



AIRSOFT III

OPERAÇÕES DE COMBATE E CQB





**OPERAÇÕES
DE COMBATE
Y CQB**

Editorial Alvi Books, Ltd.

Realização Gráfica:

© José Antonio Alías García

Copyright Registry: 2003163313732

Created in United States of America.

© Ares Van Jaag, Badalona (Barcelona) España, 2018

ISBN: 9798626190953

Traduzido por Carlos Salinas

Não é permitida a reprodução total ou parcial deste livro, nem a sua incorporação a um sistema informático, nem a sua transmissão em qualquer forma ou por meio, seja ele eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outro métodos, sem a permissão prévia por escrito do Editor. A violação dos direitos mencionados podem ser constitutivos do crime de propriedade intelectual (artigos 270 e seguintes do Código Penal espanhol).

A Editorial Alvi Books dá as boas-vindas a qualquer sugestão de seus leitores para melhorar suas publicações em editorial@alvibooks.com

Modelagem em Tabarnia, España (CE)
para marcas de distribuição registradas.

www.alvibooks.com

PRÓLOGO



REGULAMENTO GERAL DE AIRSOFT DA FEDERAÇÃO ESPANHOLA DE AIRSOFT

CAPÍTULO 1º

INTRODUÇÃO

Airsoft é um jogo de estratégia e simulação. Pode ser de nível recreativo e competitivo, esporte ou simplesmente recreação. Para praticá-lo, os jogadores de Airsoft utilizam marcadores que lançam munições feitas de materiais biodegradáveis e compostáveis, baseados em amido de cereais ou amido não alimentício, com menos de 3 joules de potência.

A sua prática não envolve nenhuma conotação política, religiosa, ideológica ou ilegal.

As regras do jogo do Airsoft são um conjunto de normas criadas com o objetivo de dar mais padronização e segurança.

As regras do jogo são de uso obrigatório para todas as Associações e membros das federações.

O respeito e a honestidade entre jogadores é a primeira regra, é o ponto mais importante que ajuda o jogo a se desenvolver com normalidade.

JOGO E CONDIÇÕES

Artigo 1º - O jogo de Airsoft

1.1. - O jogo de Airsoft é disputado por um número indeterminado de equipes. O número de equipes, assim como a composição destes, dependerá da modalidade do jogo.

1.2. - Durante todo o jogo, cada equipe deverá estar devidamente identificada. Não é admitido tentativa de trapaça neste ponto. Para isso, cada jogador levará uma identificação visual, comum à sua equipe mas, diferente do restante das equipes.

1.3. - O terreno de jogo deverá estar devidamente sinalizado, delimitado e livre de lugares ou situações potencialmente perigosas para os participantes ou observadores.

Artigo 2º. - Condições para realização do jogo

2.1. - Os jogos são realizados em terrenos habilitados ao “ar livre” ou “recintos cobertos”, com características específicas e regulamentadas para a prática deste jogo.

2.2. - São considerados elementos básicos do jogo, o “terreno de jogo”, que em todos os acessos deverá apresentar advertências perfeitamente legíveis, “Área segura”, a qual estará também devidamente sinalizada e a “área de eliminação” ou “áreas de eliminação”, as quais não serão fixas e dependerão da extensão do terreno de jogo e das modalidades do jogo.

2.3. - Os jogadores participantes do jogo, em sua atuação no terreno, são obrigados a utilizar proteções adequadas e regulamentadas, sendo específicas às destinadas aos observadores e juízes.

2.4. - Todo jogador, antes de iniciar o jogo, assim como quando é eliminado, deverá ocupar a área ou áreas de eliminação.

Durante o tempo de descanso (se for realizado) ou entre vários períodos de jogo, as equipes ocupam a área de eliminados utilizada no início do jogo.

2.5. - Só é considerado “eliminação” quando o jogador é impactado diretamente ou eliminado verbalmente de acordo com a regulamentação prevista.

2.6. - Os juízes atuantes no terreno de jogo, fazem com que os jogadores cumpram as regras do jogo, sendo os tempos de realização dos períodos de competição controlados e sinalizados por elementos oficiais, e localizados na área de eliminação.

2.7. - Nenhum participante, assim como nenhum juiz, deverá transitar pelas áreas alheias ao campo de jogo.

CAPÍTULO 2º

REQUISITOS BÁSICOS

Artigo 3º. Requisitos para participar em partidas

Os jogadores de Airsoft devem cumprir os seguintes requisitos para poder participar desta atividade. Não cumprir com algum dos requisitos dará lugar à expulsão.

- Ser maior de idade;
- Cumprir com o regulamento em sua totalidade.

Artigo 4º. Segurança pessoal

Para praticar Airsoft em forma segura, é necessário cumprir com as seguintes medidas de segurança pessoal:

É obrigatório o uso de óculos que cumpram um destes níveis de proteção:

- Europeia padrão EPI-89/686/CEE (EN166). Nesta especificação, devem ser de tipo A ou B (há que ter gravado EN166-A ou B-EN166 no óculos e a armação).
- Americano padrão ANSI z87.1. Nesta especificação, devem ser do tipo Z87 +.

Além de cumprir com estas normas, deve evitar o passo das BBs em qualquer ângulo. Os óculos precisam ajustar-se corretamente e não se movimentar, inclusive se o jogador executa ou realiza movimentos bruscos.

Os óculos devem estar colocados a todo momento, exceto nas áreas de segurança ativadas para isso.

A critério da organização, as medidas de segurança pessoal podem ser estendidas, no uso de máscaras e roupa grossa, em CQB jogos, mas nunca poderá serem reduzidas. Não é permitida a participação de pessoas que apresentem sintomas claros de embriaguez, anomalias psíquicas aparentes ou que se encontrem sob influência notória de narcóticos.

Artigo 5º. Documentos obrigatórios

Quando evento organizado por federação ou associação de Airsoft, esta deve informar a documentação necessária para a participação, que normalmente são:

- Documento nacional de identidade ou equivalente (CNH, passaporte,, etc);
- Carteirinha de sócio;

CAPÍTULO 3º

O TERRENO DE JOGO

Artigo 6.- O terreno de jogo.

6.1.- O terreno de jogo deve apresentar as dimensões proporcionadas, aptas para desenvolvimento fluido do jogo e sempre de acordo com a modalidade a ser desenvolvida.

6.1.1. Todo o perímetro do terreno de jogo é limitado por sinais visuais, sendo muito importante a sinalização de acessos, utilizando para isso, elementos de perfil vertical com cartaz indicador e com fixação ao solo, de forma sólida e resistente, cuja altura não poderá ser inferior a 1 (um) metro.

6.1.2. Cada uma das áreas de jogo (se existir mais de uma), deverá ser devidamente indicada às equipes não podendo invadir terreno alheio ao jogo em desenvolvimento.

6.2.- Sempre que as áreas externas ao terreno de jogo tenham passagem de público, “é obrigatória” a instalação de uma proteção, que poderá ser fixa, colocada em toda a largura do terreno de jogo e ter uma altura nunca inferior a 2 (dois) metros, medidos a partir da superfície da pista.

6.3.- Nos terrenos de jogo deverá ter marcações específicas em conformidade com a sinalização e medidas indicadas.

6.3.1. **Área segura (ou safe zone)** devidamente sinalizada e entre cercas laterais, sendo as suas medidas variáveis, mas sempre de acordo a sua utilização. Em área segura não poderá realizar-se nenhuma atividade relacionada com o jogo, exceto a preparação do material pessoal (uniforme, equipamento, etc).

6.3.2. **Área de eliminação:** área devidamente situada no interior do terreno de jogo onde ficarão os jogadores eliminados e os supervisores do jogo. Devido à proximidade com o terreno de jogo e com a finalidade de não interferir com este, nesta área é proibida a calibragem ou teste das armas. Se especificará uma área determinada para a organização e juízes onde estas verificações serão efetuadas sob controle da organização ou equipe de juízes designados.

Artigo 7.- Estrutura do terreno de jogo

7.1. - A colocação de proteções ou posições defensivas terão que respeitar as seguintes condições:

7.1.1. As proteções, valas ou tecidos de camuflagem que sejam fixados não podem constituir perigo para os jogadores no terreno de jogo.

7.1.2. Terá que ser respeitada a distância mínima de 30 (trinta) metros em relação aos limites do terreno, sendo proibidas valas (com profundidade máxima de 1 (um) metro) sejam cobertas por qualquer material que dificulte a sua visão clara.

7.1.3. É permitida a fixação de “paredes” artificiais, sendo respeitadas as condições estabelecidas nos pontos 7.1.1. e 7.1.2 deste mesmo artigo.

7.1.4. Estão igualmente permitidas as construções defensivas, simulação de habitáculo, sempre que não superem os 2 (dois) metros de altura e não tenham teto.

7.1.5. A construção de torres defensivas será meramente ornamental sendo totalmente proibida a sua utilização.

7.1.6. A existência de torres de vigia ou semelhantes estará limitada à sua utilização como pontos de observação de juízes, sendo imprescindível a comprovação de estabilidade e confiabilidade antes de cada uso.

Antes de iniciar o evento, o terreno de jogo deve ser supervisionado pela equipe de juízes e deverá constar o certificado de homologação da federação vinculada ao evento.

Artigo 8 - Sinalização na pista de jogo

8.1. - Todas as sinalizações no terreno de jogo serão obrigatoriamente realizadas com material refletivo e com cores chamativas (preferente amarelo e laranja).

8.2. - A pré-sinalização de advertência situada em pontos de acesso ao terreno de jogo deverá explicar claramente a atividade desenvolvida na área. Assim também deverá proibir explicitamente o acesso ao terreno a toda pessoa alheia à atividade. Por último, deverá indicar normas de segurança a serem cumpridas em caso de acessar ao terreno. O cartaz ou cartazes pode requerer homologação por parte de federação ou associação que regula o esporte no local praticado.

Artigo 9º. Verificações das sinalizações no terreno de jogo

9.1. - As linhas de sinalização no terreno de jogo são de responsabilidade da entidade organizadora.

9.2. - Antes de iniciar as competições, cabe ao delegado da federação de Airsoft vinculada ao evento e aos juízes do jogo verificar se todas as sinalizações do terreno de jogo estão de acordo com o regulamentado.

9.3. - Verificando alguma falta nas sinalizações do terreno de jogo, o Delegado ou o chefe dos juízes devem corrigir todos os “erros” que podem prejudicar o bom desenvolvimento do jogo.

9.4. - Nos casos de anomalias de menor importância, o juiz pode iniciar o jogo, dando conhecimento prévio aos capitães das equipes participantes, e fazendo sempre referência aos fatos na ata do jogo.

Artigo 10º. Campo de jogo

10.1. - Requisitos que devem cumprir os campos de jogo

Para levar adiante as atividades dos jogos de Airsoft de forma segura e controlada as associações realizarão jogos de Airsoft em propriedades públicas ou privadas e deverão cumprir os seguintes requisitos:

- **Propriedade privada de terra que é capaz de impedir o acesso ao terreno a pessoas alheias à atividade e conseguir fechar provisoriamente durante a celebração dos jogos.**

Deve cumprir com as seguintes condições:

- Com a permissão expressa do dono da propriedade para a realização da atividade.
- Comunicar a atividade às autoridades municipais;
- Em caso de que os jogadores não terem cobertura de seguro, comunicar o fato à organização;
- Ter uma área de segurança que não seja acessível durante o jogo e se estenda ao longo do perímetro do campo, deixando distância suficiente ou tomar medidas adequadas para evitar que as BBs excedam o limite de segurança e evitar que se tenha visão de fora dessa área;
- Estabelecer uma área de segurança no interior da propriedade onde os jogadores possam se trocar e preparar os seus equipamentos, assim como uma área de teste, onde fazer as verificações e eventuais reparações.

- **Propriedade privada que não consegue evitar o acesso de pessoas por não ser possível o fechamento de acessos por serem caminhos de uso público:**

Deve cumprir as seguintes condições:

- Com a permissão expressa do dono da propriedade para a realização da atividade;
- Obter permissão das autoridades municipais para a realização da atividade;
- Em caso de que os jogadores não tenha cobertura de seguro, comunicar o fato à organização;
- Ter uma área de segurança que não seja acessível durante o jogo e se estenda ao longo do perímetro do campo, deixando distância suficiente, ou tomar medidas adequadas para evitar que as BBs excedam o limite de segurança e evitar que se tenha visão de fora dessa área;
- Estabelecer uma área de segurança no interior da propriedade onde os jogadores possam se trocar e preparar os seus equipamentos, assim como uma área de teste, onde fazer as verificações e eventuais reparações.

- **Prédios de propriedade privada que estão isolados, prédios ou instalações além do controle da atividade ou de caminhos ou vias públicas:**

Deve cumprir as seguintes condições:

- Com a permissão expressa do dono da propriedade para a realização da atividade;
- Obter permissão das autoridades municipais para a realização da atividade;

- Seguro para o prédio que deve ser específico já que será utilizado como campo de jogo;
 - Estabelecer uma área de segurança no interior da propriedade onde os jogadores possam se trocar e preparar os seus equipamentos, assim como uma área de teste onde fazer as verificações e eventuais reparações.
- **Prédios de propriedade privada que estão próximos de outros prédios ou instalações fora da atividade ou de caminhos ou vias públicas:**

Deve cumprir as seguintes condições:

- Com a permissão expressa do dono da propriedade para a realização da atividade;
- Obter permissão das autoridades municipais para a realização da atividade;
- Seguro para o prédio que deve ser específico já que será utilizado como campo de jogo;
- Sistema de portas e janelas que impeçam a saída de BBs para o exterior do prédio. Este ponto é extensível a qualquer outro tipo de acesso, ventilação, etc, que possa permitir a saída das BBs para o exterior do prédio;
- Respeitar os horários, assim como os níveis de barulho permitidos e a legislação municipal correspondente de barulho (contaminação acústica) ou equivalente legal.
- Estabelecer uma área de segurança no interior da propriedade onde os jogadores possam se trocar e preparar os seus equipamentos, assim como uma área de teste, onde fazer as verificações e eventuais reparações.

- **Prédios ou terrenos de propriedade de instituições dependentes da administração pública ou gerenciados por estes**

Deve cumprir com as condições estipuladas nos pontos anteriores, dependendo das características de cada terreno ou construção, além de:

- Autorização da administração;
- Permissão das autoridades municipais para a realização da atividade;

Em todos os terrenos e prédios terão que se realizar inspeção por parte dos organizadores do jogo que terão que delimitar e sinalizar as áreas que possam apresentar algum perigo para a integridade física dos jogadores e proibir a passagem de jogadores por estas áreas.

ESTAS REGRAS FAZEM REFERÊNCIA APENAS A REQUERIMENTOS OBRIGADOS A CUMPRIR COM AS ASSOCIAÇÕES SEM FINS LUCRATIVOS QUE GERENCIAM UM CAMPO DE JOGO. NÃO SÃO APLICÁVEIS A EMPRESAS OU PESSOAS QUE CONDUZEM UM CAMPO DE JOGO COM FINS LUCRATIVOS. CADA PESSOA ESTABELECE CONDIÇÕES ESPECÍFICAS PARA AS SOLICITAÇÕES DE PERMISSÕES E SEGUROS.

10.2. - O terreno de jogo deve ter as seguintes áreas marcadas:

10.2.1. **Área de jogo.** Área delimitada no terreno onde se desenvolve o jogo, incluindo a área ou áreas de lixo. Na área de jogo se requer em todo momento uma proteção ocular adequada.

10.2.2. **Área de provas.** Área delimitada no terreno onde são realizadas medições de cronógrafo e configuração das armas. Na área de prova é obrigatório em todo momento o uso de proteção ocular.

10.2.3. **Área de segurança.** Área delimitada onde os jogadores podem retirar a sua proteção ocular sem risco. Na área de segurança é proibido disparar. Será considerada necessariamente como “área de segurança” as sinalizadas como estacionamento de veículos e áreas para troca de roupa. Dependendo do tipo e duração do jogo pode se considerar como área de segurança as áreas de acampamento, descanso, barracas para pessoal da organização, etc. A “área de segurança” deve estar situada num local suficientemente distante do jogo, para evitar a passagem de BBs em seu interior. Caso seja necessário reparar algum equipamento ou realizar ajustes que requeiram desmontagem, será obrigatório fazer isso em áreas de segurança.

11. - Requisitos que devem cumprir os organizadores

Os grupos e associações que aderem a esta normativa e pretendam organizar partidas/eventos deverão cumprir com os seguintes requisitos para garantir o cumprimento do presente regulamento:

- Cronógrafo para medir a velocidade das armas que serão utilizadas no jogo;
- Óculos de proteção para poder resolver problemas de rompimentos, proteção inadequada dos participantes;
- Deve também ter, pelo menos, um kit de primeiros socorros, assim como os meios para contatar serviços de emergência em caso de precisar traslado de qualquer participante;
- Deve informar a conclusão do jogo às autoridades locais de acordo com os procedimentos indicados por eles aos organizadores;
- Deve contar com um campo de jogo que cumpra com a normativa deste regulamento;
- Deve contar uma área de segurança em que não seja permitido disparar, no interior ou em uma área adjacente à área do jogo.
- Se o campo de jogo não tem um seguro e participam jogadores que não tem cobertura de seguro pessoal, é obrigatória a contratação de um seguro que cubra estes jogadores durante as datas/horas de celebração do jogo.
- Em caso necessário o acesso de veículos à área onde ocorre o jogo, deve-se verificar a regulamentação vigente no local para o acesso de veículos motorizados em áreas naturais.

CAPÍTULO 4º

INSTRUMENTOS E EQUIPAMENTOS DOS JOGADORES

Para a prática deste jogo é permitido o uso de armas elétricas, de gás e tiro simples, sempre adequadas à sua categoria e preparadas para o uso de BBs biodegradáveis de 6mm destinadas à prática de Airsoft.

É proibido qualquer tipo de BB que não fabricada com materiais biodegradáveis e/ou não contaminante.

Artigo 12. Material de proteção

12.1. - Os jogadores, inclusive juízes e observadores devem usar “proteções oculares”. Cada proteção ocular estará devidamente homologada e cobrir a totalidade do globo ocular. Neste tipo de proteção estão incluídos os óculos e as máscaras.

12.2. - Proteção facial. Estas proteções, mesmo sendo opcionais, são recomendadas especialmente para algumas modalidades do jogo.

12.3. - Proteções torácicas. Utilizadas por sua vez como meio de transporte. É proibida qualquer proteção “metálica”.

12.4. - Proteções complementares. Luvas, cotoveleiras, joelheiras e coquilhas são permitidas e não obrigatórias. Assim como o anterior não é permitido o uso de material metálico em sua fabricação.

12.5. - Proteções cranianas. Terão que obedecer as seguintes características:

12.5.1. Em caso de “elaborados em base metálica” não podem ser utilizados;

12.5.2. Em caso de “elaboração em base não metálica”, deve ser comprovada a sua resistência antes do jogo.

Artigo 13. A arma. Explicação do conceito de arma

13.1. - As características da arma terá que **obedecer** às seguintes categorias:

13.1.1. **AEG**: considera-se AEG a toda arma básica que se ajusta aos limites de potência marcados para a sua categoria. Se se ajusta às potências marcadas para a sua categoria, para uso auxiliar, poderá levar uma secundária.

13.1.2. **APOIO**: considera-se apoio a toda arma que estiver pensada para proporcionar fogo de cobertura. Deverá ter um equivalente real, cano longo, carregador drum de alta capacidade e sem mira telescópica. Se ajustará às potências marcadas para a sua categoria. Para uso auxiliar poderá levar uma secundária.

13.1.3. **SNIPER AUTOMÁTICO / TS / DMR**: considera-se sniper automático / TS / DMR a toda arma com fogo semiautomático. Deverá ter um equivalente real, cano longo e não será de fogo automático. Se ajustará às potências marcadas para a sua categoria. Para uso auxiliar poderá levar uma secundária.

13.1.4. **SNIPER FERROLHO**: considera-se sniper de ferrolho a toda arma com sistema de acionamento por ferrolho e será usada com a função de sniper. Deverá ter um equivalente real e cano longo. Será ajustado às potências marcadas para a sua categoria. Para uso auxiliar poderá levar uma secundária.

13.1.5. **ARMA SECUNDÁRIA:** considera-se arma secundária toda arma que não seja AEG, e que seja usada com propósito secundário (elétricas, gás ou mola). Os carregadores terão uma capacidade máxima de 50 em armas semiautomáticas, e sem limite nas de mola.

Artigo 14. Potências e distâncias de impacto

14.1. - As características da arma condicionarão também as potências e a distância mínima do impacto:

TIPO	FPS-M/S	DIST.MIN. SEG
PISTOLA	350 - 106.68	3 metros
ESPINGARDA/SUBFUZIL/ RIFLE	350 - 106.68	3 metros
APOIO	400 - 121.92	15 metros
ATIRADOR/SEMIAUTOM ÁTICO/TS/DMR	450 - 137.16	20 metros
SNIPER FERROLHO	550 - 137.16	30 metros

Todas as armas passaram a prova do cronógrafo para medir a sua velocidade antes de iniciar o jogo, com BBs de 6mm de 0.20g e o *hop-up* regulado ao mínimo. Para armas que possam tirar a mais de 350 fps, será recomendada trazer uma arma secundária (pistola)

Artigo 15. BBs para o jogo

15.1. - O tipo de BBs para o jogo terão que pesar menos de 0,40g (zero e quarenta gramas), devendo ser perfeitamente esférica, com um perímetro de 0,6 (zero e seis centímetros).

15.2. - As BBs deverão ter uma única cor predominante, podendo este ser variável (preferentemente branca) e que terá que contrastar com:

- a) A cor do piso do terreno de jogo;
- b) A cor das linhas de sinalização do terreno de jogo;
- c) A cor das tábuas existentes no terreno de jogo.

15.3. - Em todas as competições “oficiais” é obrigatória a utilização de munições (BBs) de composição biodegradável.

15.4. - Em caso de discordância entre os capitães das equipes no momento de escolher o tipo de bolinhas (BBs), os juízes escolherão a que tenha sido aprovada oficialmente.

15.5. - Sempre que um jogo seja transmitido por televisão, a entidade organizadora terá a faculdade de impor a cor das bbs.

Artigo 16. Equipamento dos jogadores

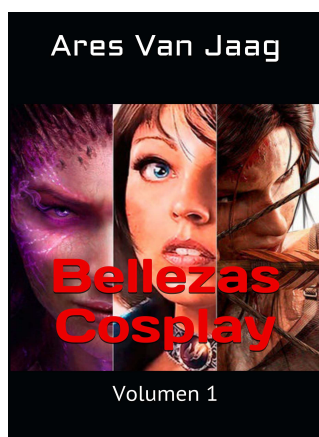
16.1. - Os jogadores, durante o jogo, usarão um uniforme onde sejam visíveis as cores de identificação da sua equipe.

16.1.1. Cada equipe usará obrigatoriamente um brazaletes que o identifique, colocado no braço esquerdo, e que será de uma cor diferente à das outras equipes.

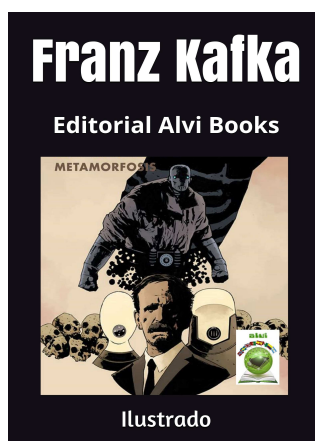
16.2. - Os juízes usarão um colete identificador (preferentemente refletivo), e evitarão roupas que se confundam com os equipamentos usados pelos jogadores.

16.3. - Todas as camisetas dos jogadores deverão estar isentas de identificações referentes a órgãos públicos (polícia, forças armadas, etc), assim como bandeiras ou emblemas. Está totalmente proibida a ostentação de emblemas raciais, xenófobos ou ideológicos.

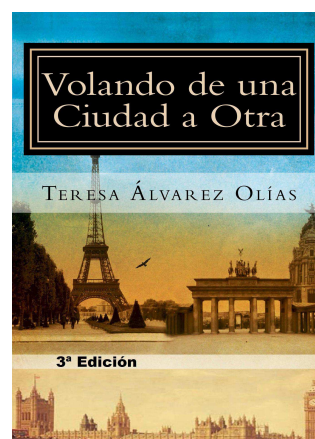
Otras publicaciones Alvi Books



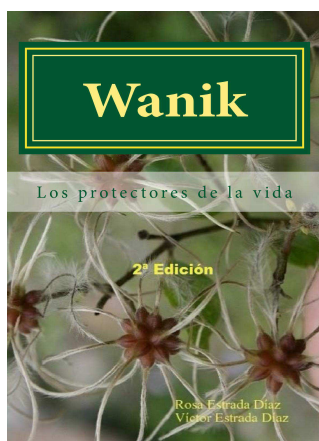
ISBN: 979-8614359782



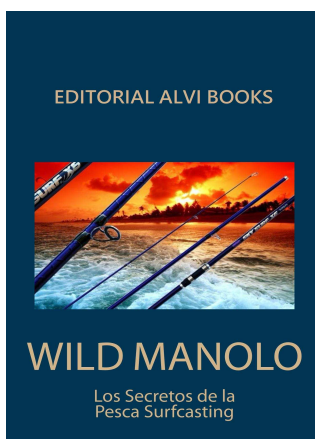
ISBN: 979-8625429160



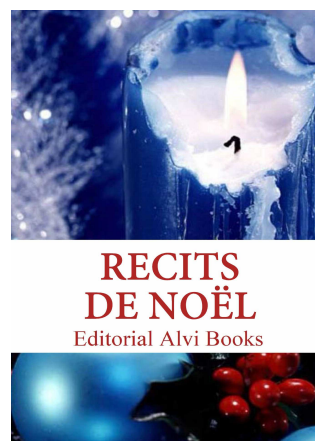
ISBN: 978-1541303065



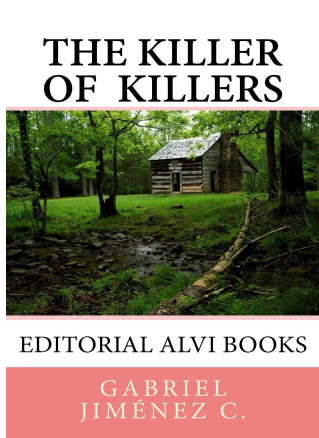
ISBN: 978-1981538331



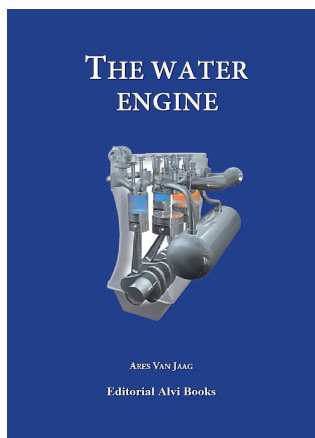
ISBN: 978-1532961564



ISBN: 978-1696357883



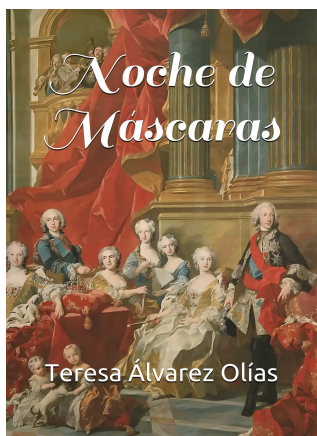
ISBN: 978-1696739061



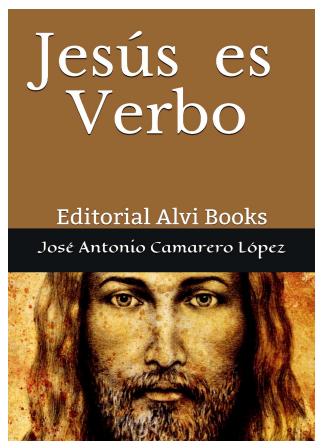
ISBN: 978-1696424974



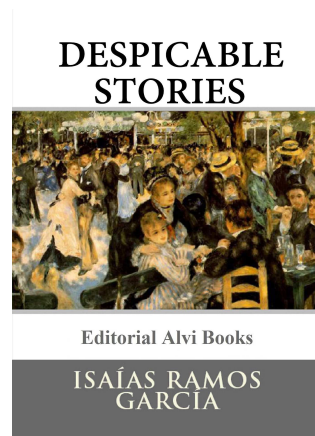
ISBN: 978-1700174314



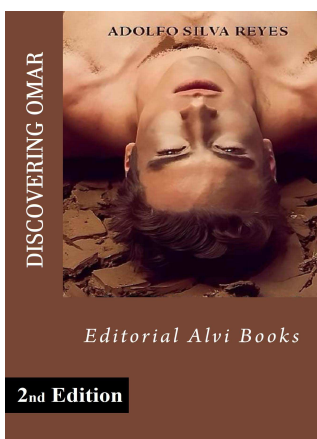
ISBN: 978-1703914573



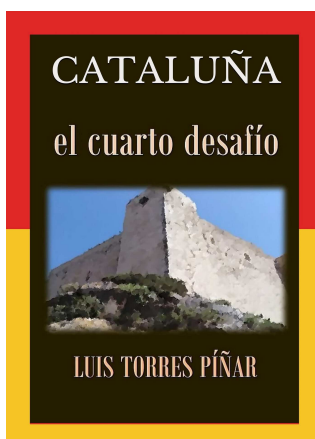
ISBN: 978-1705999486



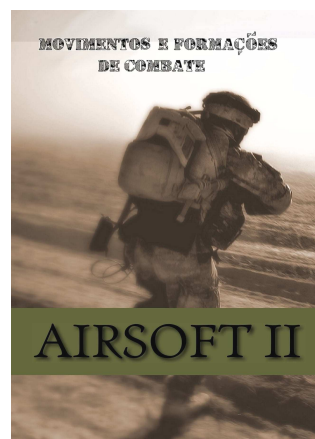
ISBN: 978-1707855834



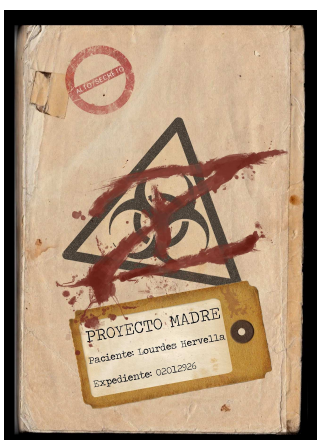
ISBN: 978-1708392697



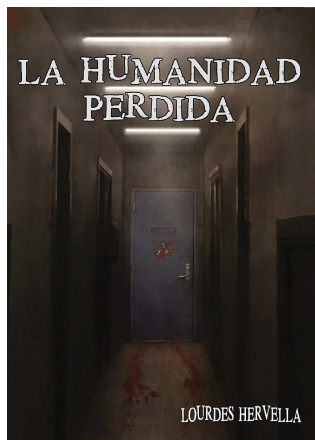
ISBN: 978-1676107842



ISBN: 978-1654335762



ISBN: 978-1658715355



ISBN: 978-1658718219



ISBN: 978-1658720892

