**G.A.S- Guaporé Airsoft Squad**

**1° Comando Estado Maior**

**Janeiro de 2016/Rio Grande do Sul/Guaporé**

**Regras “Safe Zone”**

**1° – Safe Zone:** É local onde os jogadores se reúnem para preparar suas armas e se equiparem para os jogos. É também qualquer local onde a arma sai de sua caixa para ser utilizada ou receber manutenção, etc. É proibido realizar disparos dentro da Safe Zone, pois é um local onde os jogadores estão muito próximos e expostos, sem óculos e máscaras de proteção.

**2° – Área de Teste de Tiro:**  É comum os jogadores efetuarem alguns disparos antes dos jogos, para verificar se suas armas estão funcionando corretamente e para aferir a mira e o hopup. Antes de realizar qualquer disparo os jogadores devem definir uma área para testes de tiro, que deve ser afastada da Safe Zone, em direção a um local seguro, de acesso restrito aos jogadores e longe da circulação de pessoas. Todos os disparos e testes de tiro devem ser realizados somente naquele local.

**3°–– Arma travada:**A arma deve permanecer sempre travada, em Safe, e só deve ser destravada no momento de entrar em combate ou efetuar um disparo.

**4°– Arma fria:** As armas devem permanecer sempre sem o magazine e sem BBs dentro da câmara do hopup. A arma só pode ser alimentada e carregada no começo do jogo ou momento de efetuar um disparo. Para deixar uma arma fria vá até a área de teste de tiros, ou um local seguro, retire o magazine, dê dois disparos no chão para esvaziar a câmara do hopup e em seguida trave a arma.

5°**– Toda arma tem seu dono:** Cada jogador é responsável por sua arma, pela manutenção e segurança dela. Se um jogador quiser mostrar sua arma para um parente ou amigo realizar uns disparos, esse jogador deve orientar essa pessoa quanto aos procedimentos de segurança e acompanhá-lo durante seus disparos.

**6°– Um por todos, todos por um:**Todos os jogadores são responsáveis pela própria segurança e pela segurança dos demais, portanto todos devem seguir os procedimentos de segurança, corrigir atitudes impróprias e orientar novatos quanto as regras do esporte.

**Regras de Jogo**

**1°– Jogo Aberto:** É o período em que o jogo se desenvolve e os combates acontecem, onde as regras do jogo passam a valer.

**2°– Óculos:**Durante os jogos todos os jogadores e expectadores próximos ao campo de tiro tem que usar óculos de proteção. É expressamente proibido retirar os óculos durante o jogo. Se um jogador perder o óculos deve buscar se abrigar, protegendo seu rosto e gritar ‘’Perigo Real’’.

**3°– Pano vermelho:** O pano vermelho é um item de segurança obrigatório a todos os jogadores, pois identifica quem está fora de combate e não deve mais ser alvejado. O pano vermelho evita que um jogador morto leve tiros desnecessários e impede que um jogador morto seja confundido com um jogador vivo e com isso atrapalhe o combate. O pano vermelho identifica também outras pessoas que não podem levar tiros, como fiscais de jogo, imprensa, espectadores, etc. É recomendado que o pano seja grande o bastante para ser observado de qualquer direção e que seja vermelho vivo.

4°**– Morto!:** Ao ser atingido o jogador deve imediatamente gritar “morto!” e erguer a mão sinalizando que foi atingido, colocar o pano vermelho sobre a cabeça e ombros e sair do jogo. Se o jogador morrer em um local onde há fogo cruzado, ele deve sair da linha de tiro imediatamente, para não atrapalhar os demais jogadores e evitar levar mais tiros.  Se isso não for possível naquele momento o jogador atingido deve buscar um abrigo próximo ou se abaixar ou deitar, para não atrapalhar o combate.

Regra geral, um jogador está morto quando um tiro atinge qualquer parte de seu corpo ou dos equipamentos e acessórios que carrega consigo, bem como qualquer parte de sua arma e dos equipamentos a ela acoplados.

5°**– Rendição:** é um ato de cavalheirismo. Sempre que um jogador for eliminar um adversário que esteja muito próximo, em vez de atirar, o jogador deve dizer apenas “Rendido!”. O jogador rendido morre normalmente, como se tivesse levado um tiro.

A rendição costuma acontecer quando o jogador rendido não vê seu adversário se aproximar ou quando o jogador rendido se aproxima de seu adversário sem vê-lo. Por esse motivo a rendição pode acontecer por trás, pelos lados, pela frente, por cima ou por baixo, mas sempre a distâncias curtas. Um jogador ainda pode se aproximar de seu adversário sem ser visto e dar um tapinha em seu corpo, arma ou acessórios, dizendo “Rendido!”, indicando que ele foi morto a queima-roupa ou por faca. **Se for utilizado facas de borracha não deve-se utilizá-la diretamente na pele do adversário, somente sobre farda ou colete.**

**6°– Morto não fala:** Jogadores mortos não podem falar com os jogadores vivos, seja diretamente ou por rádio, portando não podem passar informações sobre o jogo, a quantidade de inimigos e onde eles estão posicionados, como está a situação do front, etc. A exceção a essa regra acontece somente quando for necessário emitir avisos de segurança, como alertar jogadores sobre um local de perigo iminente e orientar jogadores que estejam colocando em risco a sua segurança e/ou a dos demais jogadores.

7°**– Respawn:** É um local pré-definido para onde os jogadores vão após morrerem em combate. Chegando ao respawn os jogadores retornam ao jogo, como se fossem novos combatentes vindo da retaguarda para o front.

Jogadores no respawn devem permanecer com o pano vermelho na cabeça até que estejam realmente prontos para o combate e para morrer novamente. Isso é importante, pois jogadores adversários podem se infiltrar pela retaguarda e acabar atirando nos jogadores do respawn achando que são jogadores vivos.

**8°– Mire baixo:** Sempre que for atirar em um jogador adversário evite atirar na cabeça. Procure atingir o adversário no tronco, pernas e braços. Além de serem partes maiores e mais fáceis de acertar, isso evita tiros na cabeça e eventuais acidentes ou ferimentos. Claro que durante um combate podem haver tiros que acertem a cabeça de um adversário, mas isso geralmente acontece por desvio do vento ou de folhas e em distâncias maiores, onde o risco de lesão é reduzido.

**9°– Fogo amigo:** Se um jogador for atingido por disparos realizados por membros de seu próprio time esse jogador morre normalmente, como se tivesse sido atingido por um jogador adversário.

**10°– Dúvida:**Se durante o jogo você ficar na dúvida se levou um tiro ou não, é porque você realmente levou um tiro**. Declare-se morto!!**

**11°– Tiro cego:** Sempre que for realizar um disparo o jogador tem que estar mirando em seu adversário. Portanto, é proibido atirar por cima de barricadas levantando apenas a arma, por trás de paredes expondo apenas a arma, ou qualquer outra condição onde um jogador não consiga mirar em seu adversário e saber onde pretender atirar e não dando oportunidade de ser atingido.

**12°– Panes e problemas:**Se um jogador tiver problemas com a arma, o rádio ou outro equipamento durante o jogo, ele deve recuar até sua base e sanar o problema sem perturbar o desenrolar do jogo, que continua normalmente. Se no meio do caminho ele for atingido, morre normalmente.

**13°– Civis:** Se durante um jogo alguma pessoa desavisada entrar no campo de tiro ou se aproximar o suficiente para que possa ser atingida, os jogadores devem parar o jogo e esperar a pessoa se retirar ou orientá-la para que assista o jogo de outro local, fornecendo equipamento de segurança se for necessário.

**14°– Perigo real:**Se durante um jogo algum jogador se ferir ou precisar de atendimento médico ele deve gritar “**PERIGO REAL!!!**!”. Nesse momento o jogo é **IMEDIATEMENTE PARADO**. As armas devem ser descarregadas e travadas e os jogadores devem voltar para a SAFE ZONE e aguardar instruções dos organizadores.

**Regras de Conduta**

-Lei nº1- Falha de conduta Moral e Ética

Art. I – Quando atingido não declarar-se fora de combate.

Art. II – Insubordinação.

Art. III – Ocasionar/Criar situações, ou Colocar em risco os demais integrantes.

Art. IV – Denegrir de qualquer maneira o esporte seja em Jogos Internos/Competições ou no cotidiano.

Art. V– Todas e quaisquer violações serão avaliadas pelo Estado Maior e oficiais se necessário.

\* O descumprimento de qualquer um dos artigos da Lei nº 01 do Código de conduta resultará em punições que variam de afastamento por tempo indeterminado, rebaixamento de posto e, ou exclusão definitiva.

**Complementos**

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

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

É proibido portar armas de Airsoft, ou seja, levar consigo a tiracolo ou na cintura, em vias públicas ou a vista de terceiros.

**\* É proibido atirar:**É proibido atirar em animais, pessoas que não estão jogando, pessoas sem equipamentos de segurança, fiscais de jogo, equipes de filmagem, veículos, residências, bens particulares, etc. Sempre que for realizar disparos contra um adversário ou alvo deve-se ver o que há além do alvo, para evitar atingir indevidamente os casos citadas anteriormente.