

REGRAS E CONDU TAS APLICADAS EM JOGOS APOIADOS PELA F.A.B.E.
MODALIDADE MILSIM – F.A.B.E.



CATEGORIAS, ESPECIALIDADES E QUANTITATIVOS DE OPERADORES

- a) **ASSALTO E SUPORTE** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo
- b) **DMR** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo
- c) **SNIPER** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo
- d) **MÉDICO** – 01 (Um) Operador Médico para cada 05 (cinco) operadores/jogadores em campo
- e) **MULA** – 01 (Um) Operador “Mula” por equipe ou junção de equipes
- f) **ESCUDEIRO** - 01 (Um) Operador “Escudeiro” por equipe ou junção de equipes

Obs.1: Todas as categorias e especialidades acima citadas são proibidas de salvaguardar/vigiar a outra que se encontre em situação de “ELIMINADO” durante o jogo, exceto em casos que a permanência do operador ou operadores no local onde se encontra o operador “ELIMINADO” tenha algum significado tático para a próxima jogada a ser realizada.

Obs.2: Ficará a critério do organizador autorizar ou não a utilização dos operadores citados nas letras E e F em um jogo por ele organizado

ITEM 1º. FPS POR CATEGORIA

- a) **400 FPS – ARMAS DE ASSALTO E SUPORTE**
 - I. Configurações e tipos de armas para uso:
 - i. **Tipos:** AEG ou GBBR
 - ii. **Modelos:** Qualquer modelo exceto rifles de precisão (SNIPER);
- b) **450 FPS – ARMAS DMR**
 - I. Configurações e tipos de armas para uso:
 - i. **Tipos:** AEG ou GBBR;
 - ii. **Modelos:** Qualquer modelo de FUZIL que exista para este fim, porém, devem obrigatoriamente seguir as especificações abaixo:
 - 1. Cano interno (*inner barrel*) maior que 500mm (50 cm);
 - 2. Miras telescópicas com aumento mínimo de 4X (ex.: lunetas; ACOGS etc.)
 - 3. Coronha fixa ou retrátil;
 - 4. **Modo de disparo FULL (rajada) DESABILITADO**

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

- c) **550 FPS - RIFLES DE PRECISÃO (SNIPER)**
 - I. Configurações e tipos de armas para uso:
 - i. **Tipo:** GBB ou SPRING; Modelo: qualquer modelo destinado para este fim e com ação de alimentação por ferrolho.
 - ii. **Modelos:** Arma de qualquer modelo para destinada.

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

- d) **400 FPS – Para todas as armas secundárias (pistolas e revólveres) GBB, AEG E SPRING**

**CONDUTA DE DISPARO AMBIENTE CQB
(OPERADORES CATEGORIA SNIPER E DMR)**

SNIPER e os operadores DMR estão proibidos de disparar contra adversários em ambientes fechados (CQB), mas podem adentrar esses ambientes com suas armas abaixadas ou rebatidas (dependuradas/posição sul) nas costas impedindo assim um disparo a curta distância por instinto ou reação. Ambos são autorizados a dispararem DE DENTRO PARA FORA de ambientes fechados contra adversários. Quando da progressão em ambiente fechado com a arma secundária empunhada, deve-se obrigatoriamente estar junto ao corpo do operador destas categorias, suas armas primárias.



ITEM 2º. CONDUTA DE TROCA DE ARMAS E MAGAZINES ENTRE AS CATEGORIA DE OPERADORES DURANTE OS JOGOS

DA EVENTUALIDADE DE DURANTE O ANDAMENTO DO JOGO OS OPERADORES QUE QUEIRAM FAZER A UTILIZAÇÃO DA ARMA DE OUTRO OPERADOR OU DE SEUS MAGAZINES, ELES ASSIM PODERÃO, MAS SEGUINDO A DETERMINAÇÃO ABAIXO:

- a) **ASSALTO** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **ASSALTO e SUPORTE** (NÃO PODENDO INGRESSAR EM CAMPO COM SEGUNDA ARMA PRIMÁRIA DISTINTA DA CATEGORIA A QUAL PERTENCE ORIGINARIAMENTE)
- b) **SUPORTE** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **ASSALTO e SUPORTE** como informado no ITEM 2º; **letra a**); (NÃO PODENDO INGRESSAR EM CAMPO COM SEGUNDA ARMA PRIMÁRIA DISTINTA DA CATEGORIA A QUAL PERTENCE ORIGINARIAMENTE) e **ESTÃO PROIBIDOS DE REPASSAREM MUNIÇÕES DE SUAS ARMAS INDEPENDENTEMENTE DE ESTAREM FUNCIONANDO OU NÃO DURANTE O JOGO**
- c) **DMR** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **DMR** como informado no ITEM 2º; **letra b**, (NÃO PODENDO INGRESSAR EM CAMPO COM SEGUNDA ARMA PRIMÁRIA DISTINTA DA CATEGORIA A QUAL PERTENCE ORIGINARIAMENTE)
- d) **SNIPER** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **SNIPER** como informado no ITEM 2º; **letra c**); (NÃO PODENDO INGRESSAR EM CAMPO COM SEGUNDA ARMA PRIMÁRIA DISTINTA DA CATEGORIA A QUAL PERTENCE ORIGINARIAMENTE)
- e) **ESCUDEIRO** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **ESCUDEIRO** como informado no ITEM 2º
- f) Armas **SECUNDÁRIAS** (pistolas ou revólveres) estão autorizados a sua “troca” para uso em combate somente entre as categorias a; b; c e d deste item

Obs.1: Operadores/Jogadores em condição de “morto” podem ceder de forma voluntária seus magazines e armas para serem utilizadas por outros membros DE MESMO EXÉRCITO. Esta ação somente ocorrerá de forma voluntária onde o jogador “Eliminado” concorde em emprestar seu equipamento. Operadores/Jogadores que solicitarem o equipamento do “morto” devem obrigatoriamente SE DIRIGIR AO JOGADOR “” e realizar a retirada dos magazines ou armas, não sendo permitido nenhum tipo de ajuda (jogar o magazine por exemplo) por parte do operador em condição de “eliminado”.

ITEM 3º. CRONAGEM

- a) Será feita pela organização de cada jogo e sempre serão observados os limites de FPS abordados no item 1º deste;
- b) Será adotada uma tolerância máxima de 5% acima do limite exigido no item 1º, exceto para a classe SNIPER
- c) Acronagem será feita com HopUp aberto e serão usadas BB's 0,20 para medição do FPS;
- d) A classe SNIPER não necessitará de abrir o HopUp da arma devido à dificuldade de regulagem e esta ser minuciosa;
- e) Os operadores que não passarem na cronagem serão advertidos e orientados a não participar do jogo sempre visando a segurança e o bem-estar dos demais operadores.



ITEM 4º. SAFE ZONE

- a) Área a ser designada pela organização dos jogos como destinada a recepção, entrosamento, bate-papo e equipagem dos operadores.
- b) Uma vez dentro da SAFEZONE todos os jogadores e membros da organização deverão estar obrigatoriamente com suas AEG's; suas GBB's (rifles ou pistolas) e suas AEP's com os carregadores (mags/magazines) desacoplados de suas armas e com a câmara de disparo vazia.
- c) Não será admitido em hipótese alguma, disparos dentro da SAFEZONE, muito menos disparos sem munição (tiros secos), mesmo que dentro de veículos quando se encontrarem estacionados nas áreas designadas como sendo integrantes da SAFEZONE. As mesmas determinações também se aplicam a granadas, lança-granadas, bazucas e demais equipamentos dotados de mecanismo de disparo de BB's. EM RESUMO, DISPARADOS DENTRO DA SAFE ZONE SERÃO TRATADOS COMO ATITUDES GRAVÍSSIMAS E PUNIDAS CONFORME O ITEM 26
- d) É PROIBIDO e não será admitido em hipótese alguma, atravessar / cruzar durante a realização do jogo a área destinada a SAFEZONE, visando obter vantagem tática para movimentação por parte do operador ou grupo de operadores durante o jogo
- e) É PROIBIDO e não será admitido em hipótese alguma, disparos atravessando / cruzando a área de SAFE ZONE (disparos advindos da área de combate) durante a realização do jogo, visando obter vantagem tática para atingir adversário posicionados no lado oposto da SAFE ZONE por parte de qualquer operador
- f) Os operadores, que infringirem a regra SERÃO CONVIDADOS A NÃO JOGAR
- g) TODOS OS OPERADORES antes de retornarem e adentrarem a SAFE ZONE devem efetuar os PROCEDIMENTOS OBRIGATÓRIOS a seguir:
 - I. Retirar os carregadores (mags/magazines) de TODAS as armas de Airsoft que estiver portando
 - II. Efetuar um disparo para esvaziar a câmara de TODAS as armas de Airsoft que estiver portando
 - III. Travar TODAS as armas de Airsoft que estiver portando e colocando o seletor de disparo em modo "SAFE"



ITEM 5º. EQUIPAMENTOS OBRIGATORIOS

- a) Dentro do campo de jogo designado pela organização será considerado OBRIGATÓRIO o uso dos seguintes itens de segurança:
- I. OBRIGATÓRIO o uso de óculos, seja para jogar, organizar ou assistir
 - II. **É OBRIGATÓRIO que estejam sinalizadas nas cores VERMELHA ou LARANJA as pontas de todas as suas AEG's; RIFLES GBB; PISTOLAS GBB's; AEP's e RIFLES SNIPER**
 - III. PANO VERMELHO para a sinalizar a situação "eliminado" em jogos diurnos
 - IV. Luzes de alerta tipo pisca para a situação "morto" ou eliminado em jogos noturnos
 - V. 02 (dois) Pares de braçadeiras sendo 01 (UM) PAR NA COR VERMELHA e 01 (UM) PAR NA COR AMARELA em jogos diurnos
 - VI. 02 (dois) LED'S (luzes de sinalização) sendo 01 (UM) NA COR VERDE e 01 (UM) NA COR AZUL para uso em jogos noturnos (FUNCIONARAM COMO BRAÇADEIRAS DE IDENTIFICAÇÃO) para serem afixadas nos coletes, em jogos Noturnos.
 - VII. 05 (cinco) ataduras/faixas
 - VIII. Luvas e capacetes SÃO OPCIONAIS. Estes equipamentos visam proporcionar uma maior proteção contra possíveis ferimentos causados pelas peculiaridades de cada terreno/campo de jogo (queda de pedras; arames farpados, vegetação cortante etc.)
 - IX. Apito - equipamento de segurança que tem como finalidade sinalizar situações onde jogadores possam vir a sofrer ferimentos GRAVES em campo. Deve-se ser utilizado em conjunto da frase "FERIDO REAL"



ITEM 6º. FARDAMENTO /LOAD-OUT

- a) Serão permitidos fardamentos de qualquer cor ou modelo, desde que não sejam padrões de camuflagens pertencentes e de uso exclusivo das Forças Armadas Brasileiras (MARINHA; EXÉRCITO e AERONÁUTICA) e das Forças Policiais.
- b) Não serão permitidos brevês ou mesmo patch's utilizados por forças auxiliares de segurança
- c) Não será permitido o uso de: camisetas, blusas, casacos etc., com designações, imagens e grafias que façam referência as forças auxiliares de segurança
- d) O operador identificado utilizando fardamento exclusivo das Forças armadas Brasileiras de forma total ou parcial em sua vestimenta de jogo será advertido a não mais utiliza-lo nos jogos que utilizarem este manual de regras e conduta da F.A.B.E. seja de forma parcial ou total, e caso persista na utilização indevida será poderá ser denunciado de acordo com o Estatuto dos Militares Lei 6.880 de 09 de dezembro de 1980 artigos 76 e 79 descrita abaixo:

Lei nº 6.880

Art. 76. Os uniformes das Forças Armadas, com seus distintivos, insígnias e emblemas, são privativos dos militares e simbolizam a autoridade militar, com as prerrogativas que lhe são inerentes.

Parágrafo único. Constituem crimes previstos na legislação específica o desrespeito aos uniformes, distintivos, insígnias e emblemas militares, bem como seu uso por quem a eles não tiver direito.

Art. 79. É vedado às Forças Auxiliares e a qualquer elemento civil ou organizações civis usar uniformes ou ostentar distintivos, insígnias ou emblemas que possam ser confundidos com os adotados nas Forças Armadas.

Parágrafo único. São responsáveis pela infração das disposições deste artigo, além dos indivíduos que a tenham cometido, os comandantes das Forças Auxiliares, diretores ou chefes de repartições, organizações de qualquer natureza, firmas ou empregadores, empresas, institutos ou departamentos que tenham adotado ou consentido sejam usados uniformes ou ostentados distintivos, insígnias ou emblemas que possam ser confundidos com os adotados nas Forças Armadas.

CPM (Código Penal Militar), no artigo 172

Art. 172. Usar, indevidamente, uniforme, distintivo ou insígnia militar a quem não tenha direito – Pena: detenção, até 6 meses.



ITEM 7º. IDADE DO OPERADOR

- a) Para participar dos jogos apoiados pela F.A.B.E. o jogador deverá ter idade mínima de 18 anos, salvo em casos de menores que devidamente estejam acompanhados (presencialmente) nos jogos ou dos seus pais ou dos seus responsáveis legais.
- b) Jogadores menores de idade após terem a autorização por escrito de seus pais ou responsáveis para a prática do Airsoft devem participar primeiramente do Projeto "F.A.B.E. TEEN" e após a conclusão do mesmo este estarão aptos a participarem dos jogos apoiados pela F.A.B.E. mediante a apresentação pelos pais ou responsáveis legais da documentação necessária para a participação nos jogos de Airsoft
- c) Todos os Pais ou responsáveis legais pelo menor de idade, podem autorizar e acompanhar presencialmente seus filhos nos jogos, mas obrigatoriamente devem estar cientes dos possíveis riscos de lesão física inerentes a prática do Airsoft, conhecimento este deve ser adquirido antes mesmo de autorizarem a participação de seus filhos em jogos apoiados pela F.A.B.E. Organizadores e a Federação de Airsoft de Brasília e Entorno não serão responsabilizados por possíveis acidentes dentro do ambiente dos jogos já que, partimos da premissa de que **TODOS OS PRATICANTES, PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS POR JOGADORES DE AIRSOFT SÃO CONHECEDORES DOS RISCOS DE LESÃO E ACIDENTES PROVENIENTES DESTE ESPORTE.**

É OBRIGAÇÃO DE TODOS OS PARTICIPANTES DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E. TEREM TOTAL CONHECIMENTO DESTE MANUAL DE REGRAS E DE CONDUTA.



ITEM 8º. ELIMINAÇÃO

- a) O operador ao ser alvejado em qualquer parte do corpo ou de suas armas será dado como “eliminado/ferido grave”, ou seja, FORA DE COMBATE e deverá proceder da seguinte forma:
- b) Sinalizar através do gesto de levantar mãos e braços sinalizando que foi alvejado evitando assim que o jogador que o alvejou não dispare novamente.
- c) Não se deve gritar “morto” nos jogos, salvo em casos de extrema necessidade onde, não foi possível ao atacante identificar/visualizar a sinalização feita pelo jogador eliminado devido a particularidades do campo de jogo (mato alto, paredes, lugares elevados etc.) a situação de fair-play deve ser seguida à risca por ambos os lados, atacante e eliminado nesta situação.
- d) Em seguida, sinalizar com o PANO VERMELHO (INFORMADO NO ITEM 5º INSISO III) disposto SOBRE A CABEÇA.
- e) Se o jogador/operador estiver no que se chama “linha de tiro”, ele deve se abaixar ou retirar-se da linha de modo que fique seguro, mas não se afastar muito do local de sua eliminação, retornando para o mesmo local quando cessarem os disparos ou houver possibilidade de cura/salvamento.
- f) Uma vez eliminado em combate direto o operador/jogador poderá na mesma hora da eliminação falar ao rádio, informando **ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE**, sua situação “eliminado” e a posição do campo que se encontra.
- g) É proibido qualquer tipo de comunicação verbal ou não verbal, por parte do jogador “eliminado” com o intuito de informar a outros operadores do mesmo time a posição ou mesmo o quantitativo dos adversários, bem como informar se quer ou não ser resgatado ou curado. Será permitido somente a verbalização da informação de que necessita de médico (**ser coerente e não chamar repetidas vezes por médico**). O descumprimento desta determinação é inadmissível e passível de punição.



ITEM 9º. RENDIÇÃO

- a) Operadores que durante o jogo (combate) que se encontrarem em situação de grande proximidade do adversário, podem OPTAR por não disparar e usar o recurso de RENDIÇÃO. O comando “RENDIDO”, dado a uma distância curta do adversário, pode ou não ser aceito, caso ele aceite, o operador rendido deverá sinalizar o acordo da rendição.
- b) Procedimentos em casos de RENDIÇÃO:
 - I. O adversário pode ou não aceitar a manobra de RENDIÇÃO, sendo ela realizada mesmo que a uma curta distância do adversário, mas se aconselha pelo FAIRPLAY que o faça, pois assim ele evita ser alvejado de uma posição muito próxima o que pode levar a ferimentos desnecessários. O rendido (morto) não poderá verbalizar seja gritando “morto” ou mesmo avisando por rádio sua condição! Ele deverá apenas colocar o pano vermelho na cabeça, o que configura o aceite da manobra.
 - II. Rendição por toque. Ao ser tocado com a mão, com a ponta da arma do adversário (barrel-tag), com o toque de “faca falsa” (DUMMY) e recebendo o comando verbal “RENDIDO” ou não (RENDIÇÃO SILENCIOSA) a rendição para o adversário se torna obrigatória e incondicional, onde o rendido (morto) **não poderá verbalizar seja gritando “morto” ou mesmo avisando por rádio sua condição!** Ele deverá apenas colocar o pano vermelho na cabeça e aguardar.
 - III. A RENDIÇÃO realizada num ângulo de disparo de 90°, posição inferior ou superior, também é obrigatória e incondicional de aceitação pelo adversário que recebe a execução da manobra.
 - IV. Essa manobra se dá quando o adversário está numa a posição de tamanha superioridade tática que efetuar o disparo se torna desnecessário e assim ele adota o FAIRPLAY evitando machucar seu adversário
 - V. Passados 5 (cinco) minutos da manobra de RENDIÇÃO o operador/jogador “morto” poderá sinalizar por rádio sua condição e posição onde se encontra em campo, **SOMENTE ISSO**

ITEM 10º. DISPARO/TIRO EM POSIÇÃO DE 90°

- a) A realização deste tipo de disparo contra o adversário é proibida e passível de punição para todas as categorias citas no ITEM 1º nos jogos realizados ou apoiados pela F.A.B.E.
- b) Caracteriza-se como disparo de 90° a situação onde o operador se encontrar em posição seja ela elevada, ou inferior a posição de seu adversário no momento do disparo formando assim um ângulo de disparo equivalente a 90°.
- c) Operadores que se encontrarem nessa situação devem obrigatoriamente render o adversário já que, alcançaram uma posição de tamanha superioridade tática (independentemente da altura que esteja posicionado) que efetuar o disparo se torna desnecessário e assim se adota o FAIRPLAY para ambos os lados envolvidos na situação
- d) Operadores que se encontrarem posição de disparo de 90 GRAUS devem VERBALIZAR O COMANDO “RENDIDO” AO ADVERSÁRIO assim caracterizando e validando esta manobra
- e) Operadores rendidos por adversários claramente posicionados a 90° dele (seja em posição elevada ou posição inferior) devem respeitar o FAIRPLAY e obrigatoriamente aceitarem a rendição.



ITEM 11º. DISPAROS POR “FRESTAS”

- a) Entende-se como disparo por frestas todos aqueles realizados por buraco, rachaduras em paredes, por janelas e espaços que ofereçam cobertura ao atacante
- b) Ele somente será permitido quando feito de uma distância de **2 (dois) metros da fresta**
- c) É proibido disparar por frestas quando o cano da sua arma estiver a uma distância inferior a **2 (dois) metros**

ITEM 12º. BUNKERS

- a) Entende-se como “bunker” toda e qualquer estrutura ou objeto a ser usado como proteção pelo operador em jogo de onde ele irá efetuar os disparos.
- b) Somente o organizador pode construir ou rearmar qualquer estrutura ou objeto encontrado por ele dentro do campo de jogo, mas isso somente antes do início do jogo
- c) É PROIBIDO levantar, movimentar, fechar ou mesmo bloquear todo e qualquer tipo de estrutura ou objeto encontrado dentro do campo de jogo após o início de jogo
- d) Portas dos Cenários que se encontrarem abertas somente poderão ser fechadas pela organização, caso encontrem acessos fechados, que não sejam do tipo basculante, somente poderão ser abertas pela organização, abrir e fechar portas ou janelas usando-as como proteção em movimentos repetidos é proibido.



ITEM 13º. MÉTODO DE CURA

- a) O operador Especialista MÉDICO, deverá obrigatoriamente aplicar a atadura no tronco do operador “morto”, realizando em torno do troco do jogador, com a atadura, no mínimo com 2 voltas (ou até sua totalidade). Devem ser usadas ataduras de COMPRIMENTO: 1,80m x LARGURA: 10 ou 15 ou 20 cm
- b) Se durante o ato do procedimento de cura, o operador que estiver sendo socorrido for alvejado novamente, este será considerado eliminado e deverá terminar a aplicação da atadura usada no momento do novo disparo e em seguida, obrigatoriamente, deverá fazer uso de outra atadura, realizando assim nova cura podendo somente retornar ao jogo após este procedimento.
- c) Não sendo aplicada a atadura de forma correta conforme citado acima, o operador será considerado “morto” até que se faça o procedimento da forma correta.
- d) O operador que for flagrado em campo a qualquer tempo, com a atadura aplicada de forma incorreta será declarado novamente morto pelo ORGANIZADOR/RANGER/XERIFE e deverá permanecer no local e aguardar o socorro médico que irá fazer uso de nova atadura para a cura que foi efetuada de forma incorreta
- e) Operadores ASSAULT/DMR/SUPORTE terão direito de entrar em campo com até 5 ataduras e Operadores SNIPER terão direito de entrar em campo com até 2 ataduras.
- f) Operadores ASSAULT/DMR/SUPORTE somente poderão ser curados por um Especialista MÉDICO
- g) O SNIPER, pode realizar o procedimento de auto curar após passados 5 minutos da sua eliminação, não podendo serem curados em nenhum momento por um médico seja da mesma equipe ou de equipe inimiga. Em eventos especiais esse item poderá sofrer mudanças e será informado antecipadamente
- h) O operador especialista MÉDICO, pode ser curado por operador de qualquer categoria/especialidade, obedecendo o previsto nas alíneas do presente item
- i) Operadores feridos/mortos, só poderão falar e ou entrar em combate novamente após o termino do processo de cura, ou seja, após a aplicação total da atadura.

ITEM 14º. RESPAWN

- a) Não haverá mais RESPAWN em jogos que utilizarem este manual de regras e conduta da F.A.B.E., os operadores alvejados deveram obrigatoriamente esperar a cura no local. Não haverá reforços caso o time seja total ou parcialmente abatido pelo time adversário. Em eventos especiais esse item poderá sofrer mudanças e será informado antecipadamente caracterizando-se como “REFORÇO” e com regras definidas pela organização

ITEM 15º. IDENTIFICAÇÃO DE OPERADORES ESPECIALISTAS MÉDICOS

- a) Os “especialistas médicos” devem obrigatoriamente estar usando qualquer tipo de patch que identifique sua especialidade em campo (exemplos: Cruz Vermelha, Símbolo da Medicina ou Enfermagem ou até mesmo a escrita Médico).
- b) Somente este operador poderá realizar os procedimentos de cura no seu time. Caso haja outro operador que jogue como médico e este não estiver identificado ele não poderá agir.



ITEM 16º. MUNIÇÃO

- a) A quantidade MÁXIMA de munição permitida para as armas utilizadas pelos operadores ao iniciarem os jogos será a seguinte:
- I. ARMA PRIMÁRIA (Fuzil, Sniper ou Submetralhadora) - Máximo de 300 BB's. O operador/jogador deve distribuir esse quantitativo de 300 BB's da seguinte forma:
 - i. **Low-Cap**: quantos forem necessários, mas NUNCA ULTRAPASSANDO o limite total determinado por operador de 300 BB's
 - ii. **Mid-Cap**: quantos forem necessários, mas NUNCA ULTRAPASSANDO o limite total determinado por operador de 300 BB's
 - iii. **Hi-Cap**: Apenas 01 (um) e com sua capacidade NUNCA ULTRAPASSANDO o limite total determinado por operador de 300 BB's
 - II. ARMA Secundária: PISTOLA/REVOLVER (podendo ser dívida em **VÁRIOS CARREGADORES DE PISTOLA** à critério do operador) – Máximo 120 BB's
 - III. ARMA de SUPORTE – (**os modelos permitidos estão na lista em anexo**) Máximo de 1400 BB' sem um único carregador ou, 2 carregadores, cada um contendo 700 BB', sendo ambos, serão municiados pela organização do jogo e divididos em mag's caso a arma aceite o uso deste.

Obs.:

1. **NÃO SERÁ PERMITIDO USO DE SPEED LOADER OU QUALQUER OUTRO TIPO DE RECIPIENTE CONTENDO BBs DURANTE O JOGO COM A FINALIDADE DE REMUNICIAMENTO**
2. **A CLASSE SNIPER ESTÁ AUTORIZADA A SE UTILIZAR DESTE RECURSO SPEED LOADER E PROIBIDA DE REPASSAR / EMPRESTAR MUNIÇÃO ALI GUARDADA PARA QUALQUER OUTRO OPERADOR INDEPENDENTE DA CLASSE**

ITEM 17º. RANGERS e XERIFES

- a) São pessoas escolhidas pela organização dos jogos e que serão responsáveis pelo monitoramento e andamento do mesmo. Estes poderão ser pessoas que não estejam jogando ou operadores que estejam em campo e devidamente identificados com colete reflexivo no primeiro caso, e PATCH de Xerife no segundo caso que além dessa identificação deverão sinalizar com um PANO ALARANJADO.
- b) ORANGER e XERIFES F.A.B.E tem autonomia para intervir em conflitos durante os jogos, voltar jogadas errôneas e em casos extremos, retirar operadores problemáticos da partida.



ITEM 18º. USO DE GRANADAS

- a) O uso de granadas é permitido desde que sejam seguidas as seguintes classificações e regras:
- I. Granadas de Som (não projetam BB's ao serem acionadas) **NÃO SÃO PERMITIDAS**
 - II. Granadas de Fragmentação (projetam BB's ao serem acionadas) **SÃO PERMITIDAS**
 - i. Estas granadas têm o efeito de eliminação nos jogos, sendo considerados eliminados todos os oponentes em um raio de 5 (cinco) metros do local onde ocorreu a explosão da granada, não estando protegidos por uma edificação.
- b) Os únicos subtipos de granadas de fragmentação a serem admitidas em jogos são as do tipo NECROPSY 1 e 2 e a de corpo fabricado em alumínio que devem obrigatoriamente seguir as especificações de tamanho mínimo e composição a seguir discriminadas:
- I. "Alumínio" - granadas feitas em material alumínio (CANOS)
 - i. **Corpo em alumínio**
 - ii. **Tampa em tecnil**
 - iii. **08 colunas com 5 furos**
 - iv. **130 mm de altura**
 - v. **38,5 mm de espessura**
 - vi. **Furos de 7/32 (As BB's devem ser expelidas na explosão)**
 - II. "Borracha" - granadas feitas em material de borrachas de mangueiras
 - i. **Corpo em Borracha**
 - ii. **Tampa em PVC ou Borracha**
 - iii. **08 colunas com 5 furos**
 - iv. **130 mm de altura**
 - v. **38,5 mm de espessura**
 - vi. **Furos de 7/32 (As BB's devem ser expelidas na explosão)**
- Todos os itens devem estar bem rosqueados, com no mínimo 40 orifícios que consiga armazenar uma BB em cada um deles.**
- c) É proibido o uso de granadas arremessadas próximas a animais, transeuntes (civis), carros ou qualquer outra propriedade pública ou privada a qual se possa causar qualquer tipo de dano. O indivíduo que realizar tal manobra ao ser identificado por **QUALQUER JOGADOR, XERIFE, RANGER OU ORGANIZADOR** estará sujeito as penalidades do item 26 e também de serem denunciados as autoridades competentes bem como o ressarcimento dos danos por ele causados. Também está proibido o arremesso de PEDRAS visando simular uma granada por motivos óbvios de preservação de integridade física de todos os operadores.
- d) O limite de granadas que cada operador pode transportar e utilizar em jogos são de 02 (duas) granadas.
- Obs.: Em jogos de grande porte podendo ser determinado pela organização uma quantidade de granadas maior a ser permitida somente para aquele evento
- e) Ficará a cargo da organização dos jogos autorizar ou não o remunciação das granadas durante a realização dos jogos
- f) As granadas de modelo de plástico e que são vendidas com acionamento por explosivo qualquer que sejam, são proibidas a partir da publicação deste manual até a revisão do mesmo. O operador que for flagrado utilizando sem autorização da F.A.B.E este tipo de granada, será advertido e caso persista na utilização será punido com afastado de 30 dias dos jogos.
- g) Granadas de fumaça só serão permitidas após **PRÉVIA AUTORIZAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO**

REGRAS E CONDUTAS APLICADAS EM JOGOS APOIADOS PELA F.A.B.E.
MODALIDADE MILSIM – F.A.B.E.



JOGO para seu uso.

ITEM 19º. USO DE LASERS

- a) É proibido a utilização de todo e qualquer dispositivo que produza eletromagnética, “**lasers**”.
Independente de sua cor ou potência

ITEM 20º. USO DE ESCUDOS

- a) O escudo deverá ser transportado somente por um integrante da equipe; este será denominado categoria ESCUDEIRO
- b) A categoria ESCUDEIRO poderá escolher pela opção I ou II abaixo (NUNCA PELAS DUAS) para seu uso:
- I. PISTOLA/REVOLVER (GBB ou AEP) –VER ITEM 16
 - II. Subcompact Machine Pistol - Exemplos: modelos como as MAC11, a MP9 e UZI – VER ITEM 16
- c) As munições devem ser OBRIGATORIAMENTE distribuídas em carregadores (magazines) conforme o ESCUDEIRO desejar.
- d) Não será permitido a esta categoria o porte ou mesmo o uso de nenhum tipo de granadas.
- e) Orientações para o uso do escudo:
- I. O escudo é um item pessoal e intransferível não podendo ser repassado para nenhum outro membro da equipe muito menos para algum integrante da equipe adversária.
 - II. Esta categoria poderá se utilizar somente dos tipos de armas da alínea "b" deste item
 - III. Não será permitido o uso de nenhum tipo de fuzil! Nem curto, nem longo, ou mesmo adaptado, mochilado
- f) A categoria ESCUDEIRO, quando de posse do escudo, deverá utilizar as armas citadas no subitem b) e irá realizar disparos de qualquer parte do escudo, pelas laterais ou por cima, mas ele deverá OBRIGATORIAMENTE expor pelo menos a mão para fora do escudo.
- g) Formas de eliminação do escudeiro:
- I. Alvejado diretamente (em qualquer parte do corpo) - Ao ser alvejado a categoria ESCUDEIRO deverá se acusar como “eliminado” e imediatamente ABAIXAR O ESCUDO.
 - II. Por ação de granada – ao se lançar uma granada de fragmentação (projetam BB's ao serem acionadas) e esta cair num raio de 5 metros de distância do escudo, operadores posicionados tanto a frente, quanto as laterais e aos fundos do escudo, serão considerados “mortos” bem como aqueles posicionados dentro do raio de ação da granada quando esta for acionada. (Ver item 18 deste manual).
- h) O escudo deverá obrigatoriamente as seguintes dimensões máximas e mínimas:
- | <u>MÁXIMA</u> | <u>MÍNIMA</u> |
|--------------------------|--------------------------|
| I. ALTURA: 1,20m | I. ALTURA: 1,10m |
| II. LARGURA: 70cm | II. LARGURA: 60cm |
- i) O escudo deverá ser totalmente opaco na sua plenitude com exceção de uma janela de visualização a qual deverá possuir as seguintes medidas máximas:
- I. ALTURA: **35cm**
 - II. COMPRIMENTO: **30cm**

ITEM 21º. UTILIZAÇÃO DE “CARROS DE COMBATE”

- a) Caberá a Organização divulgar as situações de: permissão de uso, quantitativo, eliminação dos veículos, conduta de uso do veículo, limitações e obrigatoriamente fazer um **BRIEFING DE SEGURANÇA** com os tripulantes do veículo



ITEM 22º. UTILIZAÇÃO DO ESPECIALISTA “MULA”

- a) Caberá a organização optar ou não pela inserção do especialista “mula” na dinâmica dos jogos.
- b) O especialista “mula” será um integrante da equipe que levará consigo uma mochila onde irá transportar os carregadores extras para utilização da equipe.
- c) Regras para se fazer jus a utilização do operador “mula”
- d) Todos os integrantes da equipe deverão possuir carregadores discriminados no ITEM 16 deste manual.
- e) O especialista “mula” poderá transportar em sua mochila quantos carregadores a equipe quiser, mas mantendo o limite máximo de munição, por operador, conforme descrito no ITEM 16 deste manual.
- f) O especialista “mula” não poderá, ele mesmo, pegar mais munição na mochila de transporte! Este procedimento deverá ser feito pelo próprio operador que necessita das munições
- g) Ao operador será somente permitido a utilização dos carregadores transportados pelo especialista “mula” quando acabarem todas as munições do operador.
- h) A função “MULA” só será utilizada em eventos de longa duração onde se fará necessário um uso maior de munições pelas equipes. Também, em casos que se adequem aos enredos elaborados para as missões.
- i) Em ambos os casos a organização deverá obrigatoriamente informar antecipadamente aos participantes que se fará a utilização desse tipo de especialista para que as equipes preparem previamente sua “mula” para o jogo.
- j) A especialidade “mula” passará a beneficiar também a classe de escudeiros no transporte de magazines de pistolas somente.
- k) O operador “mula” poderá sim se beneficiar das munições por eles transportadas desde que, outro operador tenha acesso a sua mochila pegue e entregue ele a munição
- l) Não será permitido “sequestrar” para uso próprio os magazines do time adversário transportados por “mulas” que estejam fora de combate (“mortas”) ou feitas “refém”

ITEM 23º. USO DE “REFÉNS” EM JOGO

- a) Não é permitido se utilizar de outro operador “eliminado” usando-o como “refém” ou mesmo como “escudo” de maneira intencional. Essa situação só poderá ser usada em um jogo caso seja autorizada pela organização.
- b) Não é permitido ao adversário movimentar/transportar operadores/jogadores “eliminados” para uma posição diferente de onde estão ou mesmo agrupa-los com a finalidade de impedir a cura dos mesmos durante o jogo.
- c) Caso a organização do jogo autorize a possibilidade de se fazerem reféns atendendo a dinâmica planejada, as armas dos mesmos somente são consideradas desabilitadas se o refém estiver vivo. Caso seja realizado o procedimento com o refém morto, a jogada será sem efeito e anulada pelo ranger. Procedimento para desabilitar armas e objetos:
 - I. Tocar cada um dos itens do operador rendido (armas, radio, granadas, mags etc.) e verbalizar “DESABILITADO”



ITEM 24º. PONTA VERMELHA

- a) Para jogos apoiados pela F.A.B.E faz-se obrigatório o uso da ponta nas cores **vermelho vivo e laranja** em todas as AEG'S; RIFLE GBB; PISTOLAS GBB E AEP, REVOLVERES, RIFLES SNIPER, METRALHADORAS DE SUPORTE de todos os jogadores participantes ou não dos jogos.
- b) As pontas devem ter o tamanho mínimo de 1,5cm na lateral do flash Rider ou do slide (quando pistola), sendo aceito tamanho menor somente em casos que já venham pintados de fábrica. Não será permitido o uso de fita ou qualquer outro material que possa ser removido facilmente descaracterizando assim, a marcação obrigatória da arma.
- c) Pontas originais não podem ser pintadas com a finalidade de diminuir o tamanho mínimo obrigatório descrito acima.

ITEM 25º. PENALIDADES

- a) **O DESCUMPRIMENTO DE TODO E QUALQUER ITEM DESCRITO NESTE DOCUMENTO DE CONDUTAS E REGRAS LEVARÁ O OPERADOR/JOGADOR A SER PUNIDO CONFORME DESCRITO ABAIXO**
 - I. Primeira falta: 30 dias de suspensão
 - II. Segunda falta: 60 dias de suspensão
 - III. Terceira falta: 90 dias de suspensão

OPERADOR APÓS A TERCEIRA FALTA SERÁ SUBMETIDO AO CONSELHO DISCIPLINAR E DE ACORDO COM A DELIBERAÇÃO PODERÁ SER DESCONVIDADO A PARTICIPAR DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E.

- b) **IMORTALIDADE/HIGHLANDER** - JOGADORES/OPERADORES flagrados em atitude de "imortalidade" (levar um disparo oponente e não se acusar) serão punidos conforme descrito abaixo:
 - IV. Primeira falta: 30 dias de suspensão
 - V. Segunda falta: 60 dias de suspensão
 - VI. Terceira falta: 90 dias de suspensão

OPERADOR APÓS A TERCEIRA FALTA SERÁ SUBMETIDO AO CONSELHO DISCIPLINAR E DE ACORDO COM A DELIBERAÇÃO PODERÁ SER DESCONVIDADO A PARTICIPAR DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E.

c) **TUMULTUADOR /TARZAN**

Nas mesmas penalidades do Item B, incorre o Operador que verbaliza com seus adversários de forma imperativa, exigindo a eliminação adversária, questionando e ou afirmando ter atingido oponente, (TARZAN) sem provas matéricas, e mesmo as tendo, antes de avaliação do Conselho Disciplinar, pois a pré-avaliação de seus pares é indispensável para que qualquer medida restritiva seja aplicada aos Operadores.

O mesmo se aplica a proferir acusações extra campo, em redes sociais ou até mesmo em local diverso do local do jogo, sem a devida comprovação, passível ainda de responsabilização Judicial.

d) **AGRESSÃO VERBAL**

- I. Primeira falta: 30 dias de suspensão
- II. Segunda falta: 60 dias de suspensão
- III. Terceira falta: 90 dias de suspensão

O OPERADOR APÓS A TERCEIRA FALTA SERÁ SUBMETIDO AO CONSELHO DISCIPLINAR E DE ACORDO COM A DELIBERAÇÃO PODERÁ SER DESCONVIDADO A PARTICIPAR DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E.



ITEM 26º. NÃO SERÁ TOLERADO! É TERMINANTEMENTE PROIBIDO! SENDO PASSIVEL DE DENUNCIA QUEIXA A SER ENCAMINHADA AS AUTORIDADES COMPETENTES, TODO E QUALQUER TIPO DE:

- a) AGRESSÃO FÍSICA OU VERBAL CONTRA PESSOAS OU ANIMAIS DENTRO OU FORA DA ÁREA DE JOGO POR PARTE DOS JOGADORES PARTICIPANTES DOS JOGOS APOIADOS PELA F.A.B.E.
- b) DISPAROS CONTRA PESSOAS, ANIMAIS, VEÍCULOS E DEMAIS PROPRIEDADES PRIVADAS DENTRO OU FORA DA ÁREA DE JOGO POR PARTE DOS JOGADORES PARTICIPANTES DOS JOGOS APOIADOS PELA F.A.B.E.
- c) UTILIZAÇÃO COMO BUNKER (PROTEÇÃO) DE TODO E QUALQUER VEÍCULO E DEMAIS BENS DE PROPRIEDADE PÚBLICA OU PRIVADA DENTRO OU FORA DA ZONA DE JOGO SENDO O JOGADOR RESPONSÁVEL POR QUALQUER DANO QUE ELE TENHA CAUSADO A ESTE BEM E OBRIGATORIAMENTE ELE, E SOMENTE ELE, DEVERÁ REALIZAR O RESSARCIMENTO FINANCEIRO OU MORAL AO PATRIMÔNIO PÚBLICO OU PRIVADO AO QUAL VEIO A DANIFICAR DE FORMA PROPOSITAL AO DESCUMPRIR AS DETERMINAÇÕES AQUI CITADAS

AO SER IDENTIFICADO O JOGADOR SERÁ EXPULSO SUMARIAMENTE E PERMANENTEMENTE DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E.

ITEM 27º. AGRESSÃO FÍSICA

- a) NÃO SERÁ TOLERADA NENHUM TIPO DE AGRESSÃO FÍSICA ENTRE JOGADORES OU INTEGRANTES DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E.

NO CASO DE AGRESSÃO FÍSICA O IDENTIFICADO SERÁ SUSPENSO POR 90 DIAS DAS ATIVIDADES RELACIONADAS AO AIRSOFT E A F.A.B.E. E ENCAMINHADO AO CONSELHO DISCIPLINAR PARA DELIBERAÇÃO, E CONFORME A GRAVIDADE DO FATOS, DESCONVIDADO PERMANENTEMENTE DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E.

ESTE MANUAL DE REGRAS E CONDUTA TERÁ VALIDADE IMEDIATA APÓS A DATA DA SUA PUBLICAÇÃO NOS INSTRUMENTOS DE DIVULGAÇÃO DA FEDERAÇÃO DE AIRSOFT DE BRASÍLIA E ENTORNO - F.A.B.E.

TODOS OS OPERADORES/JOGADORES TEM O PRAZO DE 30 (TRINTA) DIAS A PARTIR DA DATA DE PUBLICAÇÃO DESTE MANUAL PARA SE ADEQUAREM AS REGRAS AQUI INFORMADAS

BRASÍLIA, 25 de junho de 2018