



Regras de Ouro do AirSoft

1. APRESENTAÇÃO

As regras apresentadas regulamentam os jogos de Airsoft e definem procedimentos de segurança que devem ser adotados por todos durante um jogo ou no manuseio de armas.

Todo jogador tem obrigação de conhecer e aplicar as regras descritas nesse artigo. Cabe as equipes, seus líderes e veteranos, orientar os jogadores novatos e corrigir posturas divergentes. Quem traz alguém para o esporte se torna “padrinho” dessa pessoa, ficando responsável por orientá-la previamente sobre o esporte.

Quando uma pessoa decide começar a praticar o Airsoft, além de ler o ROAS, é recomendado que procure uma equipe ou um veterano para buscar orientações práticas.

O Airsoft já existe no Brasil há mais de dez anos e só chegou aos dias atuais graças ao trabalho de empresas, equipes e pessoas comprometidas com o esporte. Quem está iniciando a prática do Airsoft precisa entender que não está inventando o esporte e que todas as suas leis e regras de segurança já existem há muito tempo. Elas não precisam ser reinventadas, apenas respeitadas.

Quem não entende as regras e não as respeita demonstra não ter perfil para praticar Airsoft, pois regras são criadas para segurança de todos e não para agradar egos e desejos individuais.

Este arquivo completo também pode ser acessado através do link: www.airsoftarangua.com/ROAS. Acesse e compartilhe!



2. REGRAS GERAIS DO ESPORTE

As regras gerais do esporte apresentam um contexto sobre o que é o Airsoft, bem como uma apresentação sobre o órgão regulamentador, entre outros.

2.1. O Airsoft:

Airsoft é um esporte de simulação de combate que utiliza armas de pressão, lançadores de projéteis plásticos, com aparência semelhante as mais diversas armas de fogo existentes, porém, seu funcionamento é totalmente diferente. As armas de Airsoft lançam bolinhas de plástico maciço de 6mm de diâmetro, que dependendo do equipamento, podem acertar um alvo que esteja de 30 a 100 metros de distância.

Os jogos de Airsoft reproduzem missões militares e situações de combate diversas e por isso o Airsoft é utilizado pelos exércitos e polícias de diversos países para treinamento de suas tropas.

2.2. Airsoft é arma:

Armas de Airsoft não são brinquedos nem simulacros. Uma arma de Airsoft é considerada uma arma de pressão, que pode ter ação de mola ou de gás comprimido. Armas de Airsoft disparam esferas plásticas de 6 milímetros em altas velocidades e, apesar de não terem poder letal, elas podem causar lesões graves. Um disparo irresponsável ou acidental pode perfurar a pele, quebrar um dente ou cegar alguém. Dessa forma, os procedimentos de segurança devem ser levados a sério ao se manusear uma arma de Airsoft.



2.3. Órgão regulamentador:

No Brasil o Airsoft é regulamentado pelo Exército através das seguintes normas: Portaria 002-COLOG, de 26 de fevereiro de 2010 e Decreto nº 3.665, de 20 de novembro de 2000, conhecido como R-105 e pela Portaria nº 56-COLOG, de 05 de junho de 2017, que podem ser visualizadas em detalhes no link <http://www.airsoftararangua.com/o-airsoft>.

2.4. Armas legalizadas e exigências:

A pratica do Airsoft legal no Brasil é bem regulamentada, porém, mesmo com todas as regras é simples. A exigências base são: Todo praticante deve, obrigatoriamente, possuir maioridade penal e toda arma deve possuir documentação legal (CII, termo de transferência, nota fiscal). Ou seja, para adquirir uma arma de Airsoft é necessário ser maior de 18 anos e obter a documentação necessária em nome do proprietário. Além disso, o item obrigatório para a distinção de uma arma de Airsoft para arma de fogo é a ponta laranja. Sendo assim, ela é fundamental, indispensável e obrigatória.

De acordo com a lei: “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”. Diante disso, há três maneiras de se obter uma arma de Airsoft legalizada:

- a. *Comprar de lojas autorizadas pelo Exército para venda de armas de Airsoft e que emitam nota fiscal em nome do comprador.*
- b. *Importar com autorização do Exército, através de CII – Certificado Internacional de Importação.*
- c. *Comprar de alguém que tenha obtido a arma através de uma das maneiras acima, exigindo Termo de Transferência de Responsabilidade com assinaturas devidamente autenticadas para comprovar a procedência legal da arma e manter sua*



cadeia nominal ou possuir uma nota fiscal de transferência ou de venda.

Exemplo: “Comprei uma arma de Airsoft sem nota fiscal ou termo (ou comprei a arma e a nota fiscal está em nome de outra pessoa), o que eu faço? Ela está ilegal? Sim! A arma está em situação ilegal. Portanto, procure o vendedor e solicite o termo de transferência com firma autenticada ou nota fiscal de transferência. A arma precisa estar no nome do proprietário”.

Qualquer coisa diferente do exposto acima é ilegal. Nenhuma equipe séria permite jogadores com armas ilegais. Nenhum evento de porte permite jogadores com armas ilegais.

Armas de Airsoft com propulsão a gás, de acordo com a Portaria nº 56-COLOG, recebem as mesmas disposições das demais, deixando assim de existir a obrigatoriedade de obtenção de CR (Certificado de Registro) junto ao exército para sua aquisição e posse.

Empréstimos ou alugueis de armas são comuns, porém, para que possam ocorrer de forma legal os proprietários das armas (cujas notas fiscais, CIs, termos de transferências estejam em seus nomes) devem estar presentes e somente eles poderão transportá-las até o local do jogo.

A prática do esporte por menores de 18 anos não é proibida, contudo, para que possa acontecer um responsável legal deve acompanhar o praticante e as regras de empréstimos ou alugueis devem ser respeitadas. Entretanto, por mais que seja possível legalmente, não é recomendado devido ao alto nível de periculosidade, responsabilidade, entre outros.

A ponta laranja é uma exigência legal no Airsoft e não pode, em hipótese alguma, ser negligenciada. Pontas vermelhas também são permitidas, porém, assim como as pontas laranjas, é fundamental que tenham sempre um bom tamanho para que realmente se destaquem. Não existem regras com relação ao tamanho da ponta, porém, subentende-se que deva possuir, no caso de armas longas, pelo menos 3 centímetros. Para armas pequenas como pistolas, é essencial que possuam pelo menos 1 centímetro. Outras cores são absolutamente proibidas.



2.5. Transporte e porte:

Transportar é levar a arma para o local do jogo, área de treino, oficina, residência, etc. Toda arma tem que estar acompanhada de sua Nota Fiscal ou CII – Certificado Internacional de Importação em nome do dono da arma, e com o Termo de Transferência se for o caso.

As armas de Airsoft tem que ser transportadas dentro da caixa, case, maleta, estojo ou bolsa de transporte. As armas devem estar sem magazine, sem munição e sem a bateria. As armas devem ser transportadas no porta-malas do carro ou local escondido e coberto, para não indicar a terceiros que aquilo é uma arma.

O transporte em motocicletas, bicicletas e veículos que não tenham um compartimento apropriado não é indicado. Entretanto, caso extremamente necessário, aconselha-se transportá-la em uma mochila ou case apropriada (bem vedada, que não exponha nenhuma parte da arma, que não demonstre ser uma arma) com sua nota fiscal em um local de fácil acesso e seguindo as devidas exigências.

É proibido portar armas de Airsoft, ou seja, levar consigo a tiracolo ou na cintura, em vias públicas ou a vista de terceiros. Sendo assim, independentemente do tipo de arma ou situação, é proibido carrega-la consigo a pronto emprego.

2.6. Armas em lojas e expositores:

Todas as armas expostas em lojas devem estar sem magazine, sem munição, sem a bateria e possuir as pontas laranjas ou vermelhas, conforme indicado no item 2.4.

2.7. Não realizar disparos:

É proibido atirar em animais, pessoas que não estão jogando, pessoas sem equipamentos de segurança, fiscais de jogo, equipes de filmagem, veículos, residências, bens particulares, drones, veículos de jogo (a não ser que seja autorizado pela organização), etc. Sempre que for realizar disparos contra



um adversário ou alvo deve-se ver o que há além do alvo, para evitar atingir indevidamente os casos citadas anteriormente.

Todo e qualquer disparo deve ser direcionado a um alvo específico e com intenção bem definida. Portanto, todo disparo deve ser consciente e intencionado. Só acione o gatilho quando estiver em um local próprio e seguro, com alvo e situação bem definidos.

Disparos de demonstração em residência ou em qualquer lugar que não seja apropriado deve ser condicionado e regrado, sempre atentando as condições do ambiente para evitar quaisquer tipos de acidentes.

Jamais, em condição alguma, deve-se realizar disparos sob efeito de álcool, entorpecentes, entre outros, que possam afetar o julgamento e possibilitar acidentes.

2.8. Tipos de armas e classes:

As armas de Airsoft, bem como armamentos de fogo, tem suas classes, tipos e características. Basicamente, elas são tipificadas por:

- a. *Ação elétrica: AEG (Airsoft Eletric Gun) e AEP (Airsoft Eletric Pistol).*
- b. *Com propulsão a gás: Conhecidas como GBB (Gas Blow Back), podem possuir propulsão por gás propano ou CO2.*
- c. *Ação de mola: Springs (armas que efetuam apenas um disparo por vez e necessitam um novo engatilhamento a cada disparo).*

Além dos tipos, existem as classes de armamentos. São elas:

- a. *Assalto: Pistolas e fuzis de assalto próprios para combate a curta distância.*
- b. *Suporte: Metralhadoras (LMGs – Light Machine Guns ou MGs – Machine Guns) próprias para disparos contínuos em combates a média distância.*



- c. *DMR: Fuzis de assalto com luneta (recomendado que possua aumento de 4x no mínimo) preparados para alcance a média distância.*
- d. *Snipers: Fuzis de precisão próprios para alcance a longa distância.*

Jogadores que utilizam armas de Suporte, DMR ou Snipers devem, obrigatoriamente, possuir armamento secundário dentro dos padrões básicos de assalto (pistolas ou fuzis de assalto) para combates a curta distância (observar item 2.9). Além disso, não podem desferir combate em ambientes de curta distância ou CQB (Close Quarter Battle) com seus armamentos primários, por isso, a obrigatoriedade do armamento secundário.

2.9. FPS:

O FPS (Feet Per Second) significa, em tradução livre, pés por segundo. Essa é a medida de velocidade que é comumente utilizada para medir a força das armas de Airsoft. Ao contrário do que muitos acreditam, força não indica precisão e qualidade de tiro. Tem-se por padrão que a cronagem (medição da força da arma) é feita sempre utilizando BBs (munição) com peso 0.20g.

Existe um consenso geral quanto aos limites de FPS, que são aplicados em jogos e eventos nacionais. Por base, os valores adotados são os descritos abaixo, com pequenas variações e adaptações locais. Portanto, segue o padrão para arma, FPS e distância mínima para realizar o disparo:

- a. *Pistolas e Revólveres (GBBs, Elétricas, Springs): 350 FPS, 5 metros.*
- b. *Fuzis de assalto (GBBs ou Elétricos): 400 FPS, 5 metros.*
- c. *Suporte: 400 FPS, 10 metros.*
- d. *DMR: 450 FPS, 15 metros.*
- e. *Snipers: 500 FPS, 30 metros.*



*Nota: Como medida de segurança e para evitar ferimentos em combates a curta distância é **recomendado** adotar o padrão de 300 FPS para Pistolas e Revólveres e, se possível, reduzir o teto de FPS para fuzis de assalto para 350 FPS.*

Contudo, conforme salientado anteriormente, estas classificações se tratam de consensos gerais e não de regras definitivas. Portanto, cada jogo ou evento pode ter suas próprias exigências de FPS e distância.

Sendo assim, o recomendado é a utilização indiscriminada do bom senso. Ou seja, jogos em locais onde os combates acontecerão prioritariamente em curtas distâncias (CQB, por exemplo) é ideal que os tetos de FPS sejam reduzidos para evitar ferimentos e acidentes. Atentando sempre a premissa do esporte: A diversão com segurança.

2.10. Fórum ASB:

Recomendamos que os jogadores de cadastrem no site <http://www.airsoftbrasil.com>. Fundado em 2003 pelos precursores do Airsoft no Brasil, o ASB reúne jogadores do Brasil e exterior, que há mais de dez anos ajudam a construir e fundamentar o esporte nacional. No fórum ASB é possível obter informações diversas sobre legislação, equipamentos, manutenção, upgrades, técnicas individuais, táticas de combate e demais assuntos relacionados ao Airsoft.

3. REGRAS DE SEGURANÇA

As regras de segurança constituem as condutas com armas necessárias e ideais para segurança antes, durante e depois do jogo.

3.1. Safe Zone (área segura):

É o local onde os jogadores se reúnem para preparar suas armas e se equiparem para os jogos. É também qualquer local onde a arma sai de sua caixa para ser utilizada, receber manutenção, etc. É proibido realizar disparos



dentro da Safe Zone, pois é um local onde os jogadores estão muito próximos e expostos, sem óculos e máscaras de proteção. Um tiro acidental pode perfurar um olho, quebrar um dente ou penetrar a pele.

Geralmente as Safe Zones são marcadas com fitas e denominadas com placas. Entretanto, isso não é uma regra geral e poderão haver situações onde elas não sejam indicadas. Sendo assim, entende-se que toda área que não for própria para o início dos jogos é Safe Zone, ou seja, estacionamentos, áreas de circulação de espectadores, áreas de acantonamento, preparação, etc.

Jamais realize disparos no estacionamento ou em qualquer uma dessas áreas, seja para checagem ou regulagem de armamentos. Caso não haja pontos próprios e demarcados para isso, procure um local reservado e seguro para fazê-lo, comunique seus colegas e indique o local.

3.2. Área de Teste de Tiro:

É comum os jogadores efetuarem alguns disparos antes dos jogos, para verificar se suas armas estão funcionando corretamente e para aferir a mira e o hop-up. Antes de realizar qualquer disparo os jogadores devem definir uma área para testes de tiro, que deve ser afastada da Safe Zone, em direção a um local seguro, de acesso restrito aos jogadores e longe da circulação de pessoas. Todos os disparos e testes de tiro devem ser realizados somente naquele local.

Quando não houver um local determinado para isso, procure um local reservado e seguro para fazê-lo, comunique seus colegas e indique o local.

3.3. Dedo fora do gatilho:

O dedo fora do gatilho é uma das condutas básicas de segurança com armas. Para prevenir disparos acidentais é proibido manter o dedo no gatilho ao se manusear uma arma, independentemente de qual arma for. O dedo só deve ser colocado no gatilho no momento de realizar um disparo. Fora isso ele deve permanecer fora do gatilho.



3.4. Arma travada:

A arma deve permanecer sempre travada, em modo “Safe”, e só deve ser destravada no momento de entrar em combate ou efetuar um disparo.

3.5. Controle de cano:

Não se aponta uma arma para ninguém. Isso só é feito quando se tem intenção de atirar contra um jogador durante um jogo, onde todos os envolvidos estão com seus equipamentos de proteção e cientes das regras que regulamentam o esporte.

Todo jogador tem que dominar sua arma, controlar a direção para onde ela está apontada e, quando for realizar um disparo, saber no que irá atirar e onde irá atirar.

Todo e qualquer disparo deve ser direcionado a um alvo específico e com intenção bem definida. Portanto, todo disparo deve ser consciente e intencionado. Só acione o gatilho quando estiver em um local próprio e seguro, com alvo e situação bem definidos.

3.6. Arma fria:

As armas devem permanecer sempre sem o magazine e sem munições dentro da câmara do hop-up. A arma só pode ser alimentada e carregada no começo do jogo ou no momento de efetuar um disparo. Para deixar uma arma fria vá até a área de teste de tiros ou um local seguro, retire o magazine, dê dois disparos para o chão para esvaziar a câmara do hop-up e em seguida trave a arma. Dessa forma, ela estará na condição “fria” e segura.



3.7. Desarmando e descarregando:

Depois de jogar ou testar a arma na área de teste de tiro, e antes de levar a arma de volta para a Safe Zone, o jogador deve descarregá-la. Para isso deve retirar o magazine da arma, efetuar dois disparos para o chão e travar a arma. Só então a arma estará fria, segura e pronta para ser levada para a Safe Zone.

3.8. Toda arma tem seu dono:

Cada jogador é responsável por sua arma, pela manutenção e segurança dela. Se um jogador quiser mostrar sua arma para um parente ou amigo realizar uns disparos, esse jogador deve orientar essa pessoa quanto aos procedimentos de segurança e acompanhá-lo durante seus disparos, dirigindo-se a um local seguro, controlado e próprio para que não aconteçam acidentes.

3.9. Fardamentos e equipamentos:

É proibida a utilização de quaisquer fardamentos ou equipamentos que se caracterizem por camuflagens utilizadas pelas forças de segurança nacionais. Isso é estabelecido em lei, portanto, não deve ser negligenciado em nenhuma hipótese.

Além disso, é proibido utilizar equipamentos como coletes, armamentos ou quaisquer outros que possam causar confusão com as forças de segurança nacionais, em locais que não sejam os próprios para jogo. Ou seja, não é permitido utilizar equipamentos de Airsoft no deslocamento, antes ou depois, até ou a partir do local de jogo.

Equipamentos de Airsoft devem ser, única e somente, utilizados em condição de jogos ou treinamentos, em locais seguros, retirados e reservados.

O transporte dos equipamentos deve ser feito nas mesmas condições estabelecidas no item 2.5.



3.10. Um por todos, todos por um:

Todos os jogadores são responsáveis pela própria segurança e pela segurança dos demais, portanto todos devem seguir os procedimentos de segurança, corrigir atitudes impróprias e orientar novatos quanto as regras do esporte.

O Airsoft é um esporte coletivo, portanto, todos os jogadores são responsáveis por preservar, garantir e proteger seus pilares e, principalmente, a segurança de seus praticantes. Lembrando sempre que ele é praticado entre amigos, não é um esporte competitivo, é subjetivo e precisa de cautela.



4. REGRAS DOS JOGOS

As regras do jogo dizem respeito as regras específicas para a prática do Airsoft.

4.1. Campo de Jogo Aberto:

Desde o momento em que as armas saem de suas caixas, no começo de um jogo, treino ou evento, até o momento em que as armas voltam para as caixas no final do evento, o campo de jogo permanece aberto e a regras de segurança devem ser seguidas.

4.2. Jogo Aberto:

É o período em que o jogo se desenvolve e os combates acontecem, onde as regras do jogo passam a valer.

4.3. Briefings

Os briefings consistem nas apresentações das regras de jogo, do campo ou evento. Eles são fundamentais para o desenvolvimento e desempenho destes. Portanto, adotar briefings bem elaborados e com todas as condições bem especificadas e dúvidas esclarecidas é fundamental.

4.4. Regras básicas e universais de campo:

É recomendado sempre evitar abrir portas fechadas ou lacradas, subir em locais impróprios, ultrapassar áreas isoladas, ultrapassar limites de campo, entre outros. Não quebrar paredes, portas ou janelas. Não chutar, carregar ou se apropriar de itens no campo, independentemente do item. Não mover nem se utilizar itens como escudo ou abrigo, por exemplo. Ou seja, não mexa no campo.



4.5. Óculos:

Durante os jogos todos os jogadores e expectadores próximos ao campo de tiro tem que usar óculos de proteção. É expressamente proibido retirar os óculos durante o jogo. Se os óculos embaçarem a ponto de comprometer sua segurança, peça ajuda para que um parceiro o conduza até seu respawn. O jogador deve levantar o pano vermelho para evitar levar tiros. Se um jogador perder os óculos deve buscar se abrigar, protegendo seu rosto e gritar “Perigo Real”, chamando ajuda de outros jogadores próximos e levantando o pano vermelho para evitar levar tiros.

Nunca comprometa sua visão. Em hipótese alguma negligencie o uso dos óculos. Se ver algum jogador sem óculos em campo ou em qualquer área própria para disparos, chame atenção, advirta-o e em caso de risco extremo, alerte “Perigo Real”. Lembre-se do item 3.9, “um por todos e todos por um”.

É indicado usar os óculos a todo momento, mesmo na “Safe Zone”. Mesmo com todas as regras e orientações sempre há jogadores despreparados e/ou descuidados efetuando disparos propositais ou acidentais dentro da “Safe Zone” ou em direção a ela. Por isso, faça sua parte! Garanta a sua segurança, não deixe que ela fique à mercê do bom senso e da responsabilidade dos outros.

4.6. Pano vermelho:

O pano vermelho é um item de segurança obrigatório a todos os jogadores, pois identifica quem está fora de combate e não deve mais ser alvejado. O pano vermelho evita que um jogador morto leve tiros desnecessários e ainda impede que um jogador morto seja confundido com um jogador vivo e com isso atrapalhe o combate.

O pano vermelho identifica também outras pessoas que não podem levar tiros, como fiscais de jogo, imprensa, espectadores, etc. Por isso, mesmo na Safe Zone, assim que equipado o jogador deve usar seu pano vermelho, isso porque ele indica que está fora de combate. O pano só é guardado no momento em que o jogador entra em combate. Ou seja, em todo o momento em que estiver fora de combate seu uso é fundamental, principalmente durante o processo de respawn (renascimento).



É recomendado que o pano seja grande o bastante para ser observado de qualquer direção e que seja vermelho vivo. Deve-se evitar o uso de lenços pequenos e tecidos de cor rosa, laranja, bordo ou roxo. Nas lojas que vendem tecidos existe um tecido utilizado para fazer bandeiras, ele é leve, resistente e barato.

Uma faixa de um metro e vinte por vinte centímetros (1,4m x 20cm) é grande o bastante para ser colocada sobre os ombros ou cabeça, faz pouco volume e cabe no bolso da frente da calça, ao alcance das mãos para ser retirado rapidamente.

4.7. Morto:

Ao ser atingido o jogador deve gritar “morto!”, colocar o pano vermelho sobre a cabeça e ombros e sair do jogo. Antes de sair de seu abrigo o jogador atingido deve levantar e agitar o pano vermelho, mostrando aos adversários que foi atingido e que está saindo daquele local, evitando assim levar tiros desnecessários. Sempre levando em consideração as disposições do item 4.8.

Se o jogador morrer em um local onde há fogo cruzado, ele deve sair da linha de tiro imediatamente para não atrapalhar os demais jogadores e evitar levar mais tiros. Se isso não for possível naquele momento ou conforme as regras do jogo, o jogador atingido deve buscar um abrigo próximo, se abaixar ou deitar para não atrapalhar o combate. Entretanto, é sempre importante observar as regras do jogo sobre a condição de “morte”, geralmente cada jogo tem suas próprias regras sobre como proceder. Contudo, o bom senso é sempre a melhor política.

De modo geral, a regra diz que um jogador está morto quando um tiro atinge qualquer parte de seu corpo ou dos equipamentos e acessórios que carrega consigo, bem como qualquer parte de sua arma e dos equipamentos a ela acoplados. Assim, um jogador morre e está fora de combate se for atingido na cabeça, na bota, na manga da camisa, na alça da mochila, na antena do rádio, na arma, na bandoleira, no bipé, etc. É fundamental entender que na dúvida você está morto. Não é demérito morrer no Airsoft, pelo contrário, a “morte” é a prova da honra.



Um jogador na condição de “morto” não pode ser usado como escudo por um jogador na condição de “vivo”. Mesmo que seja em uma situação de “salvamento” (condição onde o médico está salvando o jogador morto). Caso o jogador vivo tente, de alguma forma, usar o morto de escudo, é recomendado que o jogador morto advirta-o e condicione a sua morte.

4.8. Veículos:

A utilização de veículos para a prática do Airsoft tem se tornado cada vez mais comum. Entretanto, não existem regras gerais para sua utilização. Contudo, cada jogo ou evento configura suas utilizações de acordo com seus enredos. Entretanto, tem-se como senso comum que, se o veículo não for próprio para receber disparos contra ele os jogadores não devem disparar. Porém, é dever do proprietário do veículo informar a organização do evento ou jogo que os disparos não devem ser efetuados contra ele, o mesmo vale para veículos aptos a receber disparos.

Além disso, o objetivo da utilização do veículo deve ser definido e compartilhado com os demais jogadores, ou seja, é necessário que seja especificado se o veículo será utilizado para transporte, combate, etc.

4.9. Rendição:

É um ato de cavalheirismo oferecido por um jogador que se encontra muito próximo de seu adversário, evitando assim realizar um disparo que possa ferir seu parceiro de jogo. Sempre que um jogador for eliminar um adversário que esteja muito próximo, em vez de atirar, o jogador deve apenas dizer “Rendido!”. O jogador rendido morre normalmente, como se tivesse levado um tiro.

A rendição costuma acontecer quando o jogador rendido não vê seu adversário se aproximar ou quando o jogador rendido se aproxima de seu adversário sem vê-lo.

Por esse motivo a rendição pode acontecer por trás, pelos lados, pela frente, por cima ou por baixo, mas sempre a distâncias curtas. Se dois jogadores adversários se cruzarem muito próximos a rendição é mútua e ambos morrem,



para evitar que atirem um no outro por reflexo. Se um jogador estiver com a mira engajada em seu adversário e ele não, mesmo que de frente, entende-se como rendição.

Um jogador ainda pode se aproximar de seu adversário sem ser visto e dar um tapinha em seu corpo, arma ou acessórios, dizendo “Rendido!”, indicando que ele foi morto a queima-roupa ou por faca. Existem facas de borracha feitas para Airsoft, que servem para o mesmo propósito, mas não deve-se utilizá-la diretamente na pele do adversário, somente sobre fardas, coletes, etc, entretanto, não é recomendado o seu uso.

Existem situações onde os eventos ou jogos estabelecem suas próprias condições de rendição, entretanto, o objetivo da rendição é e sempre será não machucar o outro jogador. Portanto, mais uma vez, a regra base é o bom senso.

O cenário do esporte atual condiciona que não existe rendição múltipla. Neste caso, o consenso afirma que a postura ideal a ser adotada é render o primeiro jogador e atirar na linha das pernas dos demais. Contudo, em uma situação perfeita, o ideal é que os disparos sejam realizados com armas secundárias com, no máximo, 300 FPS. Entretanto, isso não é regra.

Porém, recomenda-se que em uma situação de rendição múltipla não sejam efetuados disparos, seguindo a premissa de não machucar os outros jogadores. Ser rendido não é desonra! Se alguém decidir realizar uma rendição é porque escolheu não efetuar um disparo. Este é, sem dúvidas, o cenário ideal. Porém, as regras do campo, jogo ou evento são as válidas e devem ser seguidas em todas as situações. Cabe ao jogador solicitar instruções a respeito.

4.10. Velório:

Jogadores mortos que se deslocam para o respawn, devem manter o pano vermelho sobre a cabeça e ombros e sair das áreas de combate pelas laterais, para não atrapalhar os demais jogadores e o desenrolar dos confrontos naquele local.

Além disso, o jogador “morto”, ao se dirigir até o respawn ou durante qualquer deslocamento, segue com a cabeça baixa, sem ficar observando o



jogo, o posicionamento dos outros jogadores, sejam amigos ou inimigos. Morto também não progride em campo, volta pelo mesmo caminho de onde veio.

Morto pode falar com morto, porém, é necessário que aconteça somente se for extremamente necessário ou de forma extremamente discreta e cautelosa. Isso porque ao conversarem podem atrapalhar o desempenho do jogo, comprometer estratégias, entregar situações ou até mesmo facilitar um deslocamento devido ao barulho excessivo. Logo, não é errado, mas, é melhor que seja evitado.

4.11. Morto não fala:

Jogadores mortos não podem falar com os jogadores vivos, seja diretamente ou por rádio, portando não podem passar informações sobre o jogo, a quantidade de inimigos e onde eles estão posicionados, como está a situação do front, etc. A regra básica é: Morto não fala, não resmunga e nem aponta!

A exceção a essa regra acontece somente quando for necessário emitir avisos de segurança, como alertar jogadores sobre um local de perigo iminente e orientar jogadores que estejam colocando em risco a sua segurança e/ou a dos demais jogadores.

Ao ser atingido, não é necessário gritar em demasia. Isso atrapalha o desempenho do jogo e pode causar discussões desnecessárias. Cabe ao jogador atingido apenas expor sua condição de forma rápida e objetiva, ou seja, um simples “morto!” é mais do que necessário.

Contudo, quando “Rendido” (de acordo com o item 4.6), não é necessário gritar para informar que morreu, basta utilizar o pano vermelho e sair de cena para não atrapalhar o desenvolvimento do jogo.

4.12. Respawn (ou Reborn):

É um local pré-definido para onde os jogadores vão após morrerem em combate. Chegando ao respawn os jogadores retornam ao jogo, como se fossem novos combatentes vindo da retaguarda para o front.

Jogadores no respawn tem que permanecer com o pano vermelho na cabeça até que estejam realmente prontos para o combate e para morrer



novamente. Isso é importante, pois jogadores adversários podem se infiltrar pela retaguarda e acabar atirando em jogadores que estão no respawn sem o pano vermelho, achando que são jogadores vivos.

Existem diversas condições de respawn, cada jogo ou evento condiciona suas regras conforme seus enredos. Os respawns podem ser móveis, avançados ou até mesmo nem existir. Tudo depende do que for estabelecido pelas organizações. Respawns não são obrigatórios. Condições de “médicos” podem ser estabelecidas para que jogadores sejam revividos e voltem ao combate.

4.13. Mire baixo:

Sempre que for atirar em um jogador adversário evite atirar na cabeça. Procure atingir o adversário no tronco, pernas e braços. Além de serem partes maiores e mais fáceis de acertar, isso evita tiros na cabeça e eventuais acidentes ou ferimentos. Claro que durante um combate podem haver tiros que acertem a cabeça de um adversário, eles não são proibidos, podem acontecer por interferência de desvio do vento, galhos e folhas e em distâncias maiores, onde o risco de lesão é reduzido. Entretanto, também podem ser intencionais, isso se o jogador deixar exposto apenas a cabeça e isso possibilitar a interrupção de um avanço estratégico, entre outros. Porém, devem ser evitados sempre que possível.

4.14. Fogo amigo ou rendição amiga:

Se um jogador for atingido por disparos realizados por membros de seu próprio time ou até mesmo rendido, esse jogador morre normalmente, como se tivesse sido atingido ou rendido por um jogador adversário. O objetivo disso é condicionar a morte e diminuir a subjetividade.



4.15. Ricochete:

Por regra geral, tiros que ricocheteiam em árvores ou paredes matam tanto quanto tiros diretos. Esse entendimento evita interpretações que, no meio de um tiroteio, são difíceis de se obter. Entretanto, é proibido atirar em paredes e obstáculos intencionalmente para atingir um adversário por ricochete. Lembre-se: Na dúvida? Está morto!

4.16. Chuveirinho:

Sempre que for atirar em um jogador adversário você deve atirar em linha reta contra ele. Se os tiros caírem antes de atingir seu adversário é porque ele está além do alcance de sua arma.

É proibido levantar a arma e atirar mirando acima de um jogador adversário que esteja muito longe, com intuito de ganhar a distância necessária para atingi-lo, fazendo assim um chuveirinho de BBs. A única arma que pode atirar fazendo o chuveirinho são os lança-granadas, pois os lançadores de granadas reais também atiram nessa forma.

Os únicos jogadores que podem compensar mira são os Snipers, desde que a compensação seja dentro do alcance do seu engajamento de mira.

4.17. Joaninha kamikaze:

Durante o jogo um disparo pode ter vindo de longe e não atingir um jogador com força suficiente. Mesmo assim, se durante o jogo você ouvir um “péc” ou sentir uma pancadinha no corpo, você foi atingido, pois com certeza não foi uma joaninha kamikaze que colidiu em você.

4.18. Dúvida:

Se durante o jogo você ficar na dúvida se levou um tiro ou não, é porque você realmente levou um tiro. Certeza que você não levou nenhum tiro você só tem enquanto não está jogando. Durante o jogo a dúvida significa morte.



4.19. Tiro cego:

Sempre que for realizar um disparo o jogador tem que estar vendo seu adversário e mirando nele. Portanto, é proibido atirar por cima de barricadas levantando apenas a arma, por trás de paredes expondo apenas a arma, enfiando a arma em buracos ou qualquer outra condição onde um jogador não consiga mirar em seu adversário e saber onde pretender atirar, conforme preconiza a regra do controle de cano. Isso evita acidentes provocados por tiros muito próximos ou que atinjam a cabeça de seu adversário.

4.20. Buracos ou frestas:

É normal surgirem condições onde o engajamento seja necessário através de buracos ou frestas. Com base nisso a regra diz que o jogador que está engajando deve também se expor. É proibido atirar por frestas e esta é uma regra universal. Porém, buracos são permitidos desde que seu tamanho seja suficiente para expor ombros e cabeça do atirador. As regras de tiro cego devem sempre ser seguidas, conforme item 4.16.

4.21. Escudos:

Em via de regra geral, os escudos são permitidos na prática do Airsoft. Contudo, seu uso exige cautela. Isso por que um escudo tem o poder de transformar um jogador em imortal se for utilizado de forma irresponsável. Portanto, a utilização de um escudo não permite que o jogador realize tiros cegos em nenhuma hipótese, seja portando pistola, fuzil ou qualquer outro armamento. Granadas eliminam escudos, assim como aconteceria numa situação real.

Para realizar um disparo, o portador do escudo precisa se expor, engajar em seu alvo e garantir que estará ciente do destino do disparo, conforme item 3.5.

Além disso, os escudos são de uso pessoal do jogador, ou seja, não é permitido que dois jogadores se abriguem atrás de um escudo. Porém, utilizá-los para proteger um deslocamento é possível.



É recomendado que os escudos tenham uma dimensão máxima, conforme padrão militar, de 1,20m x 60cm e que possuam um “tempo de duração”, afinal, um escudo real não aguentaria disparos consecutivos por um período longo de tempo. Contudo, sempre ficam condicionados a regras de jogos ou eventos.

4.22. Proibido contato físico:

Durante um jogo é proibido qualquer tipo de contato físico com jogadores adversários com objetivo de intervir em suas ações ou movimentos. Portanto é proibido segurar, puxar, empurrar, derrubar, dar golpes marciais, etc. Seja atacando diretamente o corpo do jogador ou sua arma, acessórios e equipamentos que carrega consigo.

Entretanto, conforme condicionado em regra de jogo ou evento específico, um médico poderá transportar um ferido ou morto até um local seguro, acarretando assim em uma única forma de contato físico permitido.

4.23. Proibido desarmar:

É proibido retirar armas e equipamentos de um jogador adversário, seja com intuito de desarmá-lo ou de pegar algum equipamento para usar no jogo. Todas as armas, equipamentos e acessórios que um jogador possui e carrega consigo são bens particulares e devem permanecer sempre com seu dono. O uso de equipamentos e acessórios por membros da mesma equipe só pode ser feito com autorização espontânea de seu proprietário.

4.24. Proibido algemar:

É proibido utilizar qualquer tipo de instrumento ou objeto que possa impedir a livre movimentação de um jogador. Assim, é proibido utilizar algemas, cordas, lacres, fitas, entre outros, para amarrar pernas ou braços de um jogador ou para amarrá-lo a um local fixo. Um jogador algemado ou amarrado não vai conseguir se movimentar de forma segura se for necessária uma extração rápida



do local de jogo em caso de acidentes ou incidentes, como incêndios, colapso de estruturas, ataque de abelhas ou outros animais, ferimentos, etc.

Se algum jogo prever a captura de jogadores adversários, basta dizer ao jogador capturado que ele está algemado e ele deve manter suas mãos juntas, ou que ele está preso e deve permanecer em determinado local e ele terá que obedecer essa regra, pois ela visa sua própria segurança e dos demais jogadores.

4.25. Facas, granadas, morteiros:

É proibido arremessar facas, machados ou outros objetos, sejam eles de que materiais forem, com intuito de matar um jogador adversário.

Granadas, rojões, morteiros, artilharia, e qualquer outra forma de eliminar jogadores adversários que não seja por tiro direto ou rendição, devem ser previamente autorizadas pela organização do jogo ou evento ou aceita por todos os demais envolvidos.

Qualquer objeto ou instrumento que possa oferecer risco a integridade física dos jogadores e perigo de dano a propriedade particular alheia deve ser evitado. Artefatos pirotécnicos (granadas de fumaça ou qualquer outra que seja, de alguma forma, incendiária) também devem ser evitados e são contraindicados, salvo se autorizado ou condicionado pelos responsáveis pelo local ou organização de jogo ou evento.

É comum que granadas eliminem por raio de atuação, aproximadamente 5 metros, independentemente de obstáculos, ao invés de atingir diretamente com projeteis. Entretanto, é fundamental que elas sejam acionadas, ou seja, “explodam”. Contudo, sempre deve-se seguir as regras do jogo ou evento.

É fundamental identificar sempre o local onde a granada irá atingir. Isso por que, além de danos ao local, podem causar acidentes ou até prejuízos financeiros. Sendo assim, é recomendado evitar o arremesso alto, focando sempre em arremessos rasteiros e bem direcionados.



4.26. Panes e problemas:

Se um jogador tiver problemas com a arma, o rádio ou outro equipamento durante o jogo, ele deve recuar até sua base e sanar o problema sem perturbar o desenrolar do jogo, que continua normalmente. Se no meio do caminho ele for atingido, morre normalmente.

4.27. Civis:

Se durante um jogo alguma pessoa desavisada entrar no campo de tiro ou se aproximar o suficiente para que possa ser atingida, os jogadores devem parar o jogo e esperar a pessoa se retirar ou orientá-la para que assista o jogo de outro local, fornecendo equipamento de segurança se for necessário.

4.28. Perigo real:

Se durante um jogo algum jogador se ferir ou precisar de atendimento médico ele deve gritar “Perigo Real!”. Nesse momento o jogo é parado e não podem mais ser realizados disparos. As armas devem ser descarregadas e travadas e os jogadores devem ir até o local do chamado, identificar o problema e buscar a solução.

Os apitos também são comumente utilizados para indicar situações de perigo real, socorro ou desespero. Portanto, cabe aos jogadores permanecerem atentos aos avisos sonoros e manterem-se dispostos a ajudar caso necessário.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Esse artigo foi elaborado visando reunir informações gerais sobre o Airsoft, suas leis, regras de segurança e regras dos jogos, contribuindo de forma positiva na formação de novos jogadores e equipes, incentivando uma conduta sadia calçada na honra, legalidade, segurança, camaradagem e respeito.

Este arquivo pertence a todos os jogadores de Airsoft. Ele foi idealizado e redigido por Gustavo Motta em 2012, com ajuda de veteranos de diversas equipes do Brasil. Em 2015 recebeu sua primeira atualização completa e em 2017 uma reestruturação geral, incluindo novas regras e informações. Portanto, o ROAS, assim como o Airsoft, é mutável. Todas as contribuições para melhorias são válidas e bem vindas. Portanto, caso entenda necessário, não deixe de sugerir e contribuir. Nosso objetivo é só e unicamente preservar os pilares do Airsoft e disseminar sua boa prática.

Fique à vontade para compartilhar esse artigo com seus amigos, colegas de equipe e parceiros de jogo. Se quiser receber esse artigo na versão PDF, basta enviar um email para tuliogerhardt@hotmail.com ou acessar o link e fazer o download:

<https://drive.google.com/open?id=0B8xclPftprfYcjlwMzAwR2h5ZTg>

ASA - Airsoft Araranguá
www.airsoftararangua.com
23082017

