



# MANUAL DE REGRAS E CONDUTA

EQUIPE DE AIRSOFT SQUADWOLF SMA

---

Segurança • Honra • Disciplina • Trabalho em equipe

Leitura obrigatória para membros e convidados antes de qualquer jogo organizado pela equipe.

# Sumário

---

## SOBRE ESTE DOCUMENTO

Este manual foi redigido pela equipe SquadWolf SMA com texto próprio. As regras técnicas (limites de FPS, distâncias, quantidades de munição e procedimentos de jogo) foram compiladas a partir das práticas consolidadas no airsoft brasileiro, tendo como referência o regulamento da F.A.B.E. (Federação de Airsoft de Brasília e Entorno) e o Manual de Regras S.A.R. 2017. Nenhum trecho desses documentos foi reproduzido. As fontes estão listadas ao final.

# 1. Apresentação

---

A **SquadWolf SMA** é uma equipe de airsoft formada por pessoas que valorizam a prática esportiva segura, o companheirismo e o espírito de equipe. Assim como a alcateia, cada integrante tem um papel e ninguém avança sozinho: o resultado de uma partida depende da comunicação, da estratégia e da confiança entre os operadores.

Este manual reúne as regras que valem em todos os jogos, treinos e eventos organizados pela equipe. Ele também serve de referência para convidados e equipes parceiras. Em eventos organizados por terceiros, prevalecem as regras da organização do evento; nesses casos, o membro da SquadWolf deve segui-las com o mesmo rigor que aplica às nossas.

## 1.1 Princípios da equipe

- **Segurança acima de tudo.** Nenhum objetivo de jogo justifica colocar alguém em risco.
- **Honra.** No airsoft a BB não deixa marca: quem foi atingido é quem acusa o acerto. O jogo só funciona se todos forem honestos.
- **Respeito.** Adversários, organizadores, moradores do entorno e proprietários de áreas de jogo merecem o mesmo tratamento cordial.
- **Disciplina.** Horários, briefings e orientações dos responsáveis são cumpridos sem discussão em campo.
- **Espírito de equipe.** Quem sabe mais ensina; quem chegou agora pergunta. Ninguém fica para trás.

## 1.2 Validade e atualizações

Este manual entra em vigor na data da sua publicação e pode ser revisado a qualquer momento pela coordenação da equipe. Alterações específicas de um evento (tempo de partida, número de ataduras, uso de granadas etc.) serão sempre anunciadas no **briefing** e valem apenas para aquele evento. Todo participante deve ler este manual antes de jogar; desconhecer a regra não isenta ninguém de cumpri-la.

# 2. Segurança

---

## 2.1 Regras de ouro

### INEGOCIÁVEL

1. Trate toda arma de airsoft como se estivesse carregada.
2. Dedo fora do gatilho até a decisão de disparar.
3. Nunca aponte para algo ou alguém que você não pretende atingir.
4. Nunca olhe dentro do cano, mesmo com a arma aparentemente vazia.
5. Óculos de proteção sempre no rosto dentro da área de jogo.

## 2.2 Proteção ocular e facial

O uso de óculos ou máscara próprios para airsoft, com resistência a impacto e lentes íntegras, é **obrigatório** para todos que estiverem na área de jogo, inclusive organizadores, rangers e espectadores. A proteção nunca é retirada em campo, nem para limpar lente embaçada: para isso, o operador sinaliza, se desloca à Safe Zone e só então retira o equipamento. Óculos de sol e óculos de grau comuns não substituem a proteção. Recomendamos fortemente proteção para dentes e parte inferior do rosto (máscara de tela, balaclava reforçada ou similar), principalmente em CQB.

## 2.3 Safe Zone (área segura)

A Safe Zone é o local destinado a recepção, equipagem, descanso e cronagem. Nela valem as seguintes regras:

- Armas sem carregador, câmara do hop-up esvaziada (disparo em direção segura antes de entrar) e seletor em **SAFE**.
- Recomenda-se o uso de *barrel plug* / capa de cano.

- É **proibido** qualquer disparo na Safe Zone, inclusive de granadas e lançadores. Disparo intencional nessa área é falta gravíssima.
- Somente na Safe Zone, e quando ninguém estiver manuseando arma carregada, é permitido retirar a proteção ocular.
- Não é permitido atravessar a Safe Zone, nem disparar através dela, para obter vantagem tática durante a partida.

## 2.4 Início, pausa e fim de jogo

O início e o término das partidas são sinalizados por comando sonoro (apito, buzina ou rádio) definido no briefing. Fora desse intervalo não se dispara. Qualquer jogador pode e deve interromper o jogo gritando **"PARA TUDO!"** ou **"FERIDO REAL!"** ao perceber uma situação de risco. Ao ouvir o comando, todos repetem a chamada, travam as armas e aguardam instruções. Só quem tem treinamento presta primeiros socorros; os demais acionam a organização e mantêm a área livre. Todo ferimento ou mal-estar, por menor que seja, deve ser comunicado à organização.

## 2.5 Pessoas alheias ao jogo, animais e patrimônio

Nunca dispare contra animais, pessoas que não estejam jogando, veículos, casas ou objetos que não façam parte do cenário. Se alguém estranho ao jogo entrar na área, a partida é interrompida e a organização é avisada imediatamente. É proibido portar ou exibir armas de airsoft fora da área de jogo; o transporte é feito sempre em bag ou case fechado.

## 2.6 Abordagem policial

Em qualquer contato com forças de segurança, mantenha a calma. Abaixar lentamente a arma, de preferência coloque-a no chão, fique de pé com as mãos visíveis e obedeça às ordens. Informe que se trata de um jogo de airsoft em área destinada à prática, avise a organização e colabore em tudo que for solicitado. Nunca faça movimentos bruscos nem leve a mão a bolsos ou coldres.

## 2.7 Álcool e outras substâncias

É proibido consumir bebida alcoólica ou qualquer substância que altere o comportamento antes ou durante os jogos. Quem apresentar sinais de uso será impedido de participar e de permanecer na área do evento.

# 3. Requisitos do Operador

---

## 3.1 Idade

A idade mínima para participar é de **18 anos**. Menores de idade só podem jogar acompanhados **presencialmente** por pai, mãe ou responsável legal durante todo o evento, com autorização assinada. O responsável declara conhecer os riscos de lesão inerentes ao esporte. A equipe pode recusar a participação de menores em eventos cujo formato não seja adequado.

## 3.2 Fardamento e legislação

O operador pode usar qualquer padrão de camuflagem ou vestimenta, **exceto** uniformes, distintivos, insígnias ou emblemas das Forças Armadas brasileiras (Marinha, Exército e Aeronáutica) e das forças auxiliares e de segurança pública (Polícias e Corpos de Bombeiros), total ou parcialmente. O uso indevido desses itens é vedado pelo Estatuto dos Militares (Lei nº 6.880/1980, arts. 76 e 79) e tipificado como crime no Código Penal Militar (art. 172). Quem for flagrado nessa situação será advertido e, em caso de reincidência, punido conforme o capítulo 13.

## 3.3 Roupas e calçados

Use roupas resistentes, de manga longa e calça comprida, que protejam a pele contra vegetação, insetos e impactos. O calçado deve ter cano alto, bom suporte de tornozelo e solado firme (bota, coturno civil ou bota de trekking).

## 4. Equipamentos

### 4.1 Obrigatórios

| Item                          | Observação                                                                                           |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Óculos ou máscara de proteção | Específicos para airsoft, com lentes íntegras. Uso contínuo em campo.                                |
| Ponta laranja ou vermelha     | Em todas as armas, conforme item 4.3.                                                                |
| Pano vermelho                 | Sinalização de eliminado em jogos diurnos.                                                           |
| Luz de sinalização (pisca)    | Sinalização de eliminado em jogos noturnos (cor vermelha).                                           |
| Braçadeiras de identificação  | Um par vermelho e um par amarelo (diurno). À noite, LEDs verde e azul presos ao colete.              |
| Ataduras (IFAK)               | Quantidade conforme classe (capítulo 7). Medida: 1,80 m de comprimento x 10, 15 ou 20 cm de largura. |
| Carregadores                  | Low cap ou mid cap, na quantidade exigida para a classe.                                             |
| Apito                         | Para pedir interrupção de jogo e sinalizar emergências.                                              |

### 4.2 Recomendados

Luvras, capacete ou boné, joelheiras e cotovelleiras, proteção para boca e dentes, rádio com fone de ouvido (em frequência combinada com o líder), água, lanterna, kit básico de primeiros socorros pessoal, protetor solar e repelente. Luvras e capacete ajudam muito em terrenos com pedras, arame e vegetação cortante.

### 4.3 Ponta laranja / vermelha

A regulamentação do Exército Brasileiro para armas de pressão do tipo airsoft exige que a extremidade do cano seja marcada em **laranja fluorescente ou vermelho vivo**, para diferenciá-las de armas de fogo. Na SquadWolf a regra vale para **todas** as armas: AEG, GBB, AEP, pistolas, revólveres, rifles de sniper, metralhadoras de suporte e lançadores.

- A marcação deve ter no mínimo **1,5 cm** na lateral do flash hider, silenciador ou slide; tamanho menor só é aceito quando a arma já vem assim de fábrica.
- Não vale fita adesiva ou qualquer material fácil de remover.
- É proibido pintar sobre a ponta original para diminuir a marcação.

#### ATENÇÃO

Remover, esconder ou pintar a ponta de outra cor, além de irregular, pode gerar confusão com arma de fogo real e colocar vidas em risco. Arma sem ponta não entra em campo.

### 4.4 Equipamentos especiais

Granadas, minas, lançadores, escudos, veículos e qualquer item fora do padrão precisam ser apresentados e aprovados pela organização antes do jogo. Artefatos caseiros com explosivo e material pirotécnico são proibidos aos jogadores (capítulo 10).

## 5. Cronagem e Classes de Operador

Toda arma que entrar em campo passa pela cronagem, feita pela organização com **BBs de 0,20 g**. Considera-se a média de cinco disparos, com tolerância máxima de **5 FPS** acima do limite da classe. Armas secundárias também são cronadas. A arma aprovada pode receber marcação de identificação da classe; a organização pode recronar qualquer arma a qualquer momento.

| Classe                   | Limite (BB 0,20 g) | Distância mínima | Modo de disparo            | Observações                                                                       |
|--------------------------|--------------------|------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Assalto / Pistola</b> | 400 FPS (≈1,49 J)  | Sem mínima*      | Livre                      | Qualquer modelo que respeite o limite.                                            |
| <b>Suporte (SAW)</b>     | 400 FPS (≈1,49 J)  | Sem mínima*      | Rajada ou automático       | Somente LMGs fabricadas como tal (M249, M60, Stoner etc.). Adaptações não contam. |
| <b>DMR</b>               | 450 FPS (≈1,88 J)  | 15 m             | Somente semi (tiro a tiro) | Proibido em CQB. Requisitos no item 8.4.                                          |
| <b>Sniper</b>            | 550 FPS (≈2,81 J)  | 30 m             | Somente tiro a tiro        | Preferencialmente ferrolhada. Proibido em CQB.                                    |

\* Mesmo sem distância mínima, espera-se bom senso: a curta distância, prefira regiões protegidas pelo equipamento, evite o rosto e, sempre que possível, use a rendição (capítulo 9).

Abaixo da distância mínima da sua classe, DMR e sniper devem usar a arma secundária. Um operador só pode ocupar **uma** classe especial por partida (sniper, DMR ou suporte). A arma que não passar na cronagem não joga até ser ajustada.

## 6. Munição

A equipe pode adotar controle de munição em jogos específicos para valorizar a tática e o realismo. Os limites abaixo são por partida, salvo outra definição no briefing. Não são permitidos carregadores high cap, drum ou box mag, exceto para a classe suporte. O remunição só pode ser feito com a munição que o próprio operador trouxe dentro do seu limite.

| Classe               | Arma primária                           | Pistola (secundária) | Regras de carregador                                                       |
|----------------------|-----------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Assalto</b>       | 300 BBs                                 | 60 BBs               | Máx. 35 BBs por carregador (low/mid cap).                                  |
| <b>DMR</b>           | 300 BBs                                 | 45 BBs               | Máx. 35 BBs por carregador.                                                |
| <b>Sniper</b>        | 140 BBs (ferrolho) / 100 BBs (elétrico) | 45 BBs               | Frações de 14 BBs (ferrolho) ou 10 BBs (elétrico). Speed loader permitido. |
| <b>Suporte (SAW)</b> | 900 BBs                                 | 45 BBs               | Até 3 carregadores de 300 BBs cada.                                        |
| <b>Escudeiro</b>     | —                                       | 120 BBs              | Distribuídas como preferir em carregadores de pistola.                     |

- A arma secundária do assalto pode ser outra arma leve (ex.: submetralhadora); nesse caso, as 300 BBs são divididas entre as duas.
- Sniper e suporte **não** trocam munição com o restante da equipe. Assalto e DMR podem repassar carregadores entre si.
- É proibido pegar ou usar munição de adversário.
- Não há pausa para manutenção ou recarga: recarregar em campo é por sua conta e risco. Sair da área de jogo para isso equivale a ser eliminado.

## 7. Eliminação e Atendimento

### 7.1 Quando o operador é atingido

No padrão SquadWolf, qualquer acerto no corpo, no equipamento vestido ou na arma que está em uso deixa o operador **fora de combate** (ferido grave).

Ricochete não conta como ferimento.

BBs que atravessou vegetação, barreiras, conta como acerto, se você sentiu o impacto. Na dúvida, considere-se atingido.

#### Procedimento do atingido:

- Sinalize imediatamente com a mão levantada (ou arma acima da cabeça) para que o atirador perceba e não dispare de novo.
- Coloque o **pano vermelho** sobre a cabeça (ou acenda o pisca, à noite).
- Saia da linha de tiro se estiver exposto, mas permaneça próximo do local onde foi atingido.
- Fique calado: pelo rádio, só é permitido informar que está fora de combate e a sua posição. Passar informação sobre o inimigo, por voz, rádio ou gesto, é trapaça.
- Não dispare, não passe munição nem objetos, não se movimente em direção ao objetivo.

#### NUNCA

É proibido atirar em quem está sinalizando eliminação, rendido, ou se deslocando com pano vermelho para a Safe Zone. Também não se usa operador eliminado como escudo ou refém.

## 7.2 Atendimento (cura)

- O **Médico** de campo (capítulo 8) retira o pano vermelho do ferido e aplica **uma atadura inteira** ao redor do tronco, desenrolando-a por completo. Não vale dobrar, cortar ou acelerar a aplicação, e o ferido não ajuda girando o corpo.
- As ataduras são do próprio ferido (IFAK individual) e não podem ser emprestadas.
- Se o ferido ou o médico for atingido durante o atendimento, a atadura em uso é descartada e o processo recomeça com outra.
- O operador só volta a falar, disparar e se mover quando a atadura estiver totalmente aplicada e o médico liberar.
- Atadura aplicada de forma errada torna o operador eliminado novamente, a critério do ranger.
- Quem esgotou as ataduras e for atingido outra vez está fora da partida e segue para a Safe Zone com o pano vermelho.

| Classe                              | Ataduras por partida | Quem pode curar                                                   |
|-------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Assalto / DMR / Suporte / Escudeiro | 5                    | Somente o Médico                                                  |
| Sniper                              | 2                    | Somente ele mesmo, após 5 minutos parado no local                 |
| Médico                              | 5                    | Outro médico ou qualquer companheiro de equipe (nunca a si mesmo) |

## 7.3 Respawn e reforço

Por padrão não existe respawn: o operador aguarda a cura no local. Conforme a dinâmica do evento, a organização pode liberar entradas de reforço (retorno de eliminados a partir de um ponto definido), o que será explicado no briefing.

## 7.4 Modalidade avançada

Em eventos de simulação (S.A.R.), a organização pode adotar ferimentos parciais em braços e pernas e desabilitação de armas. As regras dessa modalidade estão resumidas no **Anexo A**.

## 8. Especialistas

---

### 8.1 Médico

Responsável por colocar os companheiros de volta no jogo. Joga armado normalmente, como assalto. A quantidade de médicos por equipe é definida no briefing (referência: um médico para cada grupo de 5 a 6 operadores). A identificação visual do médico é opcional, a critério da equipe. O médico não se autocura.

### 8.2 Sniper

Especialista em observação, furtividade e disparos de longa distância, com foco em líderes e alvos de alto valor. Regras próprias:

- Limite de 550 FPS, distância mínima de 30 m e disparo somente tiro a tiro. Proibido o uso em CQB.
- Pode usar BBs mais pesadas que as dos demais operadores.
- Pode usar qualquer óptica, desde que não precise retirar a proteção ocular.
- Autocura com 2 ataduras, após 5 minutos parado no local da eliminação. Não é curado pelo médico.
- Referência: até 1 sniper para cada 12 operadores de uma equipe, salvo definição diferente no briefing.
- Quando autorizado, pode entrar em campo de 1 a 5 minutos antes das equipes para se posicionar. Nesse período, só é válido o combate entre snipers.

### 8.3 Suporte (SAW)

Operador de metralhadora de apoio, responsável por fogo de supressão. Só são aceitas armas fabricadas como LMG. Modo de disparo em rajada (mínimo de 5 disparos) ou automático. Não troca munição com a equipe. Arma secundária: apenas pistola.

### 8.4 DMR (atirador designado)

Atirador de precisão de média distância. Além do limite de 450 FPS e da distância mínima de 15 m, a arma deve atender a **todos** os requisitos: modelo de fuzil (submetralhadoras e PDWs não são aceitas); cano interno acima de 500 mm; luneta ou óptica com ampliação mínima de 4x; modo automático desabilitado; coronha fixa ou retrátil. Arma secundária: apenas pistola. Um DMR cronado em até 400 FPS, com marcação visível, pode atuar em CQB como assalto, mantendo o tiro a tiro.

### 8.5 Escudeiro

- O escudo é pessoal e intransferível. Referência: 1 escudo para cada 20 operadores do mesmo lado.
- Dimensões máximas: 1,00 m x 0,60 m. Janela de visão de aproximadamente 42 x 23 cm.
- O escudo é indestrutível: BBs que o atingem não eliminam. O escudeiro é eliminado por acerto em qualquer parte do corpo ou por granada (capítulo 10); nesse caso, abaixa o escudo imediatamente.
- Armas permitidas: pistola ou submetralhadora compacta (ex.: Uzi, MAC-11). Proibido qualquer fuzil. Com pistola, dispõe de 120 BBs; com submetralhadora, 300 BBs.
- O escudeiro não usa granadas.

### 8.6 Armeiro, Engenheiro e Comunicador (eventos com missões)

Em eventos com enredo, a organização pode criar funções adicionais: o **Armeiro** reabilita armas desabilitadas; o **Engenheiro de Combate** opera minas, abre portas e passagens bloqueadas e desarma dispositivos cenográficos; o **Comunicador** mantém contato com o comando da missão. Essas funções seguem as regras gerais de armas e munição, e seus procedimentos são explicados no briefing.

## 9. Rendição

---

A rendição evita disparos a curtíssima distância e valoriza a aproximação tática.

- **Rendição verbal:** o atacante ordena em voz alta "RENDA-SE!". O adversário pode aceitar ou continuar lutando, assumindo o risco.
- **Barrel tag / toque:** quando for possível tocar o adversário com o cano da arma, com a mão ou com faca de material macio (EVA ou borracha) e anunciar "RENDIDO!", a rendição é **obrigatória**. O toque é leve, nunca empurrão ou golpe.
- Qualquer operador ou grupo pode se render espontaneamente, erguendo as armas e anunciando "NOS RENDEMOS!".
- O rendido age como eliminado (pano vermelho e silêncio). Para desabilitar os itens de um rendido, aponte cada item e diga "desabilitado" (rádio, pistola, granada...), sem tocar no equipamento.
- É proibido disparar em rendidos, humilhá-los, xingá-los ou mexer no equipamento deles.

## 10. Granadas, Minas e Pirotecnia

O uso de granadas e minas depende de autorização no briefing, que também informará as quantidades por equipe. Só são aceitos dispositivos comerciais desenvolvidos para airsoft e aprovados pela organização. Artefatos caseiros e dispositivos com carga explosiva estão proibidos.

| Dispositivo                          | Efeito padrão SquadWolf                                                                                                                               |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Granada sonora / fumaça              | Apenas desorientação ou cobertura visual. Não elimina.                                                                                                |
| Granada de fragmentação (libera BBs) | Elimina quem for atingido pelas BBs, inclusive por ricochete. Se anunciado no briefing, pode valer o critério de raio (todos a até 5 m da detonação). |
| Mina (BBs, talco ou sonora)          | Uso exclusivo do Engenheiro. Quem aciona é eliminado; com mina de BBs, também quem for atingido pelos projéteis.                                      |
| Pirotecnia                           | Uso exclusivo da organização, com responsável técnico e todas as medidas de segurança.                                                                |

## 11. Rangers e Organização

Rangers são as pessoas designadas pela organização para acompanhar o jogo. Podem estar fora de jogo ou em campo, identificados por colete refletivo, patch ou **pano amarelo** sobre a cabeça. O ranger pode interromper uma jogada, anular lances, resolver conflitos e, em casos graves, retirar operadores da partida. Suas decisões em campo são finais; eventuais recursos são tratados depois, com calma, junto à coordenação.

Em áreas grandes nem sempre haverá ranger por perto. Por isso, divergências sobre acertos nunca são resolvidas no grito com o adversário: sinalize ao ranger ou relate o fato à organização ao fim da partida.

### 11.1 Comunicação

É livre o uso de rádios, celulares, lanternas, câmeras, GPS, bússolas e visores noturnos. É proibido interferir ou escutar a frequência de rádio de outra equipe, salvo quando autorizado pela organização como parte da missão.

## 12. Conduta e Meio Ambiente

- Acuse seus acertos imediatamente, sem discussão. Ser "imortal" (Highlander) é a falta mais grave contra o espírito do esporte.
- Evite overshooting: ao ver que o adversário foi atingido, pare de atirar. Não use duas armas contra o mesmo alvo ao mesmo tempo.
- Nenhum contato físico com adversários, vivos, eliminados ou rendidos, além do toque previsto na rendição.
- Provocações, ofensas e agressões verbais não são toleradas, em campo ou nas redes sociais da equipe.
- Cada um recolhe o próprio lixo. A área deve ficar mais limpa do que estava.

- Em áreas naturais, use preferencialmente BBs biodegradáveis.
- Respeite a propriedade, cercas, plantações e criações do local de jogo e do entorno.
- Divulgue fotos e vídeos com respeito aos colegas e sem expor pessoas que não autorizaram.

## 13. Penalidades

As faltas são avaliadas pela coordenação da equipe ou pela organização do evento, que pode ouvir testemunhas e rangers. A tabela abaixo é a referência; situações graves podem justificar punição direta mais severa, e os casos omissos são decididos pela coordenação.

| Falta                                                                  | 1ª ocorrência                                                        | 2ª ocorrência        | 3ª ocorrência                                    |
|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Não acusar acerto (Highlander)</b>                                  | Advertência e exclusão da partida                                    | Suspensão de 30 dias | Suspensão de 90 dias e avaliação de desligamento |
| <b>Disparo intencional na Safe Zone ou retirada de óculos em campo</b> | Exclusão do evento                                                   | Suspensão de 60 dias | Desligamento / banimento                         |
| <b>Arma acima do limite ou sem ponta laranja</b>                       | Arma retida até adequação                                            | Exclusão do evento   | Suspensão de 30 dias                             |
| <b>Eliminado passando informação ou atirando</b>                       | Exclusão da partida                                                  | Suspensão de 30 dias | Suspensão de 90 dias                             |
| <b>Agressão verbal ou desrespeito</b>                                  | Advertência e exclusão da partida                                    | Suspensão de 30 dias | Suspensão de 90 dias e avaliação de desligamento |
| <b>Agressão física</b>                                                 | Suspensão imediata de 90 dias e avaliação de desligamento definitivo | —                    | —                                                |
| <b>Uso de álcool/drogas ou fardamento proibido</b>                     | Impedimento de jogar no dia                                          | Suspensão de 30 dias | Desligamento                                     |

## Anexo A – Modalidade Simulação (S.A.R.)

Quando o evento for anunciado como **S.A.R. (Simulação de Ação Real)**, as regras dos capítulos 1 a 13 continuam valendo, com as seguintes diferenças no sistema de ferimentos:

| Região atingida                                              | Efeito                                                                                                  | Como resolver                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Braço (ombro, braço, antebraço, mão)</b>                  | Não pode usar os dois braços: não dispara nem usa rádio. Pode andar e falar, com a arma junto ao peito. | Médico aplica atadura na articulação do membro.                                                     |
| <b>Perna (coxa, perna, pé)</b>                               | Não pode se locomover: fica sentado ou deitado. Pode atirar e falar; companheiros podem arrastá-lo.     | Médico aplica atadura na articulação do membro.                                                     |
| <b>Tronco ou cabeça</b>                                      | Ferido crítico: pano vermelho, sentado, braços cruzados, sem reação.                                    | Médico aplica atadura ao redor do tronco.                                                           |
| <b>Segundo acerto em membro já ferido ou em outro membro</b> | Passa a ferido crítico.                                                                                 | Uma atadura no tronco.                                                                              |
| <b>Arma atingida</b>                                         | Arma inoperante (a primária e a secundária são independentes).                                          | Armeiro instala uma braçadeira metálica no cano/corpo com chave de fenda (pistola: simula limpeza). |

- No S.A.R., cada operador leva no mínimo 4 ataduras, além de 2 braçadeiras metálicas para reparo de arma.
- Ao ter o pano vermelho retirado pelo médico, o ferido já pode se defender, mas só se desloca após a liberação.
- Disparos a queima-roupa não são proibidos, mas devem ser evitados; prefira a rendição.

## Anexo B – Checklist Antes do Jogo

| Item                                                                  | OK                       |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Óculos/máscara de airsoft, lentes limpas e sem trincas                | <input type="checkbox"/> |
| Ponta laranja/vermelha em todas as armas (mín. 1,5 cm)                | <input type="checkbox"/> |
| Armas cronadas e compatíveis com a classe escolhida                   | <input type="checkbox"/> |
| Carregadores low/mid cap com munição dentro do limite                 | <input type="checkbox"/> |
| Pano vermelho (e pisca, se noturno)                                   | <input type="checkbox"/> |
| Braçadeiras vermelhas e amarelas / LEDs verde e azul                  | <input type="checkbox"/> |
| Ataduras na quantidade da classe                                      | <input type="checkbox"/> |
| Apito                                                                 | <input type="checkbox"/> |
| Fardamento sem itens das Forças Armadas ou de segurança pública       | <input type="checkbox"/> |
| Bota de cano alto, luvas, água e protetor solar                       | <input type="checkbox"/> |
| Rádio carregado e frequência combinada                                | <input type="checkbox"/> |
| Documento de identidade (e autorização, no caso de menor acompanhado) | <input type="checkbox"/> |
| Arma transportada em bag/case fechado                                 | <input type="checkbox"/> |

# Termo de Ciência e Responsabilidade

---

Eu, abaixo identificado(a), declaro que li e compreendi integralmente o **Manual de Regras e Conduta da Equipe SquadWolf SMA** e me comprometo a cumpri-lo em todos os jogos, treinos e eventos de que participar. Declaro conhecer os riscos de lesão inerentes à prática do airsoft, assumo a responsabilidade pelo uso correto dos meus equipamentos de proteção e estou ciente das penalidades previstas em caso de descumprimento.

Nome completo: \_\_\_\_\_

Documento (RG/CPF): \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_\_

Contato de emergência: \_\_\_\_\_

Classe principal: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

## Para menores de 18 anos (preenchimento obrigatório do responsável legal):

Autorizo a participação do(a) menor acima identificado(a), declaro conhecer os riscos do esporte e me comprometo a acompanhá-lo(a) presencialmente durante todo o evento.

Nome do responsável: \_\_\_\_\_

Documento: \_\_\_\_\_

Parentesco: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

## Fontes e referências

- F.A.B.E. – Federação de Airsoft de Brasília e Entorno. Regras e Conduta – Modalidade Milsim (consulta de parâmetros técnicos; texto não reproduzido).
- S.A.R.-BR / Coordenação S.A.R. do Distrito Federal. *Manual de Regras de Airsoft – S.A.R. (Simulação de Ação Real)*, versão 2017. Disponível em [airsoftbrs.com](http://airsoftbrs.com).
- Lei nº 6.880/1980 (Estatuto dos Militares), arts. 76 e 79; Decreto-Lei nº 1.001/1969 (Código Penal Militar), art. 172.
- Regulamentação do Comando Logístico do Exército Brasileiro sobre armas de pressão tipo airsoft (marcação da extremidade do cano).