



# CRM

## COMPÊNDIO DE REGRAS MILSIM

AMMS

AIRSOFT MILSIM MATO GROSSO DO SUL

2021



# 1. FINALIDADE



# 1. FINALIDADE

O Compêndio de Regras MILSIM (CRM), tem por finalidade ordenar todas as regras que balizam a prática do esporte Airsoft, para as equipes vinculadas à AMMS. A padronização das regras dentro de um único compêndio se faz necessário para harmonizar a realização de eventos de Airsoft, onde reúnem-se diversas equipes de todo Estado do Mato Grosso do Sul.



## 2. LEGISLAÇÃO



## 2. LEGISLAÇÃO

É muito importante que o praticante do Airsoft tenha conhecimento sobre a legislação que controla a classificação, aquisição e transporte das armas utilizadas no Airsoft.

O Exército Brasileiro é a instituição responsável por aprovar as normas reguladoras da fabricação, venda, comercialização, importação, exportação, tráfego e da utilização de réplicas e simulacros de arma de fogo e de armas de pressão.



## 2. LEGISLAÇÃO

### 2.1 Classificação

Conforme a Portaria 002-COLOG, os armamentos utilizados no esporte Airsoft se classificam como Armas de Pressão e não como simulacro de armas de fogo.



## 2. LEGISLAÇÃO

### 2.1 Classificação

- Art. 13 §3º: a arma de pressão por ação de gás comprimido ou por ação de mola não poderá ser conduzida ostensivamente sob pena de configurar infração administrativa prevista no R-105.



## 2. LEGISLAÇÃO

### 2.1 Classificação

- 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.





## 2. LEGISLAÇÃO

### 2.1 Classificação

- Art. 16 (uso restrito):

VIII - *Armas de pressão por ação de gás comprimido ou por ação de mola, com calibre superior a seis milímetros, que disparem projéteis de qualquer natureza.*

- Art. 17 (uso permitido):

IV - *Armas de pressão por ação de gás comprimido ou por ação de mola, com calibre igual ou inferior a seis milímetros e suas munições de uso permitido.*



## 2. LEGISLAÇÃO

### 2.2 Aquisição

As armas de pressão por ação de mola, de calibre igual ou inferior a 6mm poderão ser adquiridas no mercado nacional sem a necessidade de CR (certificado de registro), por serem classificadas de uso permitido.

O CR só é exigido apenas na aquisição de armas de pressão a gás ou nas de mola com calibre acima de 6 mm (por ser de uso restrito).



## 2. LEGISLAÇÃO

### 2.3 Transporte

As armas de pressão por ação de mola e calibre igual ou inferior a 6 mm (AEG e Springer), não necessitam de GT (Guia de Tráfego) para o transporte.

A GT só é obrigatória para as armas por ação de gás e de mola de calibre acima de 6mm, por ser de uso restrito.



## 2. LEGISLAÇÃO

### 2.3 Transporte

O transporte das armas de pressão de Airsoft (mola e calibre menor que 6mm) só poderão ser efetuados com a Nota Fiscal original, comprovando a origem lícita da aquisição.

O transporte deve ser feito de forma discreta, dentro do porta malas do carro utilizando bolsas, case ou mochila apropriada, não caracterizando o transporte de forma ostensiva.



# 3. CLASSES

## 3. CLASSES

### 3.1 Classe ASSAULT (Soldado de Assalto)

A classe Assault é constituída por operadores que portam fuzis leves de assalto, que desempenham a função de ação de choque contra o adversário. Por utilizarem armamentos leves sua característica principal é a rapidez em assaltar e ocupar as posições adversárias.



Rifle M4 Ares Octarms Km 10



Rifle M4 Krytac LVOA

## 3. CLASSES

### 3.3 Classe **SUPPORT** (Grupo de Apoio)

A classe Support ou Grupo de Apoio é a classe constituída normalmente por operadores mais experientes, responsáveis pela supressão de tiros sobre o inimigo, possibilitando cobertura necessária para a movimentação segura dos demais membros da equipe. A classe Support abre caminho para a classe Assault realizar a manobrabilidade no terreno com segurança e conquistar posições adversárias.



Metralhadora A&K M249 - TAN



Metralhadora A&K MK46 - TAN

## 3. CLASSES

### 3.2 Classe DMR Standard (Atirador Designado)

A classe DMR (Designated Marksman Rifle) ou atirador designado, cumpre a função de apoiar a sua fração com tiros de precisão a média distância, onde os fuzis de assalto não conseguem alcançar.



Rifle DMR Colt M4A1 Cybergun



Rifle DMR We Katan Raptor



## 3. CLASSES

### 3.4 Classe **SNIPER** (Atirador de Elite)

Esta classe é responsável por tiros de longa distância, utilizados para abater alvos compensadores como comandantes de fração, Rádio operador, Socorristas, Navegadores e Explosivistas. Os Sniper utilizam rifles aferrolhados, lunetas de precisão e o *fps* mais alto do Airsoft, que lhes proporciona vantagem em distância sobre as demais classes.



Rifle Sniper APS M40a3



Rifle Snow Wolf Barrett M107 A1 Spring Sniper

## 3. CLASSES

### 3.5 Classe DMR/SASS (Semi-Automatic Sniper System)

A classe SASS é a classe de rifles intermediários entre os DMR Standard e os rifles Sniper, este tipo de armamento possibilita ao seu operador efetuar tiros específicos que os rifles DMR Standard não alcançariam e que os rifles Snipes não teriam cadência e tiro para suprimir.



## 3. CLASSES

### 3.6 Classe LMG (Light Machine Gun)

A classe LMG atua em apoio direto com o grupo de assalto, trabalham com supressão do inimigo, pelo fogo rápido de cadência forte, se destaca pela grande maneabilidade no terreno de seus operadores.



Rifle LMG 249 G&G CM16



Rifle LMG Classic Army Ca060m



# 4. ESPECIALIDADES



## 4. ESPECIALIDADES

As especialidades nos jogos de Airsoft são desempenhadas por operadores com funções específicas dentro de equipe, habilitando somente estes operadores a cumprirem tarefas essenciais dentro da missão.

Para se tornar um especialista os operadores terão que realizar instruções para se habilitarem, cumprindo todos objetivos previstos na **Cartilha de Especialidades da AMMS**, a fim de receber a qualificação necessária para exercer a função.



## 4. ESPECIALIDADES

### 4.1 Explosivista (Especialista em Explosivos)

É o único responsável em manusear explosivos e artefatos pirotécnicos e todas as missões de sua equipe, devendo assim estar habilitado para:

- Conhecer a classificação dos explosivos;
- Conhecer os tipos de explosivos e meios de acionamento;
- Conhecer os tipos de espoletas;
- Conhecer os tipos de estopins e cordéis detonantes;
- Saber realizar o cálculo para o tempo de detonação;
- Saber realizar o cálculo de carga para ruptura de madeira, aço e concreto; e
- Conhecer as regras de segurança no manuseio de explosivos.



## 4. ESPECIALIDADES

### 4.2 Rádio Operador (Especialista em Comunicações)

É o responsável pelas comunicações de sua equipe com as demais frações, devendo assim estar habilitado para:

- Estabelecer indicativos para sua equipe;
- Planejar um diagrama rede rádio dos canais;
- Desenvolver a conversação rádio nas operações;
- Estabelecer senha, contra senha e sinal de reconhecimento;
- Conhecer a o alfabeto fonético;
- Conhecer a utilização das mensagens pré-estabelecidas;
- Saber criptografar e descriptografar mensagens; e
- Preparar todos os equipamentos rádio para a operação.





## 4. ESPECIALIDADES

### 4.3 Navegador (Especialista em Orientação)

É o responsável pela orientação carta terreno da equipe, operador que guiará sua equipe com precisão em todas as infiltrações, devendo assim estar habilitado para:

- Diferenciar cartas topográficas e fotografias aéreas;
- Saber identificar as escalas das cartas;
- Saber locar coordenadas retangulares e geográficas;
- Saber utilizar uma Tela código;
- Traçar azimutes e contra azimutes;
- Realizar o planejamento de um percurso;
- Preencher um Quadro Auxiliar de Navegação (QAN);
- Saber executar uma Pista de orientação carta terreno; e
- Saber executar uma Pista de orientação por azimutes.





## 4. ESPECIALIDADES

### 4.4 Socorrista (Especialista em Atendimento Pré-hospitalar)

- A habilitação desta especialidade visa atender dois objetivos dentro do esporte Airsoft.
- O primeiro objetivo é de preparar operadores para realizarem as curas previstas dentro das regras do CRM;
- O segundo objetivo é de preparar os operadores da AMMS para prestar o Atendimento Pré-hospitalar em caso de uma emergência real dentro de campo.



# 5. SEGURANÇA



## 5. SEGURANÇA

A segurança é peça fundamental na execução das atividades de Airsoft, através do respeito às regras de segurança que será possível desenvolver cada vez mais um esporte seguro e harmônico.

Para isso, todos os jogadores são responsáveis em executar e fiscalizar as regras de segurança, bem como intervir energicamente quando presenciarem algum perigo iminente.



## 5. SEGURANÇA

Todo manuseio com o armamento em punho, deverá sempre ser realizado com o cano voltado para baixo **(Posição Sul)**, independentemente se o armamento estiver travado, sem carregador ou sem bateria.

Todo disparo acidental é fruto da negligência, da imprudência e do excesso de confiança.



## 5. SEGURANÇA

### 5.1 Shot Point (ponto de disparo)

Shot Point é um local afastado da Safety Zone que contém alvos nas distancias de 10, 25 e 50 metros, onde todos os operadores deverão testar suas armas em segurança.

Este ponto deverá ser montado em local seguro, com seus alvos voltados fora da circulação dos operadores.



## 5. SEGURANÇA

### 5.2 Procedimento de segurança na SAFETY ZONE

- É obrigatório à utilização de óculos de proteção balística;
- Sempre que pegar uma arma, verifique se ela está realmente descarregada;
- Manuseie sua arma sempre travada e sem magazine;
- Manuseie sua arma, sempre com o cano voltado para a Posição Sul;
- Ao manusear sua arma, dedo sempre fora do gatilho;
- São proibidos disparos dentro da Safety Zone;
- Disparos de regulação, somente no Shot Point (Ponto de Tiro);
- Nunca entregue ou receba uma arma, com o cano apontado na direção do corpo;
- Nunca realize brincadeiras que atentem contra a segurança; e
- Lembre-se, uma arma mesmo travada pode disparar e machucar alguém.



## 5. SEGURANÇA

### 5.3 Procedimento de segurança na ÁREA de OPERAÇÕES

- Obrigatório à utilização de óculos de proteção balística;
- É aconselhável o uso de máscara facial telada;
- Transporte sua arma sempre na Posição Sul;
- Somente aponte sua arma, para onde pretenda atirar;
- Ao empunhar sua arma, dedo sempre fora do gatilho;
- Antes de atirar, certifique-se de que o seu oponente esteja com óculos de proteção;
- Respeite os limites do *fps* de sua classe;
- Respeite as distâncias de segurança para seus disparos;
- Se possível, não atire no rosto do seu adversário;
- Evite ao máximo Overshoot (Excesso de Tiro) em seu adversário; e
- Nunca ande sozinho em área de mata.



## 5. SEGURANÇA

Lembre-se:

**“O PREÇO DA SEGURANÇA É A ETERNA VIGILÂNCIA”**





# 6. DOTAÇÃO/*FPS*/JOULE



## 6. DOTAÇÃO/FPS/JOULE

Cada classe no Airsoft possui funções peculiares dentro da área de operações, para isso possuem características específicas quanto a quantidade de munição, limite de *fps* e limite de Joule.



## 6. DOTAÇÃO/FPS/JOULE

### 6.1 Dotações e Limites

Classes	Munição	Nº Magazines	Limite de fps	Limite de Joule
ASSAULT	400 BBs	5 Mid Cap (80) ou 01 High Cap (350)	400 fps	1,5 j
SUPPORT/SAW	1500 BBs	03 Drum (500)	400 fps	1,5 j
LMG	750 BBs	03 Drum (250)	400 fps	1,5 j
Pistola	60 BBs	03 Mag (20)	400 fps	1,5 j
DMR Standard	250 BBs	05 Mid Cap (50)	450 fps	1,9 j
DMR SASS	250 BBs	05 Mid Cap (50)	500 fps	2,3 j
SNIPER	120 BBs	04 Mid Cap (30)	550 fps	3 j



## 6. DOTAÇÃO/FPS/JOULE

### 6.2 Distribuições

Ord	Classes/Materiais	Distribuição Permitida
1	Armas Assault	1/1
2	Armas SUPPORT/SAW	1/10
3	Armas LMG	1/10
4	Pistola	1/1
5	Armas DMR Standard	1/5
6	Armas DMR SASS	1/5
7	Armas SNIPER	1/5
8	Escudos Balísticos	1/20
9	Granadas de mão	1/1
10	Viaturas Blindadas	1/20
11	Cargas C4 do Explosivista	1/1
12	Equipamentos Drone	1/20
13	Especialista Socorrista	1/5
14	Especialista Explosivista	1/5
15	Especialista Navegador	1/5
16	Especialista Rádio Operador	1/5



## 7. LOADOUT (Equipamentos)

O Loadout compreende em toda a vestimenta, acessórios e equipamentos utilizados pelo praticante de Airsoft para compor o uniforme da sua equipe.

Cada equipe é responsável em padronizar seu Loadout com equipamentos que proporcionem segurança e comodidade ao jogador.



# 7. LOADOUT



## 7. LOADOUT (Equipamentos)

Para a prática segura do Airsoft na modalidade MILSIM, a AMMS adotou como padrão o seguinte Loadout:

- Óculos de proteção (**obrigatório**);
- Coturno cano alto (**obrigatório**);
- Calça (**obrigatório**);
- Blusa manga longa (recomendado);
- Máscara de proteção facial (recomendado);
- Capacete balístico (recomendado);
- Colete tático com porta magazines (recomendado);
- Rádio transmissor em UHF/VHF (recomendado);
- Luvas táticas (recomendado); e
- Joelheiras (recomendado).

**Obs: Não se recomenda utilizar óculos telado.**





# 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO





## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.1 Planejamento e Execução

A organização dos jogos da AMMS deverá seguir a mesma linha de raciocínio quanto ao planejamento e execução do evento.

Esta padronização das ações visa harmonizar a prática do Airsoft em eventos onde várias equipes de diferentes cidades participem, unificando procedimentos e equalizando resultados.

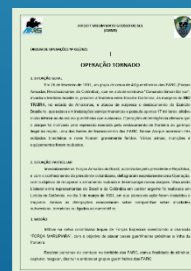


## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.1 Planejamento e Execução

Para desenvolver uma operação (evento) de Airsoft, a equipe organizadora deverá fornecer 03 (três) documentos básicos com antecedência para as demais equipes participantes:

- a) **Folder** de chamada do evento, até 05(cinco) dias que antecedem o evento;
- b) **Ordem de Operações**, até 01 (um) dia que antecede o evento; e
- c) **Mapa da Área de Operações**, no dia da operação.





## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.2 Emissão da Ordem de Operações

#### a. Briefing

Na data e hora marcada para a realização da operação, a equipe organizadora deverá emitir em público a Ordem de Operações, explicando de forma genérica os itens:

- Situação Geral;
- Situação Particular; e
- Missão de cada Exército.



## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.2 Emissão da Ordem de Operações

#### a. Briefing

Estas informações da Ordem de Operações repassadas para todo público presente no evento, visam familiarizar os participantes com as condutas e procedimentos que deverão ser adotadas durante todo o jogo, minimizando dúvidas, fazendo com que o evento transcorra de acordo com o planejado.



## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.2 Emissão da Ordem de Operações

#### b. Debriefing

Ao final de cada evento a equipe organizadora deverá reunir todos os Team Leader (TL) das diversas equipes participantes e verificar alguns aspectos como:

- Se houve algum incidente com segurança durante o evento;
- Se todos os objetivos foram alcançados e quais falharam;
- Qual a principal linha de ação para evitar a falha dos objetivos; e
- Ouvir sugestões e reclamações para aprimorar os próximos eventos.



## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.3 Ranger (Juízes)

- São identificados por coletes e sinalização;
- É autoridade máxima em campo e dominam todas as regras do CRM;
- Tem livre circulação por todo campo, abordam operadores para fiscalizá-los;
- Devem zelar pela segurança de todos em campo;
- Devem verificar se as dotações de munição estão corretas;
- Devem verificar se o *fps* e Joule estão corretos;
- Esclarecem quaisquer dúvidas sobre os procedimentos do jogo;
- Corrigem possíveis irregularidades cometidas por operadores; e
- Acionam a Rede Rádio o brado de **PERIGO REAL** caso necessário.



## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.4 Posto de Ressuprimento Avançado (PRA)

Visando uma maior aproximação do realismo em nossos jogos, o que proporcionará uma maior “jogabilidade” foi criado o Posto de Ressuprimento Avançado (PRA), que consiste em um ponto de apoio dentro da área de operações, que servirá como apoio logístico para ressuprimento das tropas em combate.

O Posto de Ressuprimento Avançado pode ser caracterizado por uma caixa ou uma mochila, contendo recargas de munições e materiais de cura.



## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.4 Posto de Ressuprimento Avançado (PRA)

- O PRA poderá ser fixo ou móvel, mas obrigatoriamente deverá estar no mínimo à 100 (cem) metros do objetivo principal;
- Os operadores que foram feridos em campo e não tiveram apoio do Socorrista, podem se deslocar isoladamente até o PRA para obter a cura;
- Operadores com **High Cap** não terão direito a realizar recargas no PRA; e
- Os magazines ou frascos que acondicionam as munições deverão estar identificados com o nome, classe e quantidade de munições do operador, de modo que facilite a fiscalização do Ranger.





## 8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO

### 8.5 Convidado Novato

- Cada equipe fica responsável pela ambientação das regras da AMMS com ele;
- Deve utilizar calça, coturno cano alto, blusa manga longa, óculos de proteção e máscara facial;
- Deverá ser sempre acompanhado em campo por outro operador experiente;
- Não poderão exercer em campo as atividades de especialistas;
- Armas particulares deverão ser cronadas antes de entrarem em campo; e
- Convidado que deseja apenas conhecer o esporte (sem jogar), deverá estar em campo identificado com colete colorido, EPIs completos e acompanhado por um Ranger.



# 9. CONDUTAS DE COMBATE



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.1 Ferimento Crítico

- Tiro que acertar qualquer parte do corpo será considerado ferimento crítico;
- Ao ser alvejado o operador deverá levantar inicialmente uma das mãos (para evitar overshoot), colocar seu pano vermelho sobre a cabeça e aguardar o Socorrista;
- O pano vermelho indica “ferimento crítico”, deverá conter as medidas mínimas de 35cm x 35cm;
- Tiros que acertarem partes dos armamentos “empunhados” não são válidos; e
- Tiros de ricochetes não serão considerados tiros válidos.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.2 Curas

Durante o desenrolar dos jogos os operadores com ferimento crítico poderão ser reabilitados através das curas primárias, secundárias e terciárias.

As curas primárias são realizadas pelo próprio operador através da colocação do Torniquete, a cura secundária é realizada pelo Socorrista através da colocação da atadura em uma das articulações e a cura terciária é realizada no Posto de Ressuprimento Avançado (PRA).



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.2 Curas

#### a) Cura Primária (Torniquete)

Visando uma aproximação com o realismo e a criação do reflexo de autopreservação, foi instituído nos jogos da AMMS o uso do Torniquete como parte do processo da **cura primária**.

Ao ser alvejado em qualquer parte do corpo, o operador deverá colocar seu pano vermelho sobre a cabeça, aplicar o TORNIQUETE dois dedos acima do local da lesão e aguardar o Socorrista.

**Obs: “local da lesão” todas as articulações de membros inferiores e superiores.**





## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.2 Curas

#### b) Curas Secundárias

- Realizada pelos Socorristas em membros inferiores, superiores, tronco ou cabeça, através da aplicação de ataduras de crepom com medidas 10cm x 1,80cm;
- A imobilização é feita sobre as articulações, de modo que limite o movimento;
- Cada cura deverá ser realizada em locais diferentes do corpo (Ex: Braço, perna e tronco); e
- Cada operador terá direito a três curas durante o jogo, após a quarta morte o operador estará fora de combate.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.2 Curas

#### c) Cura Terciária

Os operadores com ferimento crítico e que estiverem **utilizando Torniquete**, que estejam impossibilitados de serem curados pelo Socorrista, poderão se deslocar isoladamente até o PRA, para realizarem a cura terciária diante do Ranger, podendo ser feita pela colocação de ataduras ou pela aplicação de bolsas de sangue conforme a equipe organizadora padronizar.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.2 Curas

#### d) Reabilitação

Após os operadores serem curados pelo Socorrista (secundária) ou no PRA (terciária), deverão retirar primeiro o Torniquete e somente depois retirar seu pano vermelho da cabeça.

Após a retirada do pano vermelho da cabeça o operador estará reabilitado para recomeçar o jogo, podendo ferir e ser ferido novamente.

Para reiniciar o jogo o operador deverá esconder totalmente seu pano vermelho das vistas do adversário.





## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### e) Rendição

- Ocorre quando um operador surpreende o adversário a menos de 05 (cinco) metros de distância e brada (grita) “RENDIDO”.
- A rendição coloca o operador rendido na situação de ferimento crítico, devendo automaticamente puxar seu pano vermelho.
- O adversário poderá ou não se render, mas correrá o risco de ser atingido a menos de cinco metros caso reagir.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### e) Rendição

- A rendição do adversário poderá ser realizada **sem o brado** de rendido, utilizando o sinal de rendição simulando um “corte”, na altura do pescoço.
- Se o operador tocar o corpo do adversário, a rendição é obrigatória.
- Por Fair Play (jogo justo), aconselha-se ao adversário rendido que fique em silêncio, para que o operador vitorioso possa dar continuidade a sua jogada.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.3 Proibições em Campo

- Durante os combates fica proibida a execução de tiro cego (Atirar escondido).
- Fica proibido entrar de forma proposital na frequência rádio do Exército adversário.
- Fica proibido a utilização de disparos em automático (full, burst ou binário), em combates de CQB (Close Quarters Battle).



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.3 Proibições em Campo

- Compreende-se combates dentro e fora do CQB, todos conflitos com troca de tiro de fora para dentro ou de dentro para fora da área edificada.
- Operador com ferimento crítico, não pode falar, gesticular ou trocar de posição, de maneira que caracterize vantagem para si ou para sua equipe (exceção PRA).
- O Socorrista poderá arrastar o ferido para uma área considerada mais segura.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.3 Proibições em Campo

- Arrastar o ferido em pé, é segurar o ferido pelas costas e por baixo dos braços e arrastá-lo literalmente, sem que este realize nenhuma ajuda; e
- Arrastar o ferido sentado ou deitado, é segurar o ferido por uma das mãos ou pela alça do colete e arrastá-lo literalmente, sem que este realize nenhuma ajuda.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.3 Proibições em Campo

- Fica proibido utilizar o adversário ferido como escudo nas trocas de tiro;
- Fica proibido realizar recargas de munição fora do PRA;
- Fica proibido as classes DMR Standard, SASS e Sniper de realizar disparos contra os adversários a uma distância menor que 25 metros;



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.3 Proibições em Campo

- As classes Assault, Support e LMG aconselha-se realizar disparos a uma distância mínima de 10 metros do adversário;
- Em combates de CQB quando dois adversários se encontram em uma esquina de parede, e simultaneamente realizam disparos, os dois operadores deverão se declarar com ferimento crítico; e
- Fica proibido a utilização de apontadores laser que não sejam específicos para uso em armamentos.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados



Viatura Blindada





## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### a) Pilotagem

- Cada equipe ou Exército só poderá utilizar 01 (uma) viatura para cada 20 (vinte) operadores.
- Os veículos utilizados nos jogos como viaturas blindadas, só poderão ser pilotadas por operadores portadores de CNH.
- Fica de responsabilidade de cada equipe a procedência, manutenção e recolhimento de impostos dos veículos utilizados como blindados.
- A velocidade máxima de circulação dos veículos durante os jogos deverá ser de 30 Km/h.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### b) Desabilitação

- O veículo fechado só poderá ser desabilitado pelo **Explosivista** utilizando uma carga de C4 (sonora).
- Veículos abertos são desabilitados quando o condutor for atingido.
- Não poderá haver troca de condutores de veículos abertos desabilitados por tiro, mas poderá haver cura do condutor.

## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### b) Desabilitação

- A carga de C4 utilizada para desabilitar de veículo, consiste de um sistema de sirene com ímã que deve ser preso a lataria do carro e só então acionada.



Carga sonora de C4



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### b) Desabilitação

- Cada Explosivista só pode transportar e acionar 01 (uma) carga de C4.
- Caso o veículo seja desabilitado pelo Explosivista utilizando uma carga de C4, todos os ocupantes da viatura estarão com ferimento crítico.
- Os ocupantes da viatura com ferimento crítico poderão ser curados pelos Socorristas.
- Fica proibido qualquer operador entrar na frente de uma viatura em movimento, tentando parar o veículo com seu próprio corpo.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### c) Reabilitação da Viatura

- A viatura quando desabilitada por carga de C4, só poderá ser reabilitada quando receber Suprimento para Reativação de Viatura (SRV), que consiste em uma Bateria de carro extra.



Suprimento para Reativação de Viatura (SRV)



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### c) Reabilitação da Viatura

- Para reativar a viatura e sua guarnição, basta a equipe deslocar do PRA o Suprimento para Reativação de Viatura (SRV) e colocar no interior da viatura.
- Se o Suprimento para Reativação de Viatura (Bateria extra) estiver dentro da viatura na hora de sua desabilitação, não poderá mais ser utilizada como Suprimento de Viatura.
- Qualquer Socorrista pode realizar a cura dos operadores com ferimentos críticos dentro da viatura, mas o veículo continuará inoperante.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### c) Reabilitação da Viatura

- A equipe que desabilitou a viatura, não poderá ocupar ou subtrair qualquer tipo de material do interior de veículo.
- Os veículos não podem ser confiscados ou utilizados pela equipe adversária.
- Os veículos podem ser utilizados por suas equipes para transporte de feridos e também como PRA móvel, para transporte de diversos tipos de suprimentos, menos para SRV (bateria extra).



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.4 Veículos Blindados

#### c) Reabilitação da Viatura

- Se a viatura for desabilitada todos os suprimentos dentro dela ficam inoperantes até a viatura ser reabilitada pelo Suprimento para Reativação de Viatura (SRV).
- Por segurança não poderão ser realizados “tiros cegos” com o cano apoiado em frestas em direção aos ocupantes do interior do veículo.
- Fica proibido o arremesso de granadas de mão para o interior do veículo.
- Os ocupantes no interior do veículo que forem atingidos por disparos advindos de aberturas como janelas, portas, escotilhas que não caracterize tiro cego, estarão com ferimento crítico.





## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.5 Escudos Balísticos



Escudo Balístico



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.5 Escudos Balísticos

Os Escudos Balísticos podem ser utilizados em qualquer ambiente de combate, porém precisam obedecer aos seguintes aspectos:

- Na forma de retângulo, devendo ter o tamanho máximo de 100cm x 60cm.
- Em outra forma, deve ter o tamanho máximo de 320cm de perímetro.
- Deve ter o peso mínimo de 3 Kg.
- Poderá ter janela transparente sem limite de tamanho.
- Não poderá ter “buracos” para realização de tiro cego.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.5 Escudos Balísticos

- Distribuição é de 01 (um) escudo para cada 20 (vinte) operadores do mesmo Exército.
- Os escudos são considerados “indestrutíveis” por tiros ou explosivos, somente o escudeiro quando atingido ficará com ferimento crítico.
- Fica proibido o uso de armas primárias pelo Escudeiro, podendo este utilizar somente armas secundárias (pistolas).
- Caso o Escudeiro seja atingido na sua arma (pistola) será considerado ferimento crítico.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.5 Escudos Balísticos

- Caso a guarnição do escudo seja atacada com granada de mão por trás do escudo, em uma distância de até 5 (cinco) metros, toda guarnição estará com ferimento crítico.
- Caso o Escudeiro seja atingido pelo adversário, o mesmo deverá posicionar imediatamente seu escudo no chão com a face voltada para baixo e puxar seu pano vermelho.

## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.6 Granadas de Mão



Granada a Gás Tornado 2



Granada Sonora G2 Alpha



Granada Descartável



Granada a Mola T238 - V2



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.6 Granadas de Mão

- Está autorizada somente a utilização de granadas de mão de fabricação industrial, confeccionadas exclusivamente para jogos de Airsoft.
- Fica proibida a utilização de granadas caseiras que utilizem explosivos de qualquer natureza.
- Em combates dentro do CQB em ambientes maiores que 6m x 6m, as granadas de mão possuem uma letalidade em um raio de 5 (cinco) metros, a partir de centro da explosão.
- Em combates dentro do CQB em ambientes menores que 6m x 6m, todos os operadores do interior do cômodo sofrerão ferimento crítico.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.7 Materiais Pirotécnicos

- Os materiais pirotécnicos que são utilizados nos eventos de Airsoft deverão ser utilizados de forma segura de acordo com as orientações técnicas de cada material.
- O Explosivista será o operador habilitado através instruções específicas para manusear com segurança todos os tipos de materiais pirotécnicos.
- A utilização de explosivos pelo Ranger deverá ter prioridade para operadores com a especialidade de Explosivista.
- A segurança no manuseio dos explosivos deverá sempre ser prioridade nas atividades de Airsoft.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.7 Materiais Pirotécnicos

#### a) Rojão 12x1



- Encaixe o cabo do rojão no tubo de outro foguete antes de usar, de modo que o iniciador pirotécnico fique em lados opostos.
- Retire a cinta do rojão superior, acenda o iniciador, e levante o tubo para o alto até ouvir o disparo.
- Verifique antes de soltar o foguete se o lugar é aberto desprovido de árvores, rede elétrica ou marquises.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.7 Materiais Pirotécnicos

#### a) Rojão 12x1



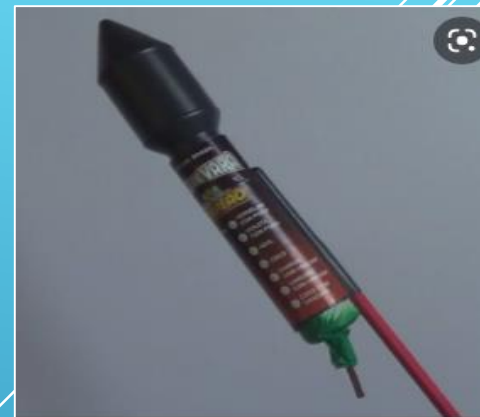
- Os fogos devem ser soltos sempre para cima, retos, sem inclinação do braço.
- Jamais aponte o rojão na direção de alguém ou na direção do chão para evitar incêndios em materiais secos.
- Se o rojão falhar ao ser acionado, por segurança aguarde 15 min e descarte em local apropriado.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.7 Materiais Pirotécnicos

#### b) Rojão de Vara (Treme Terra)

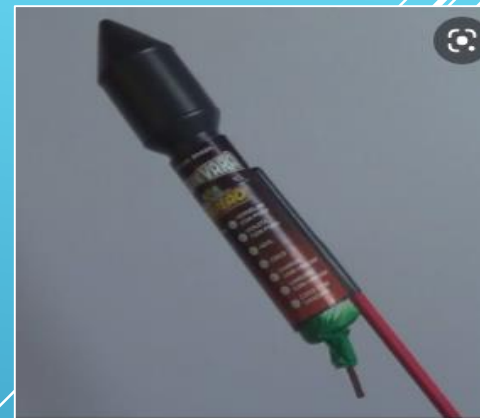


- O ideal é apoiar a haste dentro de um cano de ferro, deixando o estopim para fora.
- Ao acender afaste-se para evitar acidentes de explosão antecipada.
- Nunca solte o rojão a favor do vento, deve ser solto na direção contrária para equilibrar a força de propulsão.
- A varinha do rojão não deve ser quebrada em nenhuma hipótese, pois seu peso serve de guia para a trajetória.

## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.7 Materiais Pirotécnicos

#### b) Rojão de Vara (Treme Terra)



- Nunca solte o rojão sobre os operadores, pois ao subir a varinha pesa 135 gramas, mas quando retorna ao chão pode pesar entre 6 e 7 Kg.
- Por medida de segurança, fica obrigatória a utilização de 10 cm de estopim acoplado ao pavio dos rojões de vara para acioná-los.
- Sempre ao acionar o rojão de vara afaste-se a uma distância mínima de segurança de 20 (vinte) metros, para evitar acidentes com explosão antecipada.

## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.7 Materiais Pirotécnicos

#### c) Bombas Comuns



- Nunca transporte um explosivo no bolso do uniforme, o mesmo deverá ser transportado em mochila apropriada.
- Nunca transporte um explosivo no mesmo compartimento dos acionadores pirotécnicos como fósforos, isqueiros, etc.
- Nunca transporte um acionador elétrico (Squib) no mesmo compartimento de pilhas, baterias ou com carga elétrica.

## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.7 Materiais Pirotécnicos

#### c) Bombas Comuns



- Não reaproveite explosivos que tenham falhado.
- Por medida de segurança, fica obrigatória a utilização de 10 cm de estopim acoplado ao pavio ou cabeça indutora das bombas comuns.
- Caso o explosivo for acionado no chão da mata, o solo deverá ser “varrido” no raio de 01 (um) metro, afastando qualquer material incendiário.
- É aconselhável que seja feito um buraco na terra de 15 cm de profundidade, para o acionamento de explosivos no chão.

## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.8 Drones



Drone classe 3





## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.8 Drones

#### 1) Regras básicas da ANAC para Operação de Drones classe 3

- O operador deverá ser maior de 18 (dezoito) anos.
- Equipamentos com peso máximo de decolagem acima de 250g precisam ser cadastrados no SISANT.
- É obrigatória a contratação de seguro de responsabilidade civil, chamado de Seguro RETA.





## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.8 Drones

#### 1) Regras básicas da ANAC para Operação de Drones classe 3

- Altura máxima de voo é de 400 pés ou 120 m de altura.
- Acima de 120m é necessário ter uma certificação de pilotagem específica.
- Navegar a uma distância mínima de 30 metros na horizontal em relação a pessoas, casas, prédios, veículos e animais.
- Estar afastado pelo menos 5 km de distância de aeródromos.







## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.8 Drones

#### 2) Regras básicas da AMMS para Operação de Drones classe 3



- Nas atividades de Airsoft o uso do Drone deverá ser feito exclusivamente para fotos, filmagens e espionagens durante o jogo.
- Fica proibido a utilização de Drones com armamentos acoplados.
- Os Drones deverão realizar sobrevoos de no mínimo 30 (trinta) metros acima dos operadores.
- O operador de Drone que for atingido (ferimento crítico), deverá recolher seu equipamento imediatamente.



## 9. CONDUTAS DE COMBATE

### 9.8 Drones

#### 2) Regras básicas da AMMS para Operação de Drones classe 3

- O operador do Drone com ferimento crítico, poderá ser reabilitado pelo Socorrista, podendo voltar a operar seu equipamento.
- Fica proibido aos demais operadores realizar disparos contra os Drones (equipamentos).
- Operadores de Drone que fazem parte da organização do evento, deverão estar portando coletes coloridos do Ranger.





**Obrigado pela sua atenção**

**A união de todos fará uma AMMS mais forte e segura!**