - o 400 FPS (BBs 0.20g)
 - o Sem distância mínima
- II. Escudeiro;
 - o (Armas secundárias)
 - o Máximo de 1.52 joules (BBs uso do combatente)
 - o 350 FPS (BBs 0.20g)
 - o Sem distância mínima.
- III. Suport;
 - o Máximo de 1.52 joules (BBs uso do combatente)
 - o 400 FPS (BBs 0.20g)
 - o Distância mínima de 10 metros
- IV. DMR;
 - o Máximo de 1.90 joules (BBs uso do combatente)
 - o 450 FPS (BBs 0.20g)
 - o Distância mínima de 20 metros
- V. Sniper;
 - o Máximo de 2.81 joules (BBs uso do combatente)
 - o 550 FPS (BBs 0.20g)
 - o Distância mínima de 30 metros

*Obs: Apesar de não haver distância mínimas para algumas categorias, preza-se pelo bom senso e preservação da integridade física do oponente.

Sugiro que seja analisada a metodologia, que ao invés de termos o controle por FPS, seja por JOULE, conforme descrito na última atualização da regra SAR.

Estou ciente de que são regras diferentes, mas trazendo apenas essa melhoria (no meu ponto de vista), para a RESCOM, a gente teria uma maior segurança com relação a este critério.

“A cronagem será feita com a bolinha na gramatura que o operador irá utilizar e deverá ser respeitado o joule por classe.

- Assalto / SAW - 1,52J ;
- DMR - 1,90J ;
- Sniper – 2,81J ;
- Pistolas - 1,52J ;

Não existe tolerância.”

Assim, teríamos uma real cromagem do operador, com o equipamento pronto para, e com a munição utilizada em jogo.

§2- Armas secundárias todas as curtas correlatas a pistola, revólveres e submetralhadoras e afins;

I- Combatente, máximo de 1.52 joules em até 350 FPS com BBs 0.20g;

§3- Não há restrições quanto ao número de munições a serem utilizadas pelos(as) combatentes em todas as categorias;

§4- Não há restrições quanto ao remuniamento durante o jogo, objetiva-se dar fluidez ao jogo e mantém a coerência com a não restrição do número de munição;

I- A organização do jogo poderá deliberar sobre o local, permissão ou não, ou condicionamento para remuniamento, desde que informada previamente.

§4- Prioriza-se o uso dos equipamentos no modo de disparos no (*single*), disparo único, os demais modos de disparos não são recomendados por terem a capacidade de ofender a integridade física do oponente;

I- A organização do jogo poderá deliberar sobre os demais tipos de disparo, desde que informada previamente.

CAPÍTULO VI

DOS EQUIPAMENTOS ACESSÓRIOS NO AIRSOFT

Art. 7 – É considerado acessório todo equipamento que não seja arma de airsoft. Sendo desta forma discriminados:

§1- Carro de combate, escudos, drones, granadas explosivas ou não, dispositivos elétricos, eletrônicos de multimídia que ofereçam qualquer vantagem estratégica ou tática ao desportista;

I- O uso do carro de combate deve ser realizado por exército ou equipe, somente com prévia autorização dos organizadores do evento e cientes todos os participantes;

a- Não importando se o adversário ainda não possui tal recurso.

II- O uso do escudo deve ser realizado por um combatente, que apenas pode efetuar disparos contra o inimigo fazendo uso de arma secundária;

III- O uso do drone pode ser realizado pelas equipes ou exército que o possuam, desde que previamente informado e autorizado;

a- Não importando se o adversário ainda não possui tal recurso.

IV- Desta forma e maneira por analogia fica estabelecido o procedimento para os demais equipamentos supracitados.

§2- O uso de granadas deve ser pautado pela segurança, fica proibido o uso de granadas artesanais, somente se permite o uso de dispositivos industrializados, sendo necessário ter a capacidade de expelir BBs, para as de fragmentação, e estas devem atingir o alvo o qual deve acusar-se, os dispositivos de luz e som entende-se ter apenas efeito moral, assim como as granadas de fumaça, cumprem o seu propósito de diminuir a visibilidade, devendo o(a) operador(a) ter em mente que não deve atirar o

dispositivo em mata seca ou em ambiente confinado, pelo alto risco de princípio de incêndio, queimaduras e asfixia.

- I- É terminantemente proibido o uso de fogos de artifício em substituição a granadas, por se equipararem a dispositivos artesanais, e com grande potencial de risco à segurança.

§3- Os casos omissos serão deliberados *in loco* pela FBDA e/ou organizadores da prática esportiva considerando o bom senso, equidade e isonomia ao combate *airsoft*.

CAPÍTULO VII

DO PROCEDIMENTO EM COMBATE AIRSOFT

Art. 8 – Além da exigida honra individual e coletiva os operadores de *airsoft* na RESCOM devem seguir este padrão de conduta em combate urbano, mata ou edificações:

§1- Acusar-se sempre que for atingido (alvejado) por disparo em qualquer parte do corpo, armamento ou equipamento, por fogo inimigo ou amigo fazendo uso da palavra MORTO, demonstrando estar fora de combate, essa sinalização por voz é necessária em razão da preservação da própria integridade física ou de terceiros.

- I. A organização poderá optar por suprimir essa sinalização de acordo com a proposta lúdica da atividade;

§2- Na condição de MORTO, o(a) operador(a) fora de combate, poderá indicar seu status através do rádio, informando apenas sua localização e a solicitação do procedimento de cura, fazê-lo com o objetivo de não interferir na experiência de jogo dos demais participantes;

- I. A organização poderá deliberar sobre essa circunstância, permitindo ou não de acordo com a proposta lúdica da atividade;

§2- Fica proibido qualquer disparo a 90 graus de ângulo.

- I. Considerando que as tomadas de posições em alicive ou declive podem existir disparos, se não constituírem 90 graus;

§3- Fica proibido qualquer disparo que configure fresta.

- I. Frestas são qualquer vão em paredes ou estruturas físicas inferiores a 30 (trinta) por 30 (trinta) centímetros que impeçam a visualização do devido engajamento por parte do oponente. Visto que como o(a) combatente ferido(a) utiliza do pano vermelho sobre a cabeça, certas coberturas impedem essa visualização, causando disparos desnecessários no(a) oponente fora de combate.

§4- Fica proibido qualquer disparo que configure "tiro cego";

- I. Tiro cego ou disparo sem visada, são condutas com grande potencial lesivo à segurança, pois o combatente atacante, não tem condições de assegurar que o seu oponente está fazendo uso correto dos itens de segurança ou se o(a) mesmo(a) está fora de jogo.

§5- Os(as) combatentes, desde que na condição de combate (vivos(as)) e de livre consentimento podem transacionar seus equipamentos durante o combate, fazendo com que possam mudar de categoria temporariamente, ou até mesmo dentro da categoria de origem, porém sem acumular equipamentos primários de categorias distintas ou de origem, não havendo impeditivos para armas secundárias.

- **DETALHANDO OS PROCEDIMENTOS EM COMBATE DE FERIDO CRÍTICO, SALVAMENTO E FORA DE JOGO (INATIVO).**

Art. 9 – Ao ser alvejado(a) o(a) combatente deverá proceder da seguinte maneira:

§1- Fica impossibilitado(a) de se locomover, falar, gesticular ou sinalizar alguma outra mensagem, informando apenas a sua condição de MORTO fora de combate;

§1- É obrigatória colocação de pano vermelho sobre cabeça (com brevidade) para assegurar a sua integridade física evitando assim mais disparos desnecessários por outros operadores que estão em combate;

§2- Não sair da posição onde, foi ferido de maneira crítica;

§3- No caso de estar na linha de tiro atrapalhando os disparos de outros combatentes deve este se retirar em alguns metros, evitando a interferência e preservando a própria integridade física, cessando, deve então retornar ao local de origem;

§4- É permitido o uso do rádio pelo(a) combatente ferido(a) apenas, e somente só, para indicar seu status e sua localização no campo, fazê-lo apenas sem interferir na experiência dos demais jogadores.;

Art. 10 – O procedimento de salvamento, recuperação ou resgate poderá ser realizado por qualquer combatente, em outras palavras, equipara-se todo(a) operador(a) de *airsoft* a combatente com formação de APH (Atendimento Pré-Hospitalar) em Combate *Airsoft* Nível I, de acordo com os cursos a serem apresentados pela Instituição.

- I. A organização do jogo poderá deliberar sobre o número de socorristas ou médicos disponíveis por exército de acordo com a proposta lúdica da atividade;

§1- Todo(a) operador(a) de *airsoft* capaz de realizar o procedimento de cura fica conhecido como socorrista.

§3- Todo(a) socorrista deverá iniciar o procedimento retirando o pano vermelho da cabeça (o qual simula o sangramento e impede que os demais operadores(as) continuem disparando contra o alvo que se encontra fora de combate), colocando o(a) ferido(a) em condições de combate na função de guarda do procedimento, enquanto inicia o procedimento de enrolar a atadura ou fixar o torniquete na articulação disponível; **Tem um ponto que fui indagado e que tem um organizador de Eventos que disse não haver aplicabilidade de tal ponto na região onde ele joga, que é durante o salvamento, após retirada do pano vermelho, o operador fazer a guarda do socorrista, sei que na vida real é o procedimento, pois estando consciente, o ferido apoia com fogo, apontei isso ao operador que indagou sobre tal ponto, mas podemos analisar melhor isso?**

- I- Durante o procedimento o(a) combatente for novamente alvejado(a), deverá suspender a guarda e recolocar o pano indicativo na cabeça, o(a) socorrista deverá iniciar um novo procedimento com uma nova atadura ou torniquete em uma outra articulação e após retomar a conclusão do procedimento anterior.

- II- O(a) combatente só poderá voltar a se locomover após a conclusão do procedimento de cura;

- III- É possível que o procedimento seja interrompido e reiniciado de acordo com sua conveniência e oportunidade do(a) socorrista em face da estratégia no combate, porém, o(a) combatente ferido(a) só

se locomove com a conclusão do procedimento, como descrito no item anterior.

§3- Em jogos que utilizem o torniquete é obrigatória a utilização do utensílio nos membros de maneira alta e apertada, como preconiza os manuais de APH em Combate;

§4- Após o exaurimento das 04 (quatro) ataduras ou o equivalente em torniquetes, o combatente estará fora de combate (jogo);

I- Os(as) combatentes poderão ceder a outro(a) combatente ataduras ou torniquetes próprias, dando continuidade ao desenvolvimento de jogo.

5§- A organização do jogo poderá deliberar sobre o número de ataduras ou torniquetes de acordo com a proposta lúdica da atividade;

6§- O resgate poderá ser executado por qualquer combatente, ou até mais de um combatente, com o objetivo de retirar o(a) ferido(a) da área conflagrada para um ambiente seguro;

- **DETALHANDO CONDUTAS OPERACIONAIS.**

Art. 11 – Na RESCOM não se recomenda o uso do respawn (renascimento) por ferir princípios de isonomia, pois quem renasce retorna ao campo de combate munido de conhecimento a mais sobre o combate e estratégias adversárias que conseguiu perceber durante a sua locomoção até o ponto de ressurgimento, desequilibrando assim o combate.

Art. 12 – Na RESCOM fica prevista a utilização do modelo de “HC – Hospital de Campanha” que deve ser pré-definido antes do início do jogo e dará a capacidade de retirar as ataduras ou torniquetes, renovando o mecanismo de

cura do combatente. O HC, bem como o Respawn, acabam seguindo a mesma lógica, possibilitando o acesso a localização do inimigo, bem como a alguma estratégia rival, durante o deslocamento ao mesmo, para renovar as vidas, seria interessante deixar tal ponto a critério da deliberação da organização do evento, porém, colocar como apenas utilização das vidas iniciais como regra, evitando tal vantagem para qualquer dos times. Ressaltando o Art.11 gera o entendimento que com o fim do Respawn, haveria apenas as vidas iniciais, com os motivos semelhantes ao que pontuei, porém no Art.12 parece que o Respawn volta, com outro nome apenas, HC. Daí é interessante definir ou deixar mais claro tal ponto.

§1- O deslocamento até o Hospital de Campanha deverá ser realizado sem oferecer suposta vantagem estratégica sobre o combate, de preferência com rota pré-definida antes mesmo do início do jogo.

Art. 13 – Na RESCOM não existe autocura por parte de nenhum combatente, todos devem passar pelo procedimento de cura através de um(a) socorrista.

§1- A organização poderá deliberar sobre autocura por parte do sniper de acordo com a proposta lúdica da atividade, já que na maioria dos manuais essa categoria faz uso desse procedimento;

Art. 14 – De acordo com os princípios proibitivos do tiro cego e tiro de fresta, além da exposição de ao menos 25% (vinte e cinco por cento) do corpo, o combatente da categoria escudeiro poderá efetuar os disparos com a arma secundária, desde que cumpra esse princípio abrindo o escudo.

§1- Ressalta-se o entendimento que o escudo equivale ao armamento primário da categoria e sua função é defensiva, havendo necessidade de revide, cumpre-se o recomendado anteriormente.

§2- Equipamentos com características de grande energia como granadas, lançadores de granadas e similares, têm a capacidade de

inutilizar o escudo balístico, desta forma fere de forma crítica o combatente escudeiro.

§3- Se o escudeiro estiver ferido crítico, o seu equipamento estará fora de uso, não podendo ser erguido por outro combatente, salvo se o procedimento de cura tiver sido iniciado e ocorrer a transição de categoria.

