



CRM

COMPÊNDIO DE REGRAS MILSIM

AMMS
AIRSOFT MILSIM MATO GROSSO DO SUL
2022

SUMÁRIO

Ord	Títulos	Página
1.	1. FINALIDADE	4
2.	2. LEGISLAÇÃO	4
3.	2.1 Classificação.....	4
4.	2.2 Aquisição.....	5
5.	2.3 Transporte.....	5
6.	3. CLASSES	6
7.	3.1 Classe ASSAULT (Soldado de Assalto).....	6
8.	3.2 Classe DMR Standard (Atirador Designado).....	6
9.	3.3 Classe SUPPORT (Grupo de Apoio).....	7
10.	3.4 Classe SNIPER (Atirador de Elite).....	7
11.	3.5 Classe DMR/SASS (Semi-Automatic Sniper System).....	8
12.	3.6 Classe LMG (Light Machine Gun).....	9
13.	4. ESPECIALIDADES	9
14.	4.1 Engenheiro (Especialista em Explosivos).....	9
15.	4.2 Comunicações (Especialista em Comunicações).....	10
16.	4.3 Navegador (Especialista em Orientação).....	10
17.	4.4 Médico (Especialista em Atendimento Pré-hospitalar).....	10
18.	5. SEGURANÇA	11
19.	5.1 Shot Point (ponto de disparo).....	11
20.	5.2 Procedimento de segurança na SAFETY ZONE.....	11
21.	5.3 Procedimento de segurança na ÁREA de OPERAÇÕES.....	11
22.	6. DOTAÇÃO/FPS/JOULE	12
23.	6.1 Dotações e Limites.....	13
24.	6.2 Distribuições.....	13
25.	7. LOADOUT	14
26.	8. ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO DO EVENTO	14
27.	8.1 Planejamento e Execução.....	14
28.	8.2 Emissão da Ordem de Operações.....	15
29.	a. Briefing.....	15
30.	b. Debriefing.....	16
31.	8.3 Ranger (Juízes).....	16
32.	8.4 Hospital de campanha e Paiol.....	17
33.	8.5 Convidado Novato.....	17
34.	9. CONDUTAS DE COMBATE	18
35.	9.1 Ferimento Crítico.....	18
36.	9.2 Curas.....	19
37.	a) Cura Primária.....	19
38.	b) Cura Secundária.....	19
39.	c) Reabilitação.....	19
40.	d) Rendição.....	19
41.	9.3 Proibições em Campo.....	20
42.	9.4 Veículos Blindados.....	21
43.	a) Pilotagem.....	21
44.	b) Desabilitação.....	21

45	c) Reabilitação.....	22
46	9.5 Escudos Balísticos.....	23
47	9.6 Granadas de Mão.....	23
48	9.7 Materiais Pirotécnicos.....	24
49	a) Rojão 12x1.....	24
50	b) Rojão de Vara.....	24
51	c) Bombas Comuns.....	25
52	9.8 Drones.....	25
53	a) Regras básicas da ANAC para Operação de Drones classe 3.....	25
54	b) Regras básicas da AMMS para Operação de Drones classe 3.....	25
55	Anexo “A” - Ficha de Cronagem.....	27
56	Anexo “B” - Regulamento Disciplinar da AMMS.....	28
57	Anexo “C” - Folder de Chamada da Operação.....	31
58	Anexo “D” - Ordem de Operações.....	32
59	Anexo “E” - Mapa da Área de Operações.....	36

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

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.

Essa regulamentação é feita através da Portaria 002-COLOG, de 26 de fevereiro de 2010, do Decreto nº 3.665, de 20 de novembro de 2000, conhecido como R-105, e seu Anexo I produtos controlados, e da Portaria nº 56 - COLOG, de 5 de junho de 2017.

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.

- Art. 2. II: **arma de pressão**: arma cujo princípio de funcionamento implica no emprego de gases comprimidos para impulsão do projétil, os quais podem estar previamente armazenados em um reservatório ou ser produzidos por ação de um mecanismo, tal como um êmbolo solidário a uma mola.

Parágrafo único. Enquadram-se na definição de armas de pressão, para os efeitos desta Portaria, os lançadores de projéteis de plástico maciços (Airsoft) e os lançadores de projéteis de plástico com tinta em seu interior (Paintball).

- Art. 13 §1º: quando se tratar de armas de pressão por ação de mola de uso permitido, a guia de tráfego somente será exigida na saída da fábrica ou ponto de entrada no País, conforme previsto no art. 10 do R-105;

- 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.

- 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.

Os artigos 16 e 17 do R-105 definem o que são produtos restritos e produtos de uso permitido.

- 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.

2.2 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).

- Art. 11: o adquirente de arma de pressão por ação de gás comprimido deverá possuir no mínimo 18 (dezoito) anos de idade, de acordo com o disposto no art. 81, I, da Lei nº 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente), sob pena de o comerciante incidir no crime previsto no art. 242 da mesma lei.

Redação da Portaria nº 41-COLOG/2018, de 28 de março de 2018.

§1º Ficam isentas de registro (CR):

I - As pessoas físicas e jurídicas citadas nos art. 99 a 102 do Regulamento para a Fiscalização de Produtos Controlados;

II - As pessoas físicas, quando utilizarem:

a) armas de pressão;

b) fogos de artifício; ou

c) acessórios de arma, do tipo dispositivo de pontaria considerado de uso permitido.

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.

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.

Recomenda-se que o transporte das armas de Airsoft seja realizado sem os magazines.

3. CLASSES

Nos jogos de Airsoft, cada jogador possui uma função dentro de suas equipes, para isso se utilizam de armamentos e equipamentos específicos, baseadas nas divisões de funções de tropas militares convencionais.

Para melhor desenvolvimento e organização do esporte, a AMMS dividiu seus operadores por classes de acordo com o seu emprego tático e operacional nas missões.

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.

Modelos de Rifles de assalto:



Rifle M4 Ares Octarms Km 10



Rifle M4 Krytac LVOA



Rifle AK 47 Cyma



Submetralhadora H&K MP5 MB5A5

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.

Deverá possuir OBRIGATORIAMENTE LUNETAS, RED DOT ou MIRA ACOG e BIPÉ, deverá ter o tamanho mínimo entre o STOCK e a PONTA DA ARMA de 1 METRO e ARMA SECUNDÁRIA. O operador DMR Standard dispara apenas no single shot (**tiro único**) e não poderá efetuar disparos com menos de **15 metros** em seus alvos, nesses casos o mesmo deverá fazer uso da arma secundária. Em locais onde possui CQB ou estruturas, ao entrar o operador só poderá combater utilizando sua arma secundária.

Modelos de Rifles DMR:



Rifle DMR Colt M4A1 Cybergun



Rifle ICS DMR MARS M4

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. O mesmo deverá portar uma arma secundária (pistola) para ser usado em ambientes CQB.



Modelos de Metralhadoras Support:



Metralhadora A&K M249 - TAN



Metralhadora A&K MK46 - TAN

Metralhadora A&K MK43

Metralhadora ARES M60

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, Médicos, Navegadores, Engenheiros e Comunicações. 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. O operador SNIPER deverá possuir ARMA SECUNDÁRIA e não poderá efetuar disparos com o seu RIFLE a menos de **25 metros** em seus alvos, nesses casos o mesmo deverá fazer uso da arma secundária. Em locais onde possui CQB ou estruturas, ao entrar o operador só poderá combater utilizando sua arma secundária.

Modelos de Rifles Sniper:



Rifle Sniper APS M40a3
Rifle Snow Wolf



Barrett M107 A1 Spring Sniper



Rifle Sniper Silverback SRS A2 16''



Rifle Sniper ARES AW338 - MSR 008

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 de tiro para suprimir.

Deverá possuir **OBRIGATORIAMENTE** LUNETAS, RED DOT ou MIRA ACOG e BIPÉ, deverá ter o tamanho mínimo entre o STOCK e a PONTA DA ARMA de **1 METRO** e ARMA SECUNDÁRIA. O operador DMR/SASS dispara apenas no single shot (**tiro único**) e não poderá efetuar disparos com menos de **25 metros** em seus alvos, nesses casos o mesmo deverá fazer uso da arma secundária. Em locais onde possui CQB ou estruturas, ao entrar o operador só poderá combater utilizando sua arma secundária.

Modelos de Rifles DMR/SASS:



DMR/SASS ARES SR25-M110



Rifle DMR/SASS SVD47



Rifle DMR/SASS VFC G28 DX VF1

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. O mesmo deverá portar uma arma secundária (pistola) para ser usado em ambientes CQB.

Modelos de Metralhadoras LMG:



Rifle LMG 249 G&G CM16



Rifle LMG Classic Army Ca060m

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.

Os operadores poderão ser habilitados em mais de uma especialidade, mas só poderão exercer 01 (uma) função a cada jogo, devendo para isso estar identificado com o Patch apropriado.

Cada equipe poderá designar 01 (um) especialista habilitado a cada 05 (cinco) operadores de sua equipe, e este não poderá realizar a troca de função até o final do mesmo jogo.

4.1 Engenheiro (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;



Patch Engenheiro

- 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.

4.2 Comunicações COM (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.



Patch Comunicações

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.



Patch Navegador

4.4 Médico (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, e o segundo objetivo é de preparar os operadores da AMMS para prestar o Atendimento Pré-hospitalar



Patch Médico

em caso de uma emergência real dentro de campo, devendo assim estar habilitado para:

- Conhecer os procedimentos básicos para tratar ferimentos;
- Conhecer os procedimentos básicos para tratar fraturas;
- Conhecer os procedimentos básicos para tratar queimaduras;
- Conhecer os procedimentos básicos para realizar a Reanimação Cardiopulmonar (RCP);
- Conhecer os procedimentos básicos para imobilização e transporte em macas;
- Saber realizar a aplicação correta do Torniquete;
- Realizar um deslocamento com macas improvisadas; e
- Saber realizar a cura secundária em operadores com ferimentos críticos.

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.

Um disparo acidental poderá ocasionar a perda de um olho, a quebra de um dente ou no mínimo uma lesão no rosto de um inocente.

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. A memória muscular em sempre realizar os procedimentos de segurança é que nos ajudará a evitar uma tragédia desnecessária. Todo disparo acidental é fruto da negligência, da imprudência e do excesso de confiança.

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.

As equipes organizadoras do evento, deverão providenciar a montagem do Shot Point, bem como fiscalizar que os disparos testes sejam realizados somente neste local.

5.2 Procedimento de segurança na SAFETY ZONE

- a) É obrigatório à utilização de óculos de proteção balística;
- b) Sempre que pegar uma arma, verifique se ela está realmente descarregada;
- c) Manuseie sua arma sempre travada e sem magazine;
- d) Manuseie sua arma, sempre com o cano voltado para a Posição Sul;
- e) Ao manusear sua arma, dedo sempre fora do gatilho;
- f) São proibidos disparos dentro da Safety Zone;
- g) Disparos de regulagem, somente no Shot Point (Ponto de Tiro);

- h) Nunca entregue ou receba uma arma, com o cano apontado na direção do corpo;
- i) Nunca realize brincadeiras que atentem contra a segurança; e
- j) Lembre-se, uma arma mesmo travada pode disparar e machucar alguém.

5.3 Procedimento de segurança na ÁREA de OPERAÇÕES

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

“O PREÇO DA SEGURANÇA É A ETERNA VIGILÂNCIA”

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. Obedecendo aos limites da tabela abaixo, todas as classes deverão ser fiscalizadas através cronógrafo a cada jogo, sendo de responsabilidade individual do operador manter o limite de munições previstas para sua classe, bem como manter o limite de *fps* e Joule de seu armamento.

Cada equipe é responsável em “cronar” e fiscalizar as armas de todos os seus operadores e se achar necessário, realizar o registro dos valores e recolher as assinaturas na Ficha de Cronagem (Anexo “A”). A Ficha de Cronagem depois de preenchida e assinada poderá ser entregue a equipe organizadora. A organização realizará uma fiscalização por amostragem nos operadores durante os jogos e caso encontre irregularidades, será aplicada punição para toda equipe que o operador pertence.

Cada operador iniciará o jogo com a dotação de munições conforme a sua classe, e poderá realizar mais municiaamentos durante o jogo no **Paio!**, de mais uma dotação completa de munições. A equipe organizadora poderá definir se existirá um ou mais municiaamentos no **Paio!**, de acordo com o número de missões previstas para a operação.

Somente o operador considerado novato no esporte estará autorizado a utilizar magazines modelo High Cap (350 BBs) pelo prazo de 06 (seis) meses até completar todo seu Loadout.

A partir dos 06 (seis) meses, obrigatoriamente o operador só poderá jogar com magazines modelo Mid Cap.

Os operadores das classes Support e LMG poderão utilizar 02 (dois) Drum fake nas mesmas dimensões dos Drum originais, para realizar suas recargas.

6.1 Dotações e Limites

Classes	Munição	Nº Magazines	Limite de <i>fps</i>	Limite de Joule
ASSAULT	400 BBs	5 Mid Cap (80) ou 01 High Cap (350)	400 <i>fps</i>	1,5 j
SUPPORT/SAW	2100 BBs	03 Drum (700)	400 <i>fps</i>	1,5 j
LMG	1200 BBs	03 Drum (400)	400 <i>fps</i>	1,5 j
Pistola	Quant. Variável BBs	03 Mags originais Não podendo ser mag alongado	400 <i>fps</i>	1,5 j
DMR Standard	250 BBs	05 Mid Cap (50)	450 <i>fps</i>	1,9 j
DMR SASS	250 BBs	05 Mid Cap (50)	500 <i>fps</i>	2,3 j
SNIPER	120 BBs	04 Mid Cap (30)	550 <i>fps</i>	3 j

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 Engenheiro	1/1
12	Equipamentos Drone	1/20
13	Especialista Médico	1/5
14	Especialista Engenheiro	1/5
15	Especialista Navegador	1/5
16	Especialista Comunicações	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.

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

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



Loadout recomendável

Obs: Não se recomenda utilizar óculos telado, pelo motivo de estilhaçamento das BBs e possível perfuração dos olhos.

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.

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 (Anexo “C”);



b) **Ordem de Operações**, até 01 (um) dia que antecede o evento (Anexo “D”); e



c) **Mapa da Área de Operações**, no dia da operação (Anexo “F”).



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 a Missão de cada Exército.

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. Essas informações de reforço de condutas minimizam dúvidas, fazendo com que o evento transcorra de acordo com o planejado.

Deverá reforçar ainda as informações sobre medidas de segurança e controle da operação, bem como relembrar a dotação de munição de cada classe.

Deverá ainda verificar se os Exércitos estão com seus efetivos de forma igualitária.

As demais informações como frequências, senhas, cor de faixas, equipamentos, ordens administrativas, já estarão disponíveis na Ordem de Operações disponível um dia antes do evento.

Para iniciar e finalizar os jogos a equipe organizadora deverá utilizar um sinal sonoro através do acionamento de um foguete de 12 tiros ou rojão de vara tremer terra.

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.

8.3 Ranger (Juizes)

A equipe organizadora deverá fornecer os Ranger para conduzir e fiscalizar todas as principais atividades em campo.

Toda equipe Ranger deverá estar portando rádio e operando obrigatoriamente no canal 1 (um).

O Ranger deverá estar uniformizado com calça e coturno, podendo utilizar camisetas personalizadas. Obrigatoriamente deverão estar identificados com coletes de sinalização colorido (verde, limão, amarelo, laranja ou vermelho), utilizando óculos de proteção, rádio e apito.

O Ranger é autoridade máxima em campo, para isso recomenda-se que sejam escalados operadores experientes que dominem todas as regras do CRM, assim como devem conhecer a fundo todas as especificidades da missão.

O Ranger tem livre circulação por todo campo, pode abordar a qualquer momento qualquer operador caso deseje fiscalizá-lo.

É considerada infração grave o operador que acertar um tiro de forma proposital no Ranger.

O Ranger é responsável por realizar a fiscalização das armas durante o jogo, realizando a Cronagem por amostragem, conferindo se o *fps* e Joule estão de acordo com a cronagem oficial ou com a FICHA de CRONAGEM da equipe.

O Ranger deve ainda, zelar pela segurança de todos, verificar se a dotação de munição dos operadores está dentro das exigências da AMMS.

O Ranger deve retirar todas as dúvidas quanto às missões em campo, controlar e coordenar de forma que o evento transcorra de forma positiva.

Caso venha acontecer qualquer incidente que possa ameaçar a segurança individual ou coletiva das equipes, o Ranger deverá intervir o mais rápido possível para mitigar ou evitar o dano, acionando em toda rede rádio o brado de “PERIGO REAL”.

Ao ser acionado o brado de “PERIGO REAL”, o jogo fica paralisado momentaneamente, até que seja sanado o problema e autorizado o seu reinício pelo Ranger.

Qualquer dúvida sobre algum procedimento do jogo, o Ranger deverá esclarecer imediatamente.

O Ranger deverá estar portando material de anotações para anotar todas as alterações encontradas em campo, para posterior avaliação e se for o caso penalização do operador.

8.4 Hospital de Campanha e Paiol

Consiste em pontos de apoio dentro da área de operações, que servirá como apoio logístico para ressuprimento das tropas em combate.

O Hospital de Campanha pode ser caracterizado por uma caixa ou uma mochila, contendo materiais de curas extras, água e alimento.

O Paiol pode ser caracterizado por uma caixa ou uma mochila, contendo recargas de munições, isqueiros, granadas, bombas de fumaça, explosivos, baterias, dentre outros materiais pertinentes a cada missão.

A localização do Hospital de Campanha e do Paiol poderá ser fixo ou móvel e independentes, mas **obrigatoriamente** deverá estar localizado no **mínimo** à 100 (cem) metros do objetivo principal.

A equipe organizadora do evento irá determinar se o Hospital de Campanha e do Paiol serão fixos ou móveis, ou se deverão avançar conforme as tropas se desloquem no terreno. As tropas que estiverem mobiliando o Hospital de Campanha e do Paiol podem ser atacadas e podem se defender, mas o adversário não poderá saquear, danificar ou alterar nenhum tipo de suprimento.

Os operadores que utilizarem **High Cap** como magazine principal, **não terão** direito a realizar recargas de munição no Paiol, a não ser que seja previamente autorizado pela organização.

Na posição do Hospital de Campanha poderão ser realizadas as curas, onde os operadores que foram feridos em campo e não tiveram apoio do Médico, podem se deslocar isoladamente até o Hospital de Campanha para obter a cura.

A equipe organizadora poderá deliberar na Ordem de Operações, se a cura no Hospital de Campanha será feita através ataduras de crepom, através de bolsas de sangue fake com tempo de espera, ou outro meio de cura.

As recargas de munições do Paio deverão ser acondicionadas de forma individual por operadores, podendo utilizar para isso magazines ou frascos de plástico com marcação da quantidade.

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.

8.5 Convidado Novato

Cada equipe fica responsável pela ambientação das regras da AMMS com seus convidados, de forma que esse não venha a cometer penalidades dentro de campo.

O operador convidado deverá estar em campo com “roupa apropriada”, devendo estar obrigatoriamente utilizando calça, coturno cano médio ou alto, blusa manga longa, óculos de proteção e máscara facial. Obrigatoriamente o operador convidado deverá ser sempre acompanhado em campo por outro operador experiente.

Operadores convidados não poderão exercer em campo as atividades de especialistas, somente poderão jogar em campo com armas e funções da Classe Assault. As armas particulares de operadores convidados deverão ser cronadas antes de entrarem em campo.

O convidado que deseja apenas conhecer o esporte (sem jogar), deverá estar em campo identificado com colete colorido, óculos de proteção, máscara facial e acompanhado por um Ranger.

9. CONDUTAS DE COMBATE

9.1 Ferimento Crítico

Todo tiro que acertar qualquer parte do corpo do operador, inclusive a arma, será considerado ferimento crítico.

Ao ser alvejado por um tiro o operador deverá levantar inicialmente uma das mãos (para evitar overshoot), colocar seu pano vermelho sobre a cabeça e aguardar o Médico.

O pano vermelho indicando “ferimento crítico”, deverá conter as medidas **mínimas** de 35cm x 35cm.

Tiros que acertarem equipamentos presos ao corpo tipo coletes, mochilas de hidratação, porta magazines, lenços shemaghs, pistolas no coldre, rádios, serão considerados tiros válidos (**ferimento crítico**).

Tiros que acertarem partes dos armamentos “empunhados” (rifles e pistolas), **também serão** considerados tiros válidos (**ferimento crítico**).

Os tiros oriundos de ricochetes que venham acertar qualquer parte do corpo ou do armamento, **não serão** considerados tiros válidos.



Sinalização de Ferimento Crítico

9.2 Curas

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

A cura primária é realizada pelo Médico através da colocação da atadura em uma das articulações e a cura secundária é realizada no Hospital de Campanha.

a) Cura Primária

Serão realizadas pelos Médicos, através da imobilização dos membros inferiores, membros superiores, tronco ou cabeça, através da aplicação de ataduras de crepom com medidas 10cm x 180cm, na cor branca.

Os membros deverão ser imobilizados com ataduras sobre das articulações, de modo que limite o movimento da articulação.

Cada cura deverá ser realizada em locais diferentes do corpo, seguindo a sequência de perna, braço e tronco ou cabeça).

Cada operador terá direito a três curas durante o jogo, após a quarta morte o operador está fora de combate, devendo se deslocar até a Safety Zone com o pano vermelho sobre a cabeça ou para o Hospital de Campanha, a critério da organização.

b) Curas Secundárias

Os operadores com ferimento crítico, que estejam impossibilitados de serem curados pelo Médico, poderão se deslocar isoladamente até Hospital de Campanha, para realizarem a cura secundária diante do Ranger, podendo ser feita pela colocação de ataduras ou pela aplicação de bolsas de sangue ou outro meio conforme a equipe organizadora padronizar.

c) Reabilitação

Após a cura pelo Médico, o operador só poderá retirar o pano vermelho com a autorização do médico.

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.

O operador nunca poderá realizar disparos estando ainda com o pano vermelho na cabeça.

d) Rendição

A rendição ocorre quando um operador surpreende o adversário a menos de 05 (cinco) metros de distância e brada (grita) “RENDIDO”. A rendição visa evitar um disparo a curta distância que possa machucar desnecessariamente o adversário.

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.

A rendição do adversário poderá ser realizada sem o brado de rendido, utilizando o sinal de rendição que consiste em gesticular com a mão espalmada, na frente do próprio pescoço, simulando um “corte”, mantendo assim o silêncio na jogada.

Quando o operador surpreende o adversário e consegue tocar no seu corpo, a rendição é obrigatória, o adversário não poderá reagir. Tocar em armamentos, escudos ou equipamentos não caracteriza a condição de rendição ao operador surpreendido.

Por Fair Play (jogo justo), aconselha-se ao adversário surpreendido que se renda em silêncio, para que o operador vitorioso possa dar continuidade a sua jogada.

9.3 Proibições em Campo

Durante os combates fica proibida a execução de “**tiro cego**”, caracterizada pela prática de atirar no adversário sem dar chance de ser alvejado. (Atirar escondido).

Fica proibida a execução de “**tiro de fresta**”, caracterizada pela prática de atirar no adversário por orifícios ou frestas com tamanho (perímetro) inferior a uma bola de futebol.

Fica proibido entrar de forma proposital na frequência do Exército adversário para espionar suas comunicações.

Fica proibido o operador portando hi cap de realizar disparos em full, burst ou binário em qualquer local do campo.

O operador com ferimento crítico, não pode falar ou gesticular de maneira que caracterize vantagem para si ou para sua equipe.

Ao ser atingido, o operador ferido não pode se deslocar para nenhuma direção, de maneira que caracterize vantagem para si ou para sua equipe, com exceção se o operador ferido for retornar para o Hospital de Campanha.

O Médico poderá arrastar o ferido para uma área considerada mais segura, para realizar o processo de cura.

Compreende-se “arrastar o ferido em pé” o procedimento de segurar o ferido pelas costas, por baixo dos braços e arrastá-lo literalmente, sem que este realize nenhuma ajuda.

Compreende-se “arrastar o ferido sentado ou deitado” o procedimento de segurar o ferido por uma das mãos ou pela alça do colete e arrastá-lo literalmente, sem que este realize nenhuma ajuda.

Qualquer operador que presenciar alguém com ferimento real ou em situação que ameace sua integridade física, deverá bradar “PERIGO REAL” na rede rádio e comunicar imediatamente a organização.

Fica proibido utilizar propositalmente o adversário ferido como escudo nas trocas de tiro.

Fica proibido realizar recargas de munição fora do Paiol.

Fica proibido as classes DMR Standard, SASS e Sniper de realizar disparos contra os adversários a uma distância menor que a estabelecida para cada classe.

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.**

Fica proibido a utilização de apontadores laser que não sejam específicos para uso em armamentos.

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.



Viatura Blindada

b) Desabilitação

O veículo fechado só poderá ser desabilitado pelo Engenheiro utilizando uma carga de C4.

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.



Carga sonora de C4

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.

Cada Engenheiro só pode transportar e acionar 01 (uma) carga de C4.

Caso o veículo seja desabilitado pelo Engenheiro 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 Médicos.

Fica **proibido** qualquer operador **entrar na frente de uma viatura em movimento**, tentando parar o veículo com seu próprio corpo.

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.

Para reativar a viatura e sua guarnição, basta a equipe deslocar do Paiol 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 até o final do jogo.

Qualquer Médico pode realizar a cura dos operadores com ferimentos críticos dentro da viatura, mas o veículo continuará inoperante até que o Suprimento para Reativação de Viatura (Bateria extra) estiver dentro 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 tropas, feridos, para transporte de objetivos e diversos tipos de suprimentos, menos para SRV (bateria extra).

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 (encostar o cano nas frestas da viatura e atirar para dentro).

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**.



Suprimento para Reativação de Viatura (SRV)

9.5 Escudos Balísticos

Os Escudos Balísticos podem ser utilizados em qualquer ambiente de combate nos jogos de Airsoft (CBQ ou mata), 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 de no mínimo 3 Kg.
- Poderá ter janela transparente sem limite de tamanho.
- Não poderá ter “buracos” para realização de tiros cego.

Os escudos poderão ser confeccionados e qualquer tipo de material, inclusive em material transparente tipo acrílico.

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).



Escudo Balístico

Caso o Escudeiro seja **atingido na sua arma (pistola)** será considerado ferimento crítico.

Caso a guarnição do escudo seja atacada com granada de mão por trás do escudo, todos que forem atingidos por bbs estarão com ferimento crítico.

Caso o Escudeiro seja atingido no corpo ou na arma pelo adversário, o mesmo deverá posicionar imediatamente seu escudo no chão com a face voltada para baixo e puxar seu pano vermelho.

9.6 Granadas de Mão

Está autorizada somente a utilização de granadas de mão de fabricação industrial, confeccionadas exclusivamente para jogos de Airsoft.

Está autorizada somente a utilização de granadas sonoras de mão de fabricação industrial, confeccionadas exclusivamente para jogos de Airsoft.

Fica proibida a utilização de granadas caseiras que utilizem explosivos de qualquer natureza.

O ferimento crítico por granada só acontecerá se o operador for atingido pelas bbs; granadas que não expõem bbs são consideradas granadas sonoras.

Granadas de fumaça que não emitem fogo ou faíscas serão permitidas, porém deve ser informado previamente a organização do uso, para que possa ser checada.

Exemplos de granadas autorizadas:



Granada a Gás Tornado 2



Granada G2 Alpha



Granada Descartável



Granada a Mola T238 - V2

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 Engenheiro 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 Engenheiro.

A segurança no manuseio dos explosivos deverá sempre ser prioridade nas atividades de Airsoft.

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.

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.



Rojão 12x1 em segurança

b) Rojão de Vara

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.

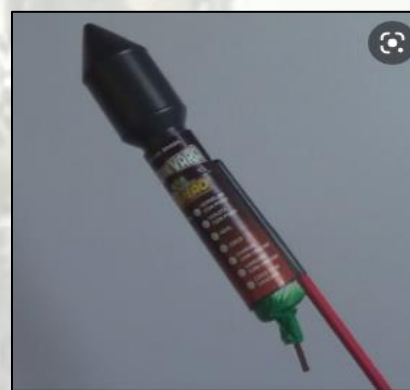
Nunca solte o rojão a favor do vento, deve ser solto na direção contrária para equilibrar a força de propulsão.

A varinha do rojão não deve ser quebrada em nenhuma hipótese, pois seu peso serve de guia para a trajetória.

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.



Rojão de Vara

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.

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 tenha a necessidade do explosivo ser 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.



Bomba nº 10 com 10 cm de estopim

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.

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.



Drone classe 3

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.

O operador do Drone com ferimento crítico, poderá ser reabilitado pelo Médico, 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.

Dourados, MS 17 de novembro de 2022.

Diretoria AMMS 2022: (Todos os representantes das equipes pertencentes)

BRAVO PANTANAL AIRSOFT TEAM

DOURADOS AIRSOFT TEAM

GTOR AIRSOFT TEAM

REDTAILS AIRSOFT TEAM

URUTAU AIRSOFT TEAM



(Anexo “A”)

FICHA DE CRONAGEM

Equipe: _____

Ord	Nome Completo	Classe	BB	fps	Joule	Rubrica do Operador
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						

Declaro para os devidos fins, que as informações contidas neste documento são verdadeiras, responsabilizando-me pela veracidade das mesmas.

_____, ____ de _____ de _____.

Responsável pela cronagem

Presidente da Equipe

(Anexo “B”)

REGULAMENTO DISCIPLINAR DA AMMS

Ord	Condutas	Penalidades		
		1ª Vez	2ª Vez	3ª Vez
1	Não estar utilizando o pano vermelho em campo.	Advertência Verbal Individual	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo
2	Não estar portando as três ataduras de 1,8m em campo.	Advertência Verbal Individual	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo
3	Estar portando armamento sem a ponta vermelha/laranja em campo.	Advertência Verbal Individual	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo
4	Realizar acusação não comprovada a outro operador.	Advertência Verbal Individual	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo
5	Realizar disparos excessivos (overshoot) contra outro operador.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
6	Realizar recarga de munições fora do previsto.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
7	Realizar “auto cura”, com atadura de crepom durante o jogo, sem a devida autorização da organização.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogo
8	Utilizar propositalmente o adversário ferido como escudo, em situação de confronto.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
9	Realizar “disparos cegos”, não dando a oportunidade de tiro ao adversário.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
10	Não estar utilizando coturno cano médio ou alto, em desacordo com o Loadout da AMMS.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
11	Transportar armamentos de Airsoft sem a Nota Fiscal que comprova a aquisição lícita.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
12	Portar em campo armamento de Airsoft sem estar com os devidos acessórios e equipamentos de sua classe.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
13	Realizar disparos com seu armamento dentro da Safety Zone.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
14	Estar portando em campo magazines modelo High Cap sem estar na condição de novato (6 meses).	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
15	Deslocar-se em campo com ferimento crítico sem estar a caminho do Hospital de Campanha ou Safe Zone	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
16	Deslocar-se em campo com cura primária fora da articulação dos membros inferiores ou superiores.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
17	Deixar de arrastar ferido crítico da forma correta, obtendo vantagem para sua equipe.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
18	Portar escudos balísticos fora das especificações de tamanho e peso.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
19	Deixar de posicionar o escudo no chão, quando o Escudeiro for atingido.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
20	Deixar de utilizar 10 cm de estopim em bombas e rojões, como medida de segurança.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
21	Estando na situação de Ranger, deixar de corrigir ato infracional que tenha tomado conhecimento.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
22	Conduzir operador convidado sem estar acompanhado por operador experiente.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
23	Engenheiro estar com mais de uma carga C4 em sua posse.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
24	Utilizar propositalmente o adversário ferido como escudo, em situação de confronto.	Advertência Verbal Individual	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
25	Alvejar o adversário fora da distância mínima de segurança de sua classe.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos

26	Entrar de forma proposital na frequência do Exército adversário para espionar suas comunicações.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
27	Realizar tiros em automático (full, burst ou binário), portando hi cap.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
28	Após ferimento crítico mudar de posição no terreno, de maneira que caracterize vantagem para si ou para sua equipe.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
29	Pilotar viaturas blindadas sem possuir Carteira Nacional de Habilitação (CNH).	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
30	Pilotar viaturas blindadas com velocidade de circulação acima de 30 Km/h.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
31	Entrar na frente de uma viatura em movimento, tentando parar o veículo com seu próprio corpo.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
32	Portar escudos balísticos fora da quantidade permitida (1/20).	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
33	Utilizar granadas de mão fora das especificações da AMMS. (somente industrial)	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
34	Utilizar explosivos pirotécnicos fora das regras de segurança da AMMS.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos
35	Transportar seu armamento de forma negligente, fora da Posição Sul, colocando em risco outros operadores.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Suspensão de 3 Jogos
36	Quando na situação de “ferimento crítico”, vier a falar ou gesticular de forma a deliberar vantagem para si ou para sua equipe.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Suspensão de 3 Jogos
37	Estar em campo com o FPS ou Joule acima do permitido de sua classe.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
38	Estar em campo sem os óculos de proteção adequado ou retirá-los propositalmente.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
39	Entrar em discussão verbal com outro operador.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
40	Durante o jogo, comportar-se comprovadamente como “Highlander”.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
41	Utilizar indevidamente distintivos ou insígnias de cursos, postos ou graduações das Forças Armadas ou de Forças de Segurança Nacional.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
42	Utilizar indevidamente fardamento ou peças de uniforme das Forças Armadas ou de Forças de Segurança Nacional.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
43	Ter em seu poder armas, explosivos, material inflamável, substâncias ou instrumentos proibidos, sem conhecimento ou permissão da organização.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
44	Fazer uso de bebida alcoólica ou entorpecentes em área destinada a prática do Airsoft.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogo	Expulsão
45	Contrair dívida ou assumir compromisso superior às suas possibilidades, que venha a afetar o bom nome da AMMS.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
46	Ofender, provocar, desafiar, desconsiderar ou procurar desacreditar outro operador, por atos, gestos ou palavras.	Repreensão Verbal em Público	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
47	Transportar armamentos de Airsoft de forma ostensiva em via pública.	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão

48	Entrar em discussão verbal com o Ranger.	Suspensão de 1 Jogo	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão
49	Atirar de forma proposital no Ranger.	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão	-
50	Por negligência atingir outro operador com disparo acidental.	Suspensão de 2 Jogos	Suspensão de 3 Jogos	Expulsão
51	Provocar incêndio com explosivos pirotécnicos por negligência, imperícia ou imprudência.	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão	-
52	Promover ou envolver-se em rixa, inclusive luta corporal, com outro operador.	Suspensão de 2 Jogos	Expulsão	-

Dourados, MS 17 de novembro de 2022.

Diretoria AMMS 2022: (Todos os representantes das equipes pertencentes)

BRAVO PANTANAL AIRSOFT TEAM

DOURADOS AIRSOFT TEAM

GTOR AIRSOFT TEAM

REDTAILS AIRSOFT TEAM

URUTAU AIRSOFT TEAM

(Anexo “C”)
Folder de Chamada da Operação



Realização



Organização

**Logo
Equipe**

NOME DA OPERAÇÃO

Patrulhas Ofensivas para Destruir o Inimigo

Apoio

**DATA, HORÁRIO E
LOCAL DA OPERAÇÃO**

Parceria

Informações obrigatórias do Folder:

- Imagem de fundo sugestiva á operação;
- Logo da AMMS (canto superior esquerdo);
- Logo da equipe organizadora (canto superior direito);
- Nome da operação;
- Data, hora e local do evento; e
- Logo de apoios, patrocínios e parcerias (base do folder).



(Anexo “D”)

Logo
Equipe

AIRSOFT MILSIM MATO GROSSO DO SUL (AMMS)

ORDEM DE OPERAÇÕES Nº 02

NOME DA OPERAÇÃO

1. SITUAÇÃO GERAL

Em 26 de fevereiro de 1991, um grupo de cerca de 40 guerrilheiros das FARC (Forças Armadas Revolucionárias da Colômbia), que se autodenominava “Comando Simón Bolívar”, invadiu o território brasileiro, próximo à fronteira entre Brasil e Colômbia, às margens do **RIO TRAÍRA**, no estado do Amazonas, e atacou de surpresa o destacamento do Exército Brasileiro, que estava em instalações semipermanentes e possuía apenas 17 militares, efetivo muito inferior ao da coluna guerrilheira que o atacava. Operações de inteligência afirmam que o ataque foi motivado pela repressão exercida pelo destacamento de fronteira ao garimpo ilegal da região, uma das fontes de financiamento das FARC. Nesse Ataque morreram três soldados brasileiros e nove ficaram gravemente feridos. Várias armas, munições e equipamentos foram roubados.

2. SITUAÇÃO PARTICULAR

Imediatamente as Forças Armadas do Brasil, autorizadas pelo presidente e República, e com o conhecimento do presidente colombiano, deflagraram secretamente uma Operação, com o objetivo de recuperar o armamento roubado e desencorajar novos ataques. Uma união bilateral entre representantes do Brasil e da Colômbia em caráter urgente foi realizada em Letícia na Colômbia, no dia 9 de março de 1991, em que planos de ação foram discutidos e traçados. Ambas as delegações concordaram sobre compartilhar sobre atividades subversivas, terroristas ou ligadas ao narcotráfico.

3. MISSÃO

Infiltrar na selva colombiana tropas de Forças Especiais constituindo a chamada “FORÇA MARUPIARA”, com o objetivo de atacar bases guerrilheiras próximas a linha da fronteira.

Realizar patrulhas de combate no território das FARC, com a finalidade de eliminar, capturar, resgatar, destruir e emboscar grupos guerrilheiros das FARC.

a. Missão do Ponto 1 (Destruição de central de Comunicações)

Na posição 1, está localizada a Central das Comunicações das FARC, no qual possibilita que o comando guerrilheiro, mantenham estabelecidas as comunicações via rádio por toda linha de fronteira da selva Colombiana.

Sua Patrulha tem a missão de:

- Assaltar o Centro e Comunicações inimigo.
- Transmitir a mensagem de conquista da posição ao Escalão Superior.
- Destruir o rádio comunicador.

b. Missão do Ponto 2 (Emboscada a reunião de líderes)

Na posição 2, está previsto a realização de uma reunião entre líderes dos grupos guerrilheiros das FARC, no qual discutirão a realização de novos ataques aos destacamentos brasileiros.

Sua Patrulha tem a missão de:

- Assaltar a Base Inimiga.
- Emboscar grupo de líderes guerrilheiros.
- Destruir a Base guerrilheira com explosivos.

c. Missão do Ponto 3 (Eliminação de informantes)

Na posição 3, mora um guerrilheiro ribeirinho de nome Jerônimo, que passa informações para as FARC sobre a movimentação das tropas brasileiras, suas informações já culminaram em uma emboscada em nossas tropas, causando baixas. Jerônimo é guarnecido por um grupo de guerrilheiros fortemente armados.

Sua Patrulha tem a missão de:

- Assaltar a Base Inimiga.
- Eliminar o guerrilheiro Jerônimo e todos seus seguranças.
- Destruir a Base guerrilheira com explosivos.

d. Missão do Ponto 4 (Captura de armamento)

Na posição 4, a inteligência brasileira plotou que existe um depósito guerrilheiro com armamentos e munições, que foram roubadas durante o ataque ao destacamento do Exército Brasileiro no Rio Traíra.

Sua Patrulha tem a missão de:

- Assaltar a Base Inimiga.
- Capturar a caixa com armamentos do inimigo e protegê-la.
- Destruir a Base guerrilheira com explosivos.

e. Missão do Ponto 5 (Resgate de ferido amigo)

Na posição 5, está localizada um elemento da inteligência brasileiro do Destacamento de Operações Psicológicas da Brigada de Operações Especiais, que se infiltrou no território da guerrilha, mas foi ferido durante uma emboscada. Esse elemento infiltrado é muito importante, pois conhece as coordenadas de todas as bases da guerrilha. Toda área está sendo patrulhada por guerrilheiros fortemente armados.

Sua Patrulha tem a missão de:

- Resgatar o elemento e inteligência ferido.
- Evacua-lo até as linhas amigas.
- Destruir os equipamentos de inteligência, para que não caia nas mãos do inimigo.

f. Missão do Ponto 6 (Destruição de Pista de Pouso Clandestina)

Na posição 6, a inteligência do Exército Brasileiro levantou que nesta posição, está localizada uma pista de pouso clandestina muito utilizada pelo narcotráfico para contrabandear drogas e armamentos. Esta pista é patrulhada por guerrilheiros fortemente armados.

Sua Patrulha tem a missão de:

- Assaltar a Base Inimiga.
- Eliminar todos guerrilheiros.
- Instalar 3 explosivos e inutilizar a pista utilizada pelo inimigo.

4. DISTRIBUIÇÃO DOS EXÉRCITOS

Exército Amarelo	Efetivo
EQUIPE 1	15
EQUIPE 2	14
EQUIPE 3	11
EQUIPE 4	16
EQUIPE 5	15
Total	71

Exército Azul	Efetivo
EQUIPE 6	18
EQUIPE 7	16
EQUIPE 8	11
EQUIPE 9	15
EQUIPE 10	15
Total	75

5. COMUNICAÇÕES

Frações	Indicativo	Frequências
Ranger	Águia 1	Canal 1
Exército Amarelo	Tigre	Canal 2 ao 8
Exército Azul	Onça	Canal 10 ao 16

6. QUADRO HORÁRIO

Ord	Atividade	Horário
1	Chegada dos jogadores	13:00
2	Briefing inicial	14:00
3	Início da operação	14:30
4	Encerramento da Operação	17:30
5	Debriefing	17:40
6	Encerramento	18:00

7. ADMINISTRAÇÃO

a. Avisos não convencionais

- Somente o Engenheiro transporta os mísseis e opera o Kit detonação;
- Proibido adentrar no perímetro com fita zebra da mata;
- Haverá água para consumo na entrada da mata;
- Está autorizado 02 (dois) Remuniciamentos compatíveis com cada classe no Paiol;
- As curas no Hospital de Campanha serão realizadas com bolsas de sangue com tempo de 05 (cinco) minutos; e
- O Comunicações deverá informar quando a missão for cumprida.

Dourados, MS, 17 de novembro de 2022.

FULANO DE TAL
Team Leader Onça Pintada Airsoft Team

(Anexo “E”)

Mapa da Área de Operações



O mapa da Área de Operações deverá conter:

- O nome da operação;
- Cabeçalho do mapa sempre voltado para direção norte;
- Apontar os principais objetivos das missões; e
- A Logo da AMMS, equipe organizadora, apoiadores e parceiros.