



SCR

Simulação de Combate Real

SUMÁRIO

01 – APRESENTAÇÃO REGRA SCR	PÁGINA 01
02 - SOBRE A CONDUTA DO OPERADOR	PÁGINA 01
03 - SOBRE OS EQUIPAMENTOS A PRÁTICA DE SCR	PÁGINA 03
04 - SOBRE O MANEJO DA ARMA E CRITÉRIOS DE MUNICIAMENTO	PÁGINA 03
05 - SOBRE A CLASSE ASSALTO	PÁGINA 04
06 - SOBRE A FLEXIBILIZAÇÃO DA REGRA SCR	PÁGINA 04
07 - SOBRE A CLASSE MINIGUN	PÁGINA 04
08 - SOBRE A CLASSE SAW - SQUAD AUTOMATIC WEAPON	PÁGINA 05
09 - SOBRE A CLASSE SNIPER	PÁGINA 06
10 - SOBRE A CLASSE DMR - DESIGNATED MARKSMAN RIFLE	PÁGINA 06
11 - JOULE/FPS/MUNIÇÃO/MAGAZINES POR CADA CLASSE	PÁGINA 07
12 - SOBRE A REGRA DE COMBATE	PÁGINA 07
13 - SOBRE AS INCAPACITAÇÕES	PÁGINA 08
14 - SOBRE A RENDIÇÃO	PÁGINA 08
15 - FERIMENTOS COMO RICOCHETES E GRANADAS DE JOGO	PÁGINA 09
16 - INCAPACITAÇÕES ou FERIMENTOS CRÍTICOS	PÁGINA 10
17 - INTERRUPTÃO DE ATENDIMENTO/REENGAJAMENTO	PÁGINA 10
18 - ESPECIALISTAS	PÁGINA 10
19 - ESPECIALISTA ARMEIRO	PÁGINA 13
20 - ESPECIALISTA SNIPER	PÁGINA 13
21 - ESPECIALISTA ENGENHEIRO DE COMBATE	PÁGINA 14
22 - SOBRE GRANADAS, MINAS, E MATERIAL PIROTÉCNICO	PÁGINA 14
23 - SOBRE MINAS	PÁGINA 16
24 - MATERIAL PIROTÉCNICO	PÁGINA 16
25 - ARMAS SECUNDÁRIAS	PÁGINA 16
26 - USO DE ESCUDOS “BALÍSTICOS”	PÁGINA 17
27 - FIM DE PARTIDA	PÁGINA 17

SCR - Simulação de Combate Real

1 – APRESENTAÇÃO REGRA SCR

A intenção deste manual, é apresentar aos praticantes de Airsoft a modalidade **SCR - SIMULAÇÃO DE COMBATE REAL**, a fim de tornar a experiência do jogo mais próxima da realidade, utilizando algumas estratégias que envolvem os jogadores e os levam a enfrentar os desafios que operadores e combatentes reais encontram em situações reais. Buscamos uma maior aproximação com a realidade, isso se limita às dificuldades e processos de manuseio de equipamentos, munições e protocolos de zonas de disparo, que afetam o critério de eliminação padrão no Airsoft. A regra SCR não tem, em nenhum momento, a intenção de promover um combate real com consequências fatais, ferimentos reais, nem a dor, o sofrimento e as angústias que as situações reais de combate causam no corpo e na mente das pessoas. Não existe nenhuma conexão entre as modalidades que praticam o SCR e os horrores da guerra, guerrilhas, combates urbanos e caos da destruição de vidas.

1.1 - SOBRE A ELIMINAÇÃO

Como em algumas outras regras do Airsoft, no SCR, a eliminação ocorre para aprimorar a dinâmica no campo de combate. O jogador só deve deixar o campo após a finalização de todas as suas ataduras (04 ataduras) e os procedimentos de cura médica alternativas. Os ferimentos são categorizados como Intermediários e Críticos. Os ferimentos Intermediários referem-se aos disparos realizados nos braços e pernas, enquanto os Críticos são direcionados ao tronco e cabeça. Se o operador for afetado de qualquer uma dessas maneiras, o operador designado como Médico deve recolocá-lo em jogo, seguindo as diretrizes do tópico Especialista Médico deste manual de regra. Os disparos contra armas de Airsoft as colocam fora de uso para combate, o que significa que se tornam inoperantes até serem consertadas por um Especialista Armeiro. Enquanto um ferimento pode incapacitar um jogador total ou parcialmente, obrigando-o a buscar ou aguardar o auxílio de um especialista no local onde foi abatido, isso intensifica a emoção do jogo, incorporando elementos como o uso de estratégias, gestão de recursos humanos, trabalho em equipe, entre outros.

2 - SOBRE A CONDUTA DO OPERADOR

Todos devem demonstrar respeito, confiança e honestidade! Durante sua trajetória, os Jogos e Eventos de SCR, têm se fundamentado na honra, ética e lealdade de seus participantes! Não é necessário convocar a eliminação de outros combatentes diretamente contra eles! Não perturbe a mesmo nem aos que estão ao seu redor; chame um RANGER para resolver a situação. Se não houver um disponível, informe imediatamente à Organização do Evento. É terminantemente proibido o uso de drogas ou a ingestão de bebidas alcoólicas nas instalações dos jogos. Indivíduos sob influência de álcool, drogas ou qualquer outra substância que provoque mudança no comportamento não poderão participar de nenhuma atividade relacionada ao AIRSOFT, como também proibido a sua permanência nos locais de jogos e nos locais do evento.

Cada operador deve zelar pelo seu próprio lixo. Portanto, é essencial que ele zele por seus equipamentos e consumíveis, empenhando-se para manter o local limpo e livre de resíduos!

É fortemente aconselhável utilizar bolinhas de Airsoft biodegradáveis ao jogar em ambientes naturais! Quando expostas ao calor e à umidade, essas bolinhas se decompõem com o passar do tempo.

A aprovação da organização deve ser obtida para todos os equipamentos atípicos ao evento. (Granadas, veículos, tanques, lançadores pessoais, entre outros)

Preste atenção ao uso obrigatório de óculos! Nunca retire seus óculos na área de Jogo! Na Safety Zone, só é permitido retirar os óculos/máscara se não houver nenhum outro jogador com arma de Airsoft.

Enquanto estiver na Safety Zone, mantenha seu equipamento desmuniado, sem munição e com a câmara do HopUp vazia.

Um sinal ou aviso, será repassado pela organização marcará o começo e o término dos "combates". É estritamente proibido disparar na Zona de Jogo antes do início e após o término dos "confrontos"

Se o participante se ferir ou presenciar alguém ferido, deve solicitar AJUDA imediatamente! Se houver um ferido, deve-se gritar e ou apitar "Ferido Real!" O jogo entra em PAUSA até que a questão seja resolvida!

Não tente ajudar uma pessoa ferida se você não tem formação para isso!

É fundamental comunicar à organização qualquer tipo de lesão ou ferimento ocorrido durante o evento, bem como qualquer mal-estar. Evite discussões desnecessárias com os colegas! Lembre-se que todos estarão nesse evento para diversão e integração dos jogadores companheiros!

É vedada a utilização de artefatos pirotécnicos. Se houver necessidade desses recursos, somente a organização do evento terá permissão para uso, cumprindo todas as normas de segurança aplicáveis.

Nunca olhe pelo cano da arma e considere-a sempre carregada e pronta para uso imediato, mesmo que não esteja. Todas as Armas de Airsoft deverão ser desligadas, travadas e preferivelmente desmuniadas e não portadas nos intervalos dos Jogos e Eventos.

É terminantemente vedado o contato físico com jogadores adversários ou seus equipamentos (vivos, rendidos ou eliminados)

A cronagem da arma será realizada com a bolinha de gramatura 0.20; na ausência dessa gramatura, o operador deverá usar a que respeite o joule por classe.

- 1,52J - Assalto / SAW;
- 1,90J - DMR;
- 2,81J - Sniper;
- 1,52J - Pistolas;

Nota: Não existe tolerância para os joules que ultrapassem no ato da cronagem de cada arma.

Se houver interação com transeuntes ou indivíduos não participantes do jogo, este deve ser suspenso imediatamente e a organização deve ser informada para que possa adotar as providências necessárias.

Em qualquer interação com as Forças Policiais, independentemente da situação, mantenha a calma e, lentamente, abaixe sua arma de Airsoft (preferencialmente colocando-a no chão). Permaneça de pé, levante as mãos acima da cabeça e entrelace os dedos, mantendo as mãos sempre visíveis!

Informe ao policial que você é um Operador de Airsoft em uma área de jogo de Airsoft e avise a organização e os demais jogadores sobre a presença da Força Policial, colaborando com o que for necessário.

De acordo com a Portaria 002 - COLOG de 26 de janeiro de 2010, todas as armas de Airsoft devem ter a ponta do cano (quebra-chamas, flashhider, silenciador etc.) na cor laranja fluorescente ou vermelho vivo.

MANEJE UMA ARMA DE AIRSOFT COMO SE FOSSE UMA ARMA DE VERDADE:

NÃO COLOQUE O DEDO NO GATILHO A MENOS QUE VÁ DISPARAR.

NÃO DIRECIONE SUA ARMA DE AIRSOFT A NADA QUE NÃO DESEJE ATINGIR.

NÃO DISPARA SUA ARMA DE AIRSOFT CONTRA NADA SE NÃO ESTIVER CERTO DE QUERER FAZÊ-LO.

3 - SOBRE OS EQUIPAMENTOS A PRÁTICA DE SCR

- Arma de Airsoft (AEG, AEP, GBB, Spring) com a ponta pintada de laranja ou vermelho vivo e nota fiscal;
- Carregadores (mags), ou similares (em número equivalente ao mínimo exigido pela organização)
- Apito
- Óculos de Proteção
- Pano Vermelho.
- 4 Ataduras de 12, 15 ou 20x180 na quantidade especificada pela Organização
- 2 Braçadeiras de metal (A ser utilizada na arma quando essa precisar de reparo)

ITENS OBRIGATÓRIOS - REGRA SCR

10 MAGAZINES

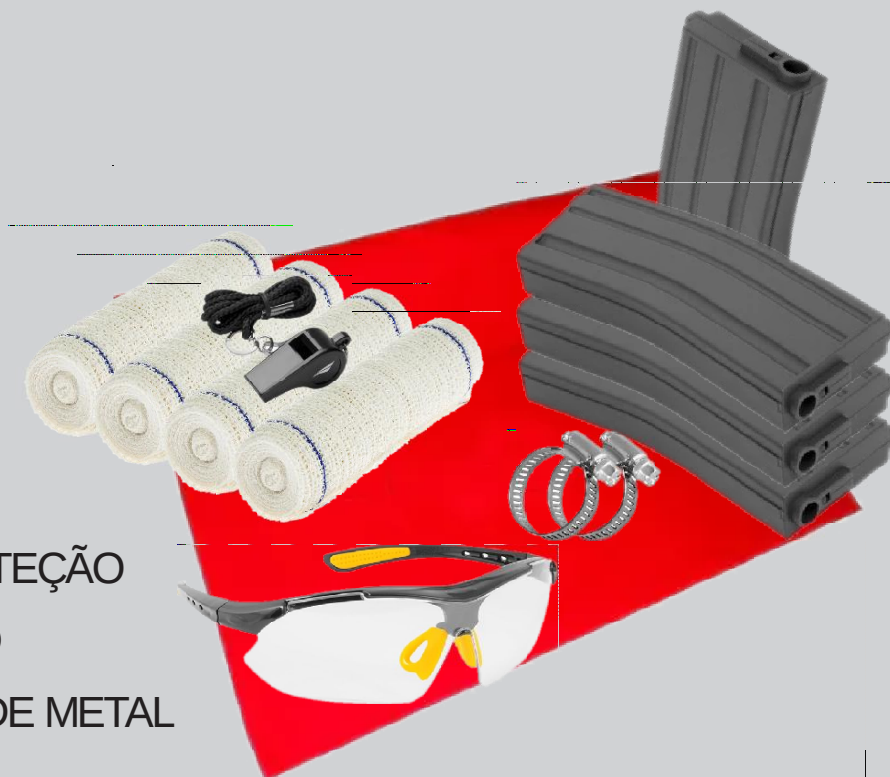
04 ATADURAS

01 APITO

01 ÓCULOS DE PROTEÇÃO

01 PANO VERMELHO

02 ABRAÇADEIRAS DE METAL



Nota: Lembramos que, de acordo com a legislação brasileira, o uso inadequado de uniforme, distintivo ou insígnia militar por quem não tem direito é considerado crime formal, consumado apenas pelo uso da indumentária, independentemente de estar completa ou não.

A usurpação, atentado contra as instituições e fé militar é caracterizada pelo uso de uniforme militar em público, o que pode iludir terceiros.

4 – SOBRE O MANEJO DA ARMA E CRITERIOS DE MUNICIAMENTO

Uma característica distintiva da Regra SCR é o controle da quantidade de munição por carregador que cada jogador pode usar. Com base nessa análise, elaboramos uma tabela de referência por classe, que pode ser consultada neste manual.

A seguir, estão os requisitos e condicionantes específicos para a utilização e manejo do municimento, relacionados à carga, recarga e transporte das BB's (munições). O número máximo de carregadores autorizado pela organização deve ser distribuído igualmente entre as partidas do evento. Por exemplo, 440 BBS para armas de assalto e 60 BBS para a arma secundária, com 20 BBS por carregador.

5 - SOBRE A CLASSE ASSALTO

- Será obrigatório o uso de carregadores (magazines ou mags) Real cap, Low Cap ou Mid Cap.
- Dez carregadores para equipamentos primários e três para armas de fogo.
- Apesar de essa classe permitir um máximo de 40 BB's por carregador, cada magazine pode comportar até 44 BB's, levando em consideração o descarte de 3 a 4 bolinhas pelo hopup.

Nota: Caso o operador utilize uma arma secundária distinta de pistola ou revólver, ele deve compartilhar o limite máximo com essa outra arma (por exemplo, M4 200bbs / P90 200bbs).

OBSERVAÇÕES:

- Para aumentar o número máximo de bolinhas por partida, será permitido que um jogador repasse o carregador em campo.
- Será permitido qualquer tipo de disparo.
- Não é permitido retirar as BB's dos carregadores para esta partilha.
- Sob nenhuma condição é permitido tomar a munição do oponente.
- O uso de Drum Mags, Box Mags ou High Caps não é autorizado.
- Não é permitido usar armas primárias de outras classes, como fuzis de combate, como armas secundárias. precisão (sniper), fuzil (DMR) e metralhadoras (SAW)).

6 – SOBRE A FLEXIBILIZAÇÃO DA REGRA SCR

Quando houver a necessidade e dependendo do evento, a Organização do Evento Poderá Flexibilizar a Regra SCR, nas questões:

- Tipos de magazines a serem utilizados por operador.
- Utilização dos magazines High Cap se assim se fizer necessário.
- Quantidades mínimas e máximas de magazines a serem utilizadas por operador.
- Quantidades de munição a serem utilizados nos magazines por operador.
- Quantidades de Recargas por Partida ou Evento, quando a regras for a SCR.

Nota: A Organização poderá avaliar previamente os casos excepcionais e emitirá um parecer final sobre a situação, autorizando ou proibindo o uso durante a o Evento ou Partida. Essa classe não tem uma distância mínima para engajamento; pedimos aos jogadores que usem o bom senso para prevenir lesões nos oponentes, buscando atingir principalmente áreas protegidas, evitando o rosto e disparos contínuos a curta distância.

7 – SOBRE A CLASSE MINIGUN

Equipamentos como a MiniGun, que possuem mecanismos de disparo simultâneo, terão um cálculo de limites de bbs distinto.

- A distância mínima para disparo é de 10 metros; abaixo dessa distância, só é permitido o uso de armas secundárias.

Exemplo de arma:

CLASSE MINIGUN



CAPACIDADES DE BB's PERMITIDO

MINIGUN 4 CANOS	3 CARGAS DE 500
MINIGUN 6 CANOS	3 CARGAS DE 700

8 – SOBRE A CLASSE SAW - SQUAD AUTOMATIC WEAPON

Será permitido o uso de três carregadores, cada um com no máximo 400 bolinhas previamente carregadas no “caixa”. São classificadas como SAW armas projetadas especificamente para isso, como M60, M249, Stoner, entre outras LMGs. Também são permitidas armas de Airsoft fabricadas especificamente para esse propósito, recebendo a designação LMG em sua descrição.

Este equipamento, geralmente limitado a 1,52 joule, requer dos jogadores bom senso para prevenir lesões em distâncias curtas. A distância mínima para disparo é de 7 metros.

Sugerimos que, ao ingressar em ambientes confinados (CQB) sem assegurar uma distância mínima, o operador realize a transição para uma arma curta e evite o manuseio de sua arma principal para evitar disparos acidentais a curta distância.

A organização será responsável por restringir o número de jogadores nessa especialidade com base na quantidade de Assaults.

Somente pistolas ou revólveres poderão ser empregados como arma secundária pelo especialista SAW. Nesse caso, a pistola contará com 3 carregadores de 20 BB's cada, sem que isso altere o total da classe.

Armamentos ADAPTADOS para essa finalidade não serão classificados como SAW.

9 – SOBRE A CLASSE SNIPER

Cada Operado da Classe Sniper, utilizará 10 carregadores e no mínimo 05 carregadores com no máximo: 14 munições se a arma for ferrolhada; 10 carregadores e no mínimo 05 carregadores com no máximo com 10 munições se for elétrica. Em razão da perda pelo hopup, o limite máximo por carregador poderá ser aumentado em mais 3 ou 4 bb's.

O especialista Sniper só poderá ingressar com pistola/revólver como arma secundária. Nesse caso, a munição da pistola será de 3 carregadores com 15bbs, sem que isso afete o total da classe.

O SNIPER tem permissão para usar SOMENTE o modo de disparo intermitente (tiro-a-tiro).

Além das armas longas ferrolhadas, todas as armas mencionadas na seção serão classificadas como rifles sniper.

É proibido utilizar este equipamento em combates a uma distância inferior a 30 metros. Recomendamos que, ao entrar em ambientes confinados (CQB), o operador faça a transição para uma arma curta e não manuseie seu rifle para evitar disparos acidentais a curta distância. O rifle só deve ser utilizado novamente quando se tiver certeza de que a distância mínima exigida está sendo respeitada.

10 – SOBRE A CLASSE DMR - DESIGNATED MARKSMAN RIFLE

O DMR tem permissão para usar SOMENTE o modo de disparo intermitente (tiro a tiro).

É proibido utilizar este equipamento em combates a uma distância inferior a 20 metros.

Recomendamos que, ao entrar em ambientes confinados (CQB), o operador faça a transição para uma arma curta e evite manusear seu fuzil para prevenir disparos acidentais a curta distância. O fuzil só deve ser utilizado novamente quando se tiver certeza de que a distância mínima exigida está sendo respeitada. Exceto quando o dispositivo for autorizado pela organização e tiver uma marcação visível por todos apontando que o joule da classe Assault 1.52j.

Municiamento:

- 10 carregadores com capacidade para até 25 munições.
- O limite máximo por carregador pode ser aumentado em mais 3 ou 4 bb's devido à perda pelo hopup.

Todas as DMRs devem obedecer às seguintes normas e características de uma arma DMR:

- Disparar apenas em modo single;
- Luneta ou aparelho óptico com aumento de 4x ou mais.
- Não será permitido o uso combinado de Magnifer e Red Dot.
- É obrigatório o uso do Biped na classe DMR.
- Coronha estática
- Se a arma não tiver um handguard de 12 cm, é aconselhável usar um prolongador ou extensor de cano ou um silenciador longo.

Nota: Não serão permitidas de nenhuma maneira submetralhadoras ou armas de defesa pessoal (PDW), como MP9, MP7, MP5, UZI, P90, ARP9, UMP, entre outras;

O especialista DMR só poderá utilizar pistola ou revólver como arma secundária. Nesse caso, a munição da pistola será de 3 carregadores com 20 BB's, sem descontar do total da classe.

11 - JOULE/FPS/MUNIÇÃO/MAGAZINES POR CADA CLASSE

CLASSE	JOULE	FPS	DISTÂNCIA	QUANT. MAG	MUNIÇÃO
PISTOLA	1.52J	400	- - -	03/15	45
ASSALTO	1.52J	400	- - -	10/40	400
DMR	1.90J	450	20 MTS	10/25	250
SUORTE	1.52J	400	07 MTS	03/500	1500
SNIPER	2.81J	550	30 MTS	10/14	140
MINIGUN	1.52J	400	10 MTS	03/500	VER TABELA

Nota: as especialidades Sniper, DMR e SAW não podem ser utilizadas pelo mesmo operador; portanto, é permitido que o operador escolha apenas uma dessas classes por vez

12 - SOBRE A REGRA DE COMBATE

Ficará a critério da Organização do evento onde esse seguir a Regra SCR, estabelecer pausas ou intervalos entre um combate ou outro para:

- Recargas e Municiamento
- Alimentação e Hidratação
- Período de Descanso
- Briefing ou Instrução referente as missões
- Deslocamento entre uma Base ou Campo

Caso haja necessidade de um Operador realizar uma manutenção em seu equipamento, esse deverá colocar o pano vermelho, indicar que está fora de combate e se dirigir a Safety Zone. Disparos próximos (menos de 3 metros) ou a "queima-roupa" (menos de meio metro) não serão proibidos, porém devem ser evitados por razões evidentes!

É estritamente proibido atirar em jogadores que estejam sinalizando que foram eliminados ("mortos", com as mãos ou arma levantadas acima da cabeça e portando o pano vermelho), seja enquanto estão parados ou se deslocando para a Safety Zone. O uso de rádios, celulares, escutas, aparelhos de vigilância, lanternas, filmadoras, câmeras fotográficas, GPS, bússolas e visores noturnos é permitido. Exceto se a organização proíba o uso de um equipamento específico por interferir na missão do jogo.

Nota: É proibido interferir ou escutar a frequência de rádio de outra equipe (amiga ou inimiga), a menos que seja permitido pela Organização, que poderá fazê-lo durante o briefing ou de maneira discreta.

É proibido infiltrar na base ou exército inimigo utilizando-se para se camuflar o uniforme ou camuflagem do exército inimigo.

O uso de Drones será permitido, desde que seja liberado e autorizado pela organização do evento.

13 – SOBRE AS INCAPACITAÇÕES

Ao contrário de algumas regras, nenhum disparo é considerado eliminatório, apenas incapacitante.

Disparos realizados contra braços, pernas e armas também são avaliados de acordo com protocolos práticos e específicos.

Disparos contra braços e pernas são considerados "INCAPACITAÇÃO PARCIAL" e, portanto, podem ser tratados no jogo por um Especialista Médico (jogador responsável por essa função). Da mesma forma, disparos feitos contra armas e equipamentos são "DESABILITADORES", o que indica que se tornam inoperantes até serem mantidos por um Especialista Armeiro.

Enquanto uma incapacitação total (crítica) faz com que o jogador fique imóvel e sem ação/reação, uma incapacitação parcial o mantém em modo reativo, obrigando-o a buscar ou aguardar a ajuda de um especialista. Isso aumenta a emoção do jogo e introduz elementos como o uso de estratégias, gerenciamento de recursos humanos, trabalho em equipe, entre outros.

Portanto, quando o operador é atingido (Crítico), ele deve seguir este procedimento:

- 1 - Deve levantar a mão e, de forma rápida ou assim que possível, levantar/apresentar o pano vermelho.
- 2 - Comunicar ou chamar via rádio o médico da sua equipe que você precisa de assistência.
- 3 - Aguardar o atendimento SEM fornecer qualquer informação além da sua localização e da espera pelo atendimento.

Nota: Caso o operador em atendimento ou o médico seja atingido durante o atendimento, deve-se descartar a faixa utilizada e retornar com o pano vermelho na cabeça.

14 - SOBRE A RENDIÇÃO

Rendição Opcional

Um jogador pode exigir a rendição de um oponente ou de uma unidade oponente, normalmente quando estes estão em menor número ou em uma área cercada. Qualquer jogador ou unidade pode se render, mesmo sem ter recebido uma ordem para isso. Para que um oponente se renda, é preciso ordenar em voz alta que ele faça isso, dizendo "Renda-se" ou "Rendido".

Se um jogador ou unidade decidir que o melhor é se render (independentemente de ser por escolha própria ou ordem), deve apenas levantar a arma acima da cabeça, gritar "nos rendemos" e agir como se estivesse gravemente ferido. Ferido crítico.

Nota: O oponente não é obrigado a se render; ele pode optar por continuar lutando se achar que vale a pena.

Rendição Obrigatória

A rendição é considerada obrigatória quando oponente a uma distância em que basta tocar (gentilmente) o cano da sua arma, sua mão ou uma faca feita de material inofensivo e macio (como borracha EVA, por exemplo) no adversário. Nesse caso, a rendição é obrigatória, e o operador só precisa levantar a mão para indicar que foi rendido, não sendo necessário falar ou gritar. Após se render, o operador deve agir como se estivesse ferido de forma crítica, reduzindo assim o risco de ser atingido por disparos à queima-roupa.

Nota: É estritamente vedado qualquer tipo de agressão verbal durante a rendição, bem como contato físico com os prisioneiros ou manipulação de seus pertences pessoais! É vedado atirar em um jogador que se entregou. Se as regras forem violadas, o infrator será punido com a eliminação imediata da partida em questão e de mais uma a partir daquela, podendo até ser banido do evento!

15 - FERIMENTOS COMO RICOCHETES E GRANADAS DE JOGO

Ferimentos não serão classificados através de disparos com ricochetes, chamados disparos indiretos, exceto se forem provocados por granadas.

15.1 - Disparos nos membros equivale a "Ferimento de Jogo":

- Braços - (Ombro, Braço, Antebraço, Mão)

O jogador não poderá mais usar os braços (mesmo que apenas um braço seja atingido, isso se aplica a ambos). Ele não poderá disparar suas armas, usar um rádio ou ajudar um colega em atividades que exijam o uso dos braços. Não poderá se locomover e se comunicar com sua equipe sem restrições, preferencialmente com os braços cruzados no peito, segurando sua arma.

Seu quadro só poderá ser revertido (retomar o uso dos braços) se receber atendimento do "Especialista Médico" da sua equipe. Quanto às pernas (coxa, perna, pé), o jogador não poderá mais se locomover, mesmo sendo atingido em apenas uma delas; deverá permanecer sentado ou deitado. **Ele não poderá usar sua arma ou se comunicar com seus colegas**, somente o Operador Médico poderá ajudá-lo carregando-o ou levando-o para um lugar seguro.

Seu quadro só melhorará (voltar a andar) se for assistido pelo "Especialista Médico" da sua equipe.

O operador ferido poderá usar o rádio apenas para pedir assistência médica, enquanto o operador só poderá comunicar que precisa de ajuda médica e sua localização. Por exemplo: "Fulano, solicitando auxílio médico em tal localização."

Operador com "Ferimento de Jogo" que não cumprir as regras de 'ferimento' será punido conforme a critério da organização, com penalizações que variam desde a exclusão imediata da partida até o banimento do evento.

Se o jogador ferido for atingido novamente no membro já ferido ou em outro membro que resulte em ferimento parcial, deverá ser automaticamente considerado um ferido crítico, assumindo assim as sequelas do novo ferimento.

Exemplo: um jogador que leva um tiro no braço e, em seguida, é atingido na perna ou até mesmo no braço novamente. Nesse caso, além de não poder atirar, ele também não conseguirá se mover! Nesse caso, será classificado como crítico e retornará ao jogo com a aplicação somente de uma bandagem. O "ferido" tem a capacidade e a obrigação de chamar o "Especialista Médico" de sua equipe para prestar socorro.

Se o jogador ferido for atingido no tronco ou na cabeça, será classificado como CRÍTICO. O mesmo se aplicará caso o jogador atingido por engano levante uma das mãos, arme-se ou se declare "morto"

O atendimento ao ferido será realizado da seguinte maneira:

- O médico NÃO poderá retirar o pano vermelho do operador assistido, somente poderá remove-lo quando finalizar o atendimento.
- Quando o procedimento terminar, e o pano vermelho for removido, o jogador que estava ferido poderá voltar ao combate e comunicar a posição da equipe adversária;
- Ao concluir o atendimento, o médico deve informar ao ferido que o atendimento foi encerrado, permitindo que ele retorne à movimentação em campo.

16 - INCAPACITAÇÕES ou FERIMENTOS CRÍTICOS.

O FERIDO CRÍTICO deve, se possível, sentar-se no local onde foi atingido, colocar um pano vermelho sobre a cabeça, cruzar os braços e aguardar a chegada do Especialista Médico. Ele não poderá se mover nem demonstrar qualquer tipo de reação. O uso do rádio será permitido UNICAMENTE E EXCLUSIVAMENTE para contatar o médico e informar SUA localização.

Operador com ferimento crítico que persistir em combate (atirando, se comunicando, chamando a atenção do adversário, passando material ou munição para colegas, etc.) será punido conforme a critério da organização, com penalizações que variam desde a exclusão imediata da partida até o banimento do evento. isso é considerado "fogo amigo".

17 – INTERRUPÇÃO DE ATENDIMENTO/REENGAJAMENTO

O Operador só poderá se defender ou usar ARMAS após o Médico de Combate retirar o pano vermelho. No entanto, ele só poderá deixar o local de atendimento após a autorização do médico.

O operador que estiver morto aguardando o auxílio médico, poderá se retirar do local quando:

- O local apresenta perigo a sua segurança,
- Estiver em uma linha de tiro ou combate com outros operadores
- For autorizado pela Organização do Evento a se deslocar a outro ponto

18 – ESPECIALISTAS

18.1 - ESPECIALISTA MÉDICO

Os Especialistas Médicos são jogadores responsáveis por tratar "ferimentos de Jogo". Desse modo, eles podem “curar” os jogadores de sua equipe que foram atingidos, permitindo que eles retornem ao jogo rapidamente, utilizando ataduras que os próprios operadores devem carregar.

Portam armas como qualquer outro jogador e podem jogar livremente, independentemente do acordo do time. (Pode haver de 01 a vários médicos por time, conforme os critérios da Organização)

O Especialista Médico usará o Kit Médico do operador alvejado para a reabilitação daquele que teve um ou mais membros (braços e pernas) feridos durante a partida. Para isso, ele deve colocar a atadura na **ARTICULAÇÃO** do membro afetado, sinalizando que o operador está novamente pronto para desempenhar suas funções no jogo. Em caso de ferimento grave, a atadura deve ser colocada ao redor do tronco do operador que foi alvejado. As ataduras são pessoais e não podem ser usadas para curar outros jogadores.

Se o "Especialista Médico" for atingido e ferido nos braços, ele não poderá prestar assistência a outros colegas até ser tratado. O "Especialista Médico" **PODE SER CURADO POR QUALQUER OUTRO JOGADOR.**

O especialista médico terá direito a **UMA BANDAGEM ISRAELENSE** para realizar a sua AUTOCURA. Esse kit poderá ser utilizado quando ele considerar mais apropriado para qualquer tipo de ferimento (braço, perna ou crítico). Antes de iniciar a AUTOCURA, o médico deverá iniciar o procedimento de autocura, e somente no final do procedimento poderá remover o pano vermelho da cabeça.

Atadura Israelense



18.2 – KIT MÉDICO OPERADOR

A - Cada operador inicia a partida com 04 (quatro) ataduras e 1 (uma) ficha de atendimento individual.

B - A ficha de Atendimento Médico deve acompanhar o Operador durante todo o jogo, e será utilizada para registrar o tipo de atendimento recebido durante os combates.

18.3 – TIPOS DE ATENDIMENTO PERMITIDOS

Durante o jogo, ao ser atingido, o Operador deverá solicitar socorro podendo ser via rádio (limitando-se a falar somente por socorro e o seu local) ou falando e gritando por socorro médico. O Operador poderá receber apenas os atendimentos previstos em sua ficha, a serem marcados pelo Especialista Médico.

1. O médico deve iniciar o procedimento médico, e somente no final, ao terminar o procedimento de cura, o médico poderá remover o pano vermelho do operador assistido e devolvê-lo.

2. Ao concluir o atendimento, o médico deve informar ao ferido que o atendimento foi encerrado, permitindo que ele retorne à movimentação em campo, podendo voltar a atirar e comunicar a posição da equipe adversária

4. Durante o procedimento de recolocação do Operador Ferido em jogo, o ferido não poderá usar seu armamento (cura sendo efetuada pelo médico).

5 - Apenas médicos podem salvar outros médicos.

6 - Médicos estão autorizados a curar qualquer operador (inclusive de equipes aliadas, se o enredo permitir).

7 - O atendimento deve seguir o protocolo de simulação realista, respeitando os tempos de cura e a marcação correta na ficha do paciente.

A - Aplicação de Atadura – tratamento padrão para ferimentos Leves e Críticos.

B - Aplicação de Água – simula limpeza ou estabilização do ferimento.

C - Transfusão de Sangue – tratamento completo, realizado apenas na base médica.

18.4 – REGRAS DE USO DAS ATADURAS

- 1 - Cada aplicação de atadura deve consumir 1 unidade do estoque do operador.
- 2 - Quando o operador utilizar as 4 ataduras, ele é considerado incapacitado e deve retornar à base para receber a transfusão de sangue.

NOTA: A opção pela atadura de 12, 15 ou 20x1.80 foi baseada no comprimento, que leva aproximadamente 1 minuto e 30 segundos para ser aplicada. Além do fator comprimento, ao aplicar sobre a articulação do membro afetado, a mobilidade deste é reduzida em mais de 70%, tornando a tarefa mais desafiadora e aumentando o realismo, simulando uma lesão verdadeira. Portanto, não é permitido encurtar a aplicação da atadura dobrando-a ou utilizando qualquer outro tipo de artifício. Também é proibido ao jogador lesionado ajudar o médico, como girar o corpo, por exemplo

18.5 – RETORNO À BASE

- 1 - O retorno à base só é permitido após o uso total das 4 ataduras.
- 2 - Na base, o operador receberá transfusão de sangue (simulada) e poderá retornar ao jogo após o término de 10 (dez) Minutos.
- 3 - Após a transfusão, o operador deve permanecer com uma atadura aplicada em articulação, braço ou perna, simbolizando um ferimento residual com características de sangue. Essa atadura limita a mobilidade e representa uma dificuldade adicional de locomoção.
- 4 - O operador poderá retornar à base para tratamento via Transfusão de Sangue apenas 2 (duas) vezes durante toda a partida.
- 5 - Após o segundo retorno, caso seja novamente incapacitado, o operador é considerado fora de combate definitivo (FDC).

18.6 – CONDUTA E RESPONSABILIDADES DO MÉDICO

- 1 - O atendimento deve ser simulado de forma realista, respeitando o tempo e o papel do Especialista Médico no jogo.
- 2 - É proibido o reaproveitamento de ataduras descartadas.
- 3 - O Especialista Médico, deverá garantir o registro correto na Ficha de Atendimento do operador e a simulação segura de suas ações durante todo o evento.
- 4 - Garantir o controle e o registro dos atendimentos realizados.
- 5 - Zelar pelo uso correto das ataduras e fichas.
- 6 - Manter conduta ética, evitando curas irregulares, transferências de ficha ou simulações incorretas.

18.7 – FICHA MÉDICA

- 1 - Cada médico inicia a partida com 1 (uma) ficha médica oficial.
- 2 - Essa ficha é intransferível e deve permanecer com o médico durante todo o jogo.
- 3 - Caso o médico perca sua ficha, ele perde automaticamente sua função médica, tornando-se um operador comum.

19 - ESPECIALISTA ARMEIRO

Possui a habilidade de reabilitar armas danificadas em combate, uma vez que armas atingidas por disparos de bolinhas não são utilizáveis. Para isso, o ARMEIRO deve ser convocado para instalar um reparo no cano/corpo da arma, sinalizando o início do processo de manutenção. (Poderá haver de 01 a vários ARMEIRO por equipe, conforme os critérios estabelecidos pela Organização do Evento). Disparos nas armas não eliminam o jogador, mas desativam a arma até que ela seja consertada.

O operador deve buscar ou contatar o armeiro de sua unidade para realizar a reabilitação. O armeiro, então, utilizará uma chave de fenda para fixar uma **BRAÇADEIRA DE METAL** no Cano/Corpo da arma. Disparos em armas secundárias também desativam esse equipamento, que deve ser mantido pelo ARMEIRO para liberação de uso posterior.

20 - ESPECIALISTA SNIPER

A principal responsabilidade do Especialista SNIPER é identificar e neutralizar o Team Leader e os Squad Leaders do time inimigo. No entanto, embora tenha uma função estratégica específica, o Especialista SNIPER também pode enfrentar outros jogadores, independentemente de suas funções ou especialidades na estrutura organizacional do time adversário. Em algum momento, dentro da dinâmica lúdica do roteiro das missões de um evento, poderá ser permitido ou atribuído ao Especialista SNIPER a tarefa de identificar e marcar alvos imóveis, objetos inanimados, com ou sem valor de objetivo. Nesse cenário, a Organização do Evento deve informar as diretrizes de marcação ou os detalhes descritivos associados aos objetivos em cada caso.

Condições e regras gerais:

O Especialista SNIPER pode usar uma bolinha de gramatura maior do que a usada por todos os outros jogadores, independentemente de sua função ou especialidade. O Especialista SNIPER possui a mesma vulnerabilidade que qualquer jogador em campo, no entanto, tem a capacidade de se **AUTOCURAR**. Para isso, ele precisa usar duas ataduras do seu kit (IFAKs) para executar esse procedimento.

A seguir está a maneira pela qual o procedimento de autocura deve ser realizado:

- 1 - Para começar o procedimento, o **OPERADOR SNIPER** deve remover o pano vermelho.
- 2 - Começar o processo de cura, envolvendo a área ferida com a primeira faixa e, posteriormente, aplicando a segunda ao lado do primeiro local, sem amarrá-las uma na outra.
- 3 - Após concluir o atendimento, o operador poderá retornar ao combate.

NOTA: Se o operador SNIPER for ferido nos braços, pernas ou estiver em estado crítico, ele não poderá usar sua arma até concluir o autoatendimento.

O Joule das armas do Especialista SNIPER pode ser superior ao dos outros jogadores, conforme os critérios da organização (2.81J).

A distância mínima para disparo é de 30 metros; abaixo desse limite, só é permitido o uso de armas secundárias.

O jogador atuando como Especialista SNIPER pode utilizar qualquer acessório óptico que considerar necessário, desde que não precise remover sua máscara/óculos para usá-los (é estritamente proibido, para qualquer jogador em qualquer função, remover a máscara ou óculos na Zona de Jogo).

O Especialista SNIPER pode levar para o campo até **140 bolinhas SNIPER SPRING** e **100 bolinhas SNIPER ELÉTRICA**.

NOTA: Um único operador não pode operar as classes SNIPER e SAW.

1 - O Especialista SNIPER deve carregar sua arma com 14 bolinhas para o modelo SNIPER SPRING e 10 bolinhas para o modelo SNIPER ELÉTRICA, usando os carregadores nas quantidades indicadas.

2 - O Especialista SNIPER pode levar uma arma secundária ao campo, desde que não ultrapasse o limite de 45 munições (três carregadores). As munições da arma primária e secundária do Especialista SNIPER não podem ser compartilhadas; elas devem ser transportadas e identificadas separadamente.

Em virtude da natureza furtiva, será permitido que o jogador atuando como Especialista SNIPER entre em campo alguns minutos antes dos demais jogadores (esse intervalo deve ser de no mínimo 1 minuto e no máximo 20 minutos, de acordo com a decisão da organização). O Especialista SNIPER deve aproveitar esse tempo para se deslocar ao campo, procurando locais apropriados para emboscadas e tiros de oportunidade. OBSERVAÇÃO: Somente durante esse **tempo adicional de deslocamento**, será permitido **SOMENTE** que os **SNIPERS** lutem entre si. Após o início do jogo com todos os Operadores em campo, os SNIPERS poderão abater outros Operadores.

21 - ESPECIALISTA ENGENHEIRO DE COMBATE

Nos jogos onde a regra a ser usada for a **SCR**, o jogador que desempenhar o papel de Engenheiro de Combate terá responsabilidades particulares no cuidado, manejo, operação e manuseio de Dispositivos Cenográficos de detonação, material pirotécnico supervisionado pela Organização do Evento, minas, dispositivos lançadores anti-veículos (não letais e não danosos) e itens semelhantes.

Também é responsabilidade do Engenheiro de Combate a reabilitação recreativa de itens, equipamentos e objetos que foram desativados, como portas bloqueadas, pontes obstruídas, veículos desabilitados, antenas ou artefatos de comunicação cenográfica que foram destruídos ou desativados, entre outros.

22 - SOBRE GRANADAS, MINAS, E MATERIAL PIROTÉCNICO

A divulgação da permissão ou proibição do uso de granadas e minas ficará a cargo da organização do evento. Essa decisão dependerá das características do local dos jogos, do tipo de enredo das missões e de outras particularidades relacionadas à realização do evento.

De maneira semelhante, é responsabilidade da organização, quando liberado o uso de granadas e minas, informar o limite máximo permitido de cada um desses itens para cada partida ou evento.

Os Times receberão os limites quantitativos e outras condições de uso, sendo responsáveis pela distribuição do material entre seus integrantes conforme acharem adequado. No entanto, as Minas devem ser entregues exclusivamente a um jogador que atuará como "Engenheiro de Combate".

22.1 - GRANADAS

Caso a organização permita, será estabelecido um limite de Granadas que a equipe poderá utilizar ao longo do evento. A Liderança dos times pode distribuir essas Granadas de acordo com qualquer critério que desejar. O uso de granadas pode ser sujeito a restrições e limitações por partida, locais ou condições específicas. Nesse caso, cabe à organização esclarecer quais condicionantes serão implementadas em cada partida e quais critérios deverão ser observados. O uso de granadas convencionais comerciais será permitido; no entanto, se a produção for artesanal, ela deve manter as dimensões de uma granada convencional e ser submetida à organização para aprovação do uso.

22.3 - Granadas Funcionais

São granadas que disparam BBs por explosão, sendo por ação de mola ou ação de gás. Elas eliminam o oponente por meio do contato das bolinhas, e como mencionado anteriormente, esse contato pode ocorrer por ricochete, independentemente da distância.

O operador será classificado como ferido crítico, independentemente da parte do corpo atingida.

22.4 - Granadas de Explosão por Ação a Espoleta:

Se o operador estiver a 3 metros ou menos da explosão, será considerado ferido crítico. Essa granada deve ter aparência e dimensões semelhantes às de uma granada real e deve produzir um som por meio de Espoleta ou outro tipo de explosão que não represente risco ao oponente. Em caso de dúvidas, apresente o equipamento à organização para obter a devida autorização.

GRANADAS PERMITIDAS E NÃO PERMITIDAS

GRANADAS PERMITIDAS



GRANADAS NÃO PERMITIDAS



22.5 - SOBRE LANÇADOR DE GRANADAS

O operador que quiser usar um lançador de granadas deve reduzir um carregador para cada granada que levar. A granada pode ser carregada com sua capacidade máxima, independentemente da sua quantidade.

NOTA: Para fins de ferimento, o ricochete das bolinhas é permitido quando for por granadas. Apenas será permitido o uso de equipamentos criados para a prática de airsoft ou aprovados pela Organização

23 - SOBRE MINAS

Caso a organização aprove, será estabelecido um limite de Minas que a equipe poderá utilizar ao longo do evento. Somente o Especialista "Engenheiro de Combate" pode transportar, armar e usar essas Minas. O uso das Minas pode ser restrito e condicionado por partida, locais ou condições específicas. Nesse caso, cabe à organização esclarecer quais condicionantes serão implementadas em cada partida e quais critérios deverão ser observados.

Se permitidas para uso, na instalação e operação das Minas, cada equipe deverá contar com pelo menos 01 Especialista "Engenheiro de Combate", ou mais, conforme a decisão da Organização do Evento.

Será permitido o uso de Minas que disparem bolinhas; aquelas que, ao serem ativadas, liberam juntamente com as BBs um pó de talco atóxico para indicar a detonação; ou aquelas com dispositivo sonoro, que emitem um som audível (buzina) quando acionadas. No que diz respeito a ferimentos, a explosão de uma mina transforma imediatamente a pessoa que a disparou em um ferido CRÍTICO, podendo também incapacitar outros jogadores dentro de seu alcance, caso as BBs os atinjam.

NOTA: Minas que liberam pó de talco atóxico que contenham BBs, eliminam somente quem as disparou. Minas Sonoras que contenham BBs, eliminam somente o indivíduo que as acionou.

24 - MATERIAL PIROTÉCNICO

Somente a organização do evento tem permissão para usar material pirotécnico durante os jogos, seguindo todas as normas de segurança aplicáveis e sob a supervisão de um técnico responsável.

25 - ARMAS SECUNDÁRIAS

Todo jogador pode levar outra Arma como Secundária. Todas as Armas Secundárias devem passar pela cronagem de acordo com o protocolo de segurança padrão! Para maior praticidade. São classificadas com Armas Secundárias: PISTOLAS e REVOLVER, podendo ser por ação de mola, elétricas ou a gás.

A Arma Secundária possui o mesmo volume total de carregadores que o operador tem direito, e deve ser alimentada seguindo as mesmas condições de carga e recarga. Isso significa que nunca deve exceder a razão de 34 bolinhas por carga, ou um valor inferior a esse, de acordo com seu tipo ou característica de abastecimento (por exemplo, carregadores de pistola que têm um limite de carga de 15 bolinhas).

Um tiro em uma arma secundária a incapacita de ser utilizada da mesma forma que ocorreria com a arma principal, mesmo que esta esteja guardada em um coldre ou em um acessório de transporte semelhante. Igualmente, para que a arma atingida seja reabilitada, ela deverá ser mantida pelo Especialista Armeiro de acordo com seu protocolo de atendimento.

Para fins de eliminação, um tiro de uma arma secundária produz o mesmo efeito que um tiro de uma arma principal.

É proibido o uso simultâneo de duas armas (uma em cada mão), a fim de evitar o overshooting. Isso porque incidentes dessa natureza podem resultar em punição conforme a norma de conduta estabelecida pela organização.

NOTA: Por critérios de segurança, fica proibido o uso da PISTOLA C11 nos Evento da Regra SCR.

26 - USO DE ESCUDOS “BALÍSTICOS”.

O escudeiro é considerado uma especialidade, na qual o escudo não pode ser transferido para outro operador comum.

O escudeiro tem a missão de proteger sua equipe. Por esse motivo, ao usar o escudo como proteção pessoal ou da equipe, ele **NÃO PODE MANUSEAR SUA ARMA SECUNDÁRIA**. Para que o operador possa atirar, é necessário que ele **ABANDONE SEU ESCUDO**, sem apoiá-lo, para que não funcione como um obstáculo de proteção ou tiro cego. Seu portador deve utilizar apenas uma pistola ou revólver como arma.

O Escudo deixa de ser invencível, podendo ser eliminado apenas com granadas funcionais. Para isso, é preciso que pelo menos algumas BBs da granada atinjam o escudo.

Com o escudo sendo impactado pela granada, ele deve:

- Reduzir imediatamente o escudo e declarar-se crítico.
 - Quando o escudo é removido, o operador também é.
 - Um Especialista MÉDICO deve atender ao escudeiro.
 - Quando o escudo é atingido, o escudeiro deve chamar o armeiro para repará-lo usando uma braçadeira de plástico (fita helemam) colorida, podendo ser consertado duas vezes.
 - O Escudeiro poderá utilizar 10 carregadores de pistola, empregando 15 bbs em cada um.
- . Como é uma atividade coletiva e cooperativa, o operador com escudo tem a única função de proteger o restante da equipe. A cada 20 operadores do mesmo "Exército", é permitido o uso de apenas 1 escudo.

Dimensões máximas: 1m x 50cm

Janela de 40x25 (com variação de 10% para mais ou para menos)

27 - FIM DE PARTIDA.

O término da partida ocorre quando o tempo pré-estabelecido pela organização e conhecido por todos os presentes se esgota ou quando a missão é completamente concluída.