

Airsoft S.A.R. (Simulação de Ações Reais)

Modalidade desenvolvida pela Equipe de Airsoft I.M.A.T



S.A.R.

Leis / Portarias / Regulamentações

O Airsoft está legalizado, e é considerado arma de pressão, pela Portaria-006 do D-log, expedida em 27 de novembro de 2007 e publicada em fevereiro desse mesmo ano pelo DFPC (Diretoria de Fiscalização de Produtos Controlados), do Exército Brasileiro. Hoje em dia, o comércio das armas de pressão é regulamentado pela Portaria 02 do Co-Log de 26 de fevereiro de 2010.

Esta portaria regulamenta o art. 26 da Lei No. 10.826/03 e o art. 50, IV, do Decreto No. 5.123/04 sobre réplicas e simulacros de arma de fogo e armas de pressão, e dá outras providências.



Índice

Símbolo oficial para S.A.R. _____	01
Sobre o S.A.R. (Simulação de Ação Real) _____	02
Equipamentos / Segurança _____	03
Estrutura do Airsoft S.A.R. (Simulação de Ações Reais) _____	04
Treinamentos _____	05
Patch de Identificação / Brasões _____	06
Classes _____	07
Patentes _____	08
Provas ou evoluções de Patentes _____	09
Eliminações / Ferimentos _____	10
Rendição _____	11



Símbolo oficial para S.A.R.



Logo completo



Logo simples para sinalização

Sobre o S.A.R. (Simulação de Ação Real)

O airsoft **S.A.R.**, foi desenvolvido pelo I.M.A.T afim de padronizar o airsoft voltado para "Ações Reais".

O Airsoft **S.A.R** é a abreviação usada para **Simulação de Ações Reais**, portanto, é gerida e padronizada por atos e definições de: desempenho, apresentação, estruturação, conduta, definição, evolução e finalidade.

Este manual tem como objetivo, ajudar aos Comandantes de suas equipes e aos que pretendem iniciar suas equipes, a terem um padrão baseado em Ações Reais, além de padronizar este estilo de airsoft.

Dentro deste padrão proposto, fica a critério de cada equipe definir e implementar seu estilo de treinamento conforme suas necessidades, contudo, nunca saindo do padrão definido neste material.

Toda e qualquer equipe que tenha como finalidade de adotar o Airsoft **S.A.R** tem que seguir os preceitos deste manual afim de garantir a homogeneidade de procedimentos.

O não cumprimento ao exposto neste manual acarretará na perda de padronização da equipe que não está dentro das normas ora definidas.



Equipamentos / Segurança

Todos os equipamentos tais como: AEG, GBB, veículos, armas brancas, cordas e afins, devem ser passados por vistoria do Comando Maior a fim de manter a ordem, segurança e cumprimento das leis em vigor. Caso não seja aprovada a utilização do equipamento no local do treino, o mesmo deve ser guardado e de forma alguma utilizado.

O modo de disparo - single ou automático - é um critério de escolha do operacional, este deve avaliar o modo mais apropriado para a situação e fazer uso deste para eliminar seu adversário.

A distância mínima para disparo é de 2(dois) metros, contudo, se estiver a menos de 4(quatro) metros, o modo de disparo obrigatoriamente é a semi-automática.

Desta mesma forma o operacional disponibiliza o mínimo de silueta para seu adversário que não dispõe de escolha quanto a que parte acertar, logo, disparos no rosto tornam-se frequentes. Recomenda-se, portanto, o uso de todo material possível de segurança como: Máscaras, cotoveleiras, joelheiras, luvas, etc.

Quando disponível, o operacional deve sempre escolher partes menos sensíveis para alvejar seu adversário.

Nunca se deve tirar o óculos de proteção dentro da área de treinamento.

Sempre que houver a autorização para o início das atividades, será avisado a todos os membros: “PISTA QUENTE!!!” Sendo avisado 3 vezes antes do início em alto e bom som. Para o aviso do término das atividades será avisado 3 vezes em alto e bom som: “PISTAFRIA!!!”

Para manutenção, alimentação e afins, o membro deve se deslocar para a Área de Segurança, local onde todas as armas devem estar travadas, descarregadas e sem seus respectivos carregadores. Caso seja identificado algum problema em seu equipamento, onde a manutenção não será possível dentro das condições do treino, o membro deve levantar os dois braços e sua arma indo diretamente ate

a Área de Segurança, realizando assim os reparos necessários para seus equipamentos.

O objetivo da **Área de Segurança** é oferecer abrigo para todos os membros que por ventura necessitem focar suas atenções para eventuais situações que não esteja ligada diretamente ao treinamento. Assim como Alimentação, manutenção de equipamento, descanso, etc.

Em casos de acidentes ou membros machucados deve ser avisado imediatamente para a organização informando: “AJUDA, MEMBRO FERIDO REAL!!!”. Assim a partida será paralisada para o atendimento e suporte da situação. Não tente prestar socorro a um ferido se você não é habilitado! O evento terá a presença de pessoas responsáveis por essa ação.

Nunca deixe de reportar à organização qualquer machucado ou ferimento que tenha ocorrido durante o evento, assim como qualquer tipo de mal estar.

A cima de tudo, todos os membros devem se respeitar, evitando discussões desnecessárias em meio ao treinamento. Todas as dúvidas ou desentendimento devem ser informados aos seus superiores, caso não seja possível, encaminhar para o comando maior.

E proibido usar sem o consentimento da organização artefatos pirotécnicos.

Todas as armas devem ser tratadas como armas reais. Pois somente assim podemos evitar acidentes indesejáveis em nossos treinos. Ao fazer parte da equipe, todos os membros são treinados e orientados sobre a postura que deve ser adotado ao portar uma arma de Airsoft, assim como as instruções de segurança mínima requeridas pelo esporte.

Estrutura do Airsoft S.A.R. (Simulação de Ações Reais)

Para a boa pratica do Airsoft S.A.R., devemos levar em consideração a simulação de ações reais, desenvolvendo treinamento físico ate treinamentos teóricos. Para um verdadeiro MILSIM, é preciso seguir o mais proximo possivel do militarismo, adequando o real para o esporte, afim de proporcionar algo emocionante e seguro para os praticantes.

Comprometimento com Ações e Situações Reais.

Afim de garantir melhor realismo e fidelidade às Ações e Situações Reais as regras de segurança são bem definidas e garantes ao operacional maior realidade de combate, por isso, estas regras devem ser colocadas de maneira bem clara aos integrantes da equipe que adota o S.A.R como padrão de estilo.

Estrutura de treinamento:

Equipe em formação / Alongamentos / Caminhada e Corrida / Pista de Treinamento / Pista de Tiro / Treinamento Tatico / Ordem Unida / Deslocamento / Movimentação / Exercícios que estimulem ação conjunta da equipe.

Obs.: A estrutura de treinamento deve ser elaborada pelo Comando Maior da Equipe, estudando a viabilidade e necessidade de cada etapa ou exercícios.

Comando Maior

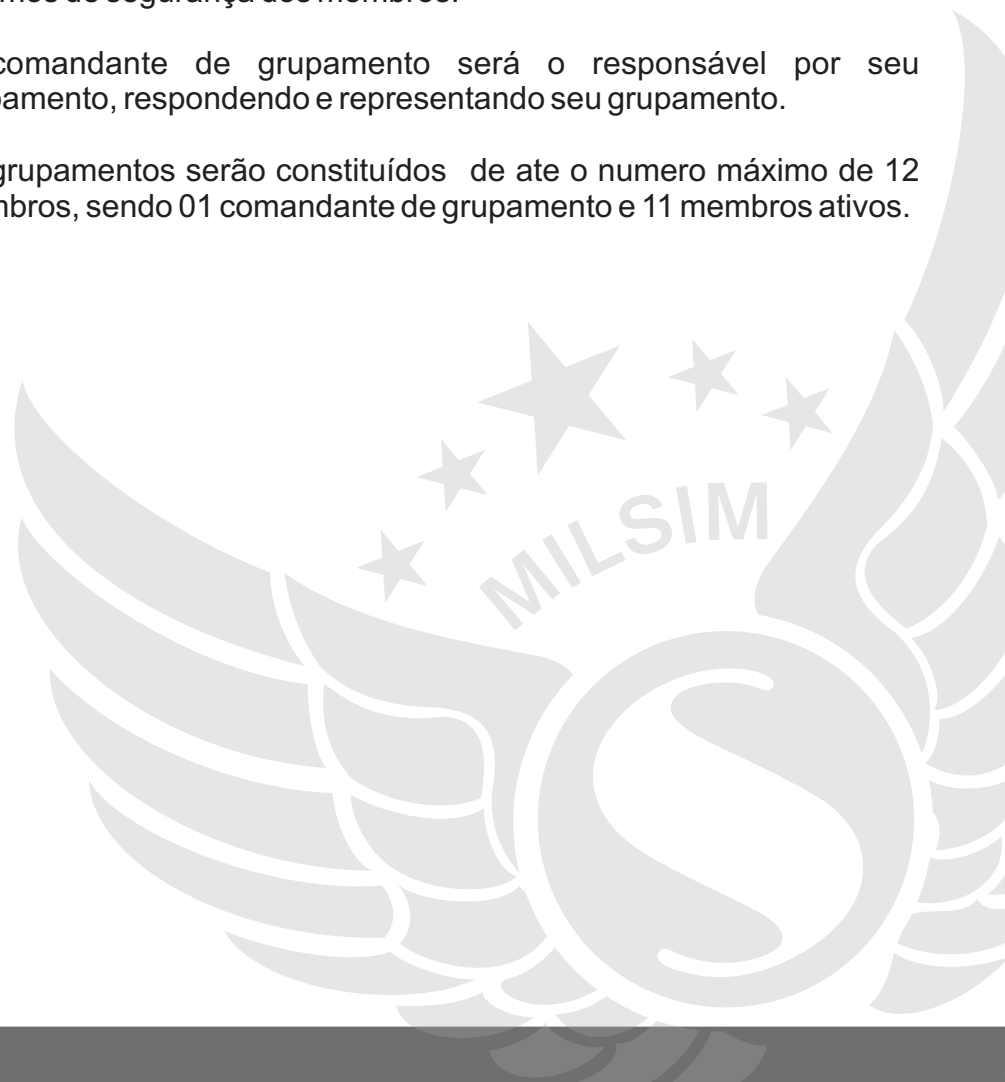
Toda equipe de Airsoft S.A.R., deve ter o Comando Maior ativo na equipe pois serão pessoas responsveis pela equipe, participando e se responsabilizando por treinamentos, presença em eventos e ate mesmo representando a equipe em futuras reuniões sobre a nova modalidade.

Grupamentos

Todo grupamento deve ter um comandante, pois ele ira tomar as decisões de como será realizada as movimentações durante as partidas. Assim como cada integrante do grupamento será de responsabilidade de todo o grupamento, a fim de manter os requisitos mínimos de segurança dos membros.

O comandante de grupamento será o responsável por seu grupamento, respondendo e representando seu grupamento.

Os grupamentos serão constituídos de ate o numero máximo de 12 membros, sendo 01 comandante de grupamento e 11 membros ativos.



Treinamentos

Todo treinamento S.A.R. deve ser acompanhado por um oficial do Comando Maior ou comandante de grupamento autorizado pelo Comando Maior sendo praticado em locais apropriados. Assim facilitando o controle das situações durante os treinos. Sempre que houver um desentendimento, será necessário o contato imediato de um oficial de patente maior, para evitar confusões e conflitos.

É expressamente proibido o uso de drogas ou consumir bebidas alcoólicas nas dependências dos jogos; pessoas sob o efeito de álcool, drogas ou qualquer outra substância estimulante ou depressiva que cause alteração comportamental, serão impedidas de participar de qualquer atividade relativa ao Airsoft S.A.R., bem como de permanecer nas dependências de onde estiver sendo realizado o treino ou evento.

Todos os participantes devem respeitar o local onde esta sendo realizado o treinamento ou evento, cuidando não só de seus resíduos deixados após se alimentar e fazer manutenção em seus equipamentos, mas como também não realizar ações que comprometam aos outros membros, por exemplo: Atirar em janelas de vidro, subir em locais desapropriados, etc.



Patch de Identificação / Brasões

Toda equipe de Airsoft S.A.R deve ter seu emblema/brasao, assim tendo sua identificação em relação a outras equipes. É necessário também a padronização do fardamento da equipe, definindo uma cor para sua equipe.

- A - Patente
- B - Classe
- C - Grupamento
- D - Brasão da Equipe
- E - Condecorações
- F - Nome

Locais de identificação



Classes

Para a realização do Airsof S.A.R., contamos com 4 classes, são elas: Médico, engenheiro, Assault e Sniper.

Todo grupamento deve ter determinado seus membros com suas respectivas classes anteriormente à partida, sendo identificados como: Médico, especialista, Assault e Sniper.

A solicitação de cada especialista para cada grupamento ou equipe será necessária, sendo realizada pelo Comandante do Grupamento.

O mesmo deve manter bom comportamento perante os outros membros, elegendo a cada membro eleito para uma classe conforme seu perfil, assim tendo o reconhecimento pelo membro de ser o especialista do grupamento ou equipe.

Médico, Especialista, Assault, Sniper, Granadeiro, etc. Esses ficam a responsabilidade de ser desenvolvidos por cada equipe e classificar cada membro.



Patentes

Todos os participantes devem aceitar a classificação de suas patentes, seguindo a hierarquia da equipe.

Segue a ordem das patentes:

Graduados

Convidado:
Recruta:
Soldado de Segunda Classe:
Soldado de Primeira Classe:
Cabo:
Terceiro Sargento:
Segundo Sargento:
Primeiro Sargento:
Subtenente:

Oficiais Subalternos

Aspirante-a-Oficial
Segundo Tenente
Primeiro Tenente

Oficiais Intermediarios

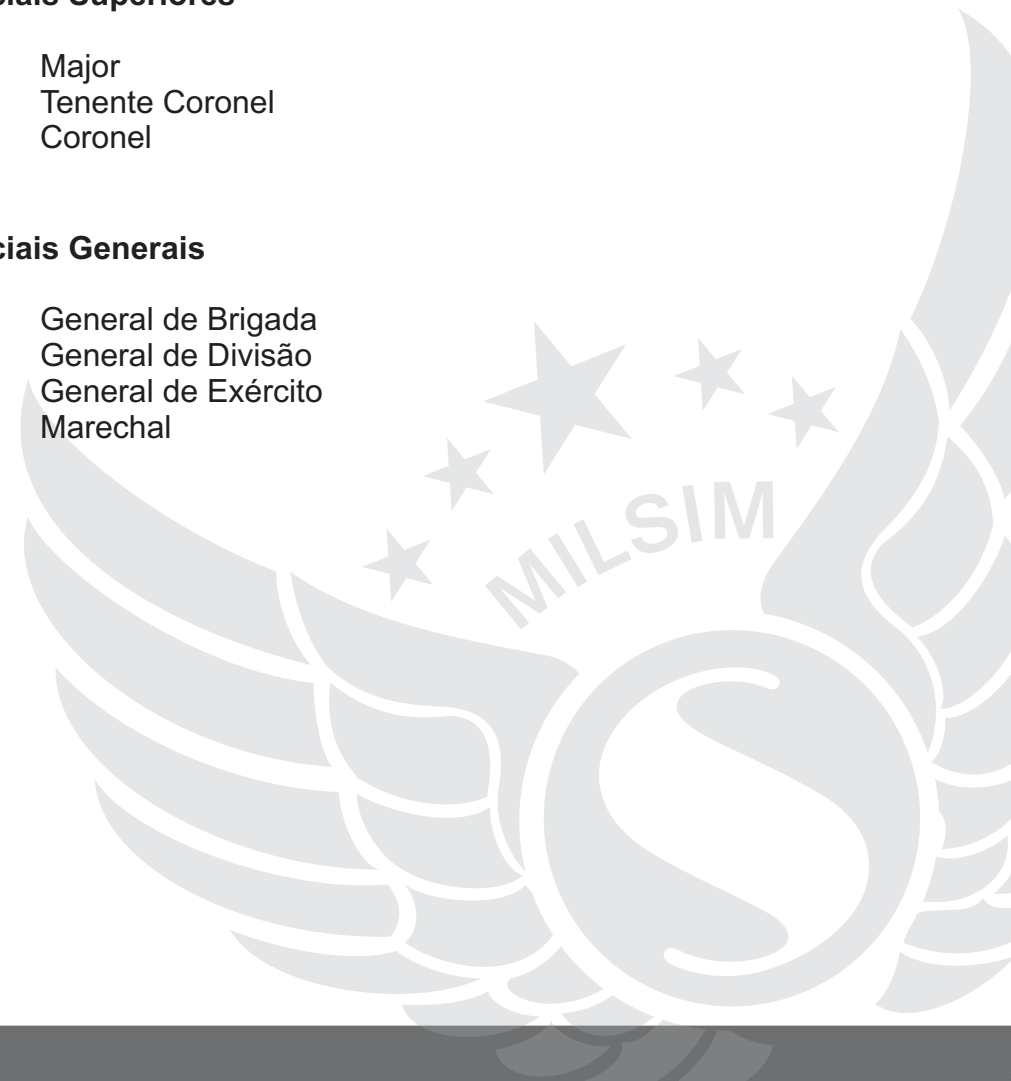
Capitão

Oficiais Superiores

Major
Tenente Coronel
Coronel

Oficiais Gerais

General de Brigada
General de Divisão
General de Exército
Marechal



Provas ou evoluções de Patentes

Para um membro evoluir em uma patente, devera ser indicado pelo comandante do grupamento onde o membro está alocado ou deve ser solicitado pelo Comando Maior.

As evoluções de patentes serão realizadas por meio de provas praticas e teóricas ou por mérito e decisão do Comando Maior.

A estrutura das provas fica a critério do Comando Maior da equipe.



Eliminações / Ferimentos

Os árbitros (Rangers) possuem a palavra final a respeito de eliminações dentro dos combates, devendo assim ser respeitado acima de tudo suas decisões.

Será considerado eliminado o participante atingido somente por disparos efetivos no torso ou partes específicas ou corpo inteiro. Idem para eliminação com disparos atingidos a arma.

Obs.: Para determinar o modo de eliminação dos participantes, será necessário aviso prévio da organização, avisando a todos o formato da prova, onde o participante será eliminado somente por disparos efetivos no tronco, corpo inteiro ou outras partes determinadas a critério da organização do evento.

Quando o participante for atingido, o mesmo deve se retirar para o local de respawn caso exista na partida. Todos os participantes eliminados não podem se comunicar com membros ativos em partida.

O participante pego descumprindo as regras do Airsoft S.A.R., será punido, sendo eliminado imediatamente da partida ou evento.

O participante eliminado pode manter-se imóvel no local que foi eliminado ou sair imediatamente do local, lembrando que participante eliminado não fala, não indica, não aponta, resumindo, o participante esta fora da partida.



Rendição

Todos os participantes podem ordenar a rendição de um adversário ou unidade adversária, geralmente quando estes estiverem em menor numero, ou em local cercado. Ah qualquer momento os participantes podem se render e entregasse, não e obrigatório ouvir o a voz de comando para render-se.

Para realizar a rendição, o participante deve dar ao outro participante a voz de comando RENDA-SE ou RENDIDO.

O participante é obrigado a se render em caso de rendição pela retaguarda ou lateral ou frente desde que nestas duas últimas o rendido esteja em franca desvantagem e tenha sido pego de surpresa pelo adversário.

Caso um jogador ou unidade chegue a conclusão que o melhor é à rendição (indiferente se por opção própria ou ordenada), esse deve simplesmente levantar a arma acima da cabeça e gritar "rendido" e se deslocar para a Área de Segurança, como se estivesse eliminado, apos sua rendição os mesmo devem se identificar com os patches de rendido. Chegando na Área de Segurança ele deve informar que é um prisioneiro e não um "morto".

Contato físico com prisioneiros, VIPS, refens ou manuseio de seu equipamento pessoal sera autorizado, desde que previamente orientado no início da missão. Assim possibilitando revista em meio as missões.

É expressamente proibido qualquer forma de agressão física na rendição.

É proibido disparar em um jogador que se rendeu.

Em caso de infração das regras, o infrator será penalizado com a eliminação imediata naquela partida e mais uma à partir daquela, podendo até ser excluído do evento.

