

MANUAL DE CONDUTA E REGRAS

TCA – MODO SCR



**TOGETHER BY
CLEAN AIRSOFT**

1ª EDIÇÃO – 02.2017

SUMÁRIO

Modo SCR (Simulação de Conflito Real)	3
Origem do Manual SCR	3
1. Classificação de Armamento e limites de FPS.....	3
2. Regras de Safe Zone.....	3
3. Uso de Hi-Caps / Mid-caps / Low-caps	4
4. Controle e Restrição de Munições.....	4
5. Categorias de Operadores (Assalto – Dmr – Sniper).....	4
6. Itens Obrigatórios para cada praticante de SCR	5
7. MÉDICOS (INCAPACITAÇÕES – FERIMENTOS – CURA - QUANTIDADE)	5
8. Rendição.....	6
9. Especialista Armeiro.....	6
10. Demais Funções Específicas (Engenheiro – Comunicador).....	6
11. Material Pirotécnico.....	6
12. Uso de Escudos	6
13. Uso de Granadas	7
14. Tiro Cego.....	7
15. Adesão e Exclusão ao projeto TCA.....	7
16. Loudout e Identificação de Equipes.....	7
17. Participação em eventos TCA.....	7
18. Exclusão de Participantes.....	7
19. Identificação de Marcadores	8
20. Considerações Finais.....	8

Modo SCR (Simulação de Conflito Real)

Dentro do Airsoft temos a paixão pelo esporte que pode ser praticado em diferentes modalidades. Equipes se uniram com base no modelo RA para dar início ao projeto TCA (together by Clean Airsoft) que tem como fundamento principal adaptar recursos de um conflito real para dentro da prática de Airsoft criando assim este Manual de SCR (Simulação de Conflito Real).

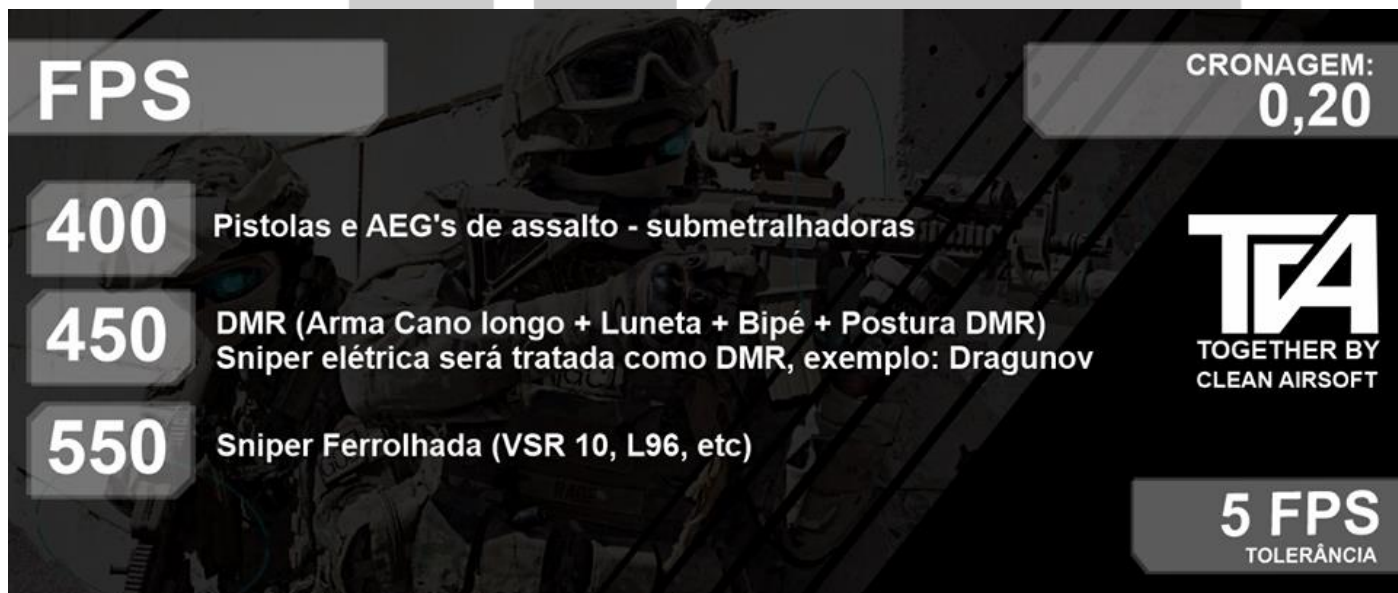
Para atender o grupo que busca maior realismo na prática do Airsoft onde nos comprometemos a participar de jogos que nos conduzem ao maior realismo possível exigindo preparo tático por parte das equipes, apresentamos o SCR.

Origem do Manual SCR

Para que fosse possível buscar o maior realismo dentro do esporte as equipes participantes do projeto se basearam no SAR para criar as regras do SCR.

1. Classificação de Armamento e limites de FPS

Para que todos os participantes tenham a possibilidade de praticar a modalidade em iguais condições de combate, desenvolvemos uma tabela classificação de FPS segundo as classes de armamento:



FPS	CRONAGEM:
400	0,20
450	
550	
	5 FPS TOLERÂNCIA

400 Pistolas e AEG's de assalto - submetralhadoras

450 DMR (Arma Cano longo + Luneta + Bipé + Postura DMR)
Sniper elétrica será tratada como DMR, exemplo: Dragunov

550 Sniper Ferrolhada (VSR 10, L96, etc)

TCA
TOGETHER BY
CLEAN AIRSOFT

2. Regras de Safe Zone

Como o próprio nome sugere, a Safe Zone (Zona de Segurança) leva este nome por ser a área do campo destinada a segurança dos operadores, por este motivo devemos seguir algumas regras importantes afim de evitar acidentes.

- 1) Remover o Magazine de seu equipamento de Airsoft.
- 2) Colocar seu equipamento em modo Safe.

- 3) Efetuar disparos em área apropriada antes de adentrar a Safe Zone com a finalidade de esvaziar bbs em seu hopup.
- 4) Não apontar seu equipamento para outros desportistas na Safe Zone.
- 5) Manter sempre o dedo fora do gatilho na Safe Zone.
- 6) Não efetuar disparos de teste ou por qualquer outro motivo na Safe Zone.
- 7) Demarcar Áreas para teste de armas e ajustes de Hop Up.

3. Uso de Hi-Caps / Mid-caps / Low-caps

Existem 3 tipos de magazines no airsoft. Baixa capacidade (low cap), capacidade média (mid cap), e alta capacidade (high cap). São Recomendados para prática do SCR (Simulação de Combate Real) os Mid caps e Low caps, afinal, buscamos a realidade de combate e poderá entender melhor na secção: **Controle e Restrição de Munições**.

Conforme acordado pelas equipes participantes, ficou estipulado o período de adequação de 12 meses (02/02/2018). Durante este período, os magazines da categoria Hi-Cap (Alta capacidade) serão permitidos. Após este período serão proibidos nos jogos organizados na modalidade SCR agendados pela TCA.

4. Controle e Restrição de Munições

Com a única finalidade de buscar a realidade na prática do airsoft, restringimos o uso de munição para o limite máximo de 300 bbs por operador.

- **Regras referente a munições:**
 - Permitido o repasse em campo de bbs ou mags a outros operadores de mesma equipe.
 - Não será permitido o confisco de munição de equipe adversária sobre nenhuma circunstancia.

5. Categorias de Operadores (Assalto – Dmr – Sniper)

Com a finalidade de exemplificar cada categoria de Operadores na prática da modalidade SCR, criamos as informações abaixo:

a. ASSALTO

São classificadas armas de assalto, todas as armas elétricas ou não que se enquadrarem dentro do FPS com limite em 400 fps, estas armas podem ser utilizadas em **MODO SEMI E FULL EM ÁREA ABERTA** e somente no **MODO SEMI DENTRO DE CQB**(Ambientes Fechados, combate aproximado).

b. DMR (DESIGNATED MARKMAN RIFLE)

São classificadas armas para DMR, todas as armas elétricas ou não com características visíveis para exercer tal função (Luneta – Bipé – Cano Longo) que possuem FPS entre 400 e 450 fps. Estas armas podem ser utilizadas apenas **MODO SEMI em ÁREA ABERTA** e **PROIBIDAS** para **CQB** (Ambientes Fechados, combate aproximado).

c. SNIPER

São classificadas armas para uso restrito dos SNIPER as armas especificadas para esta finalidade em modo Ferrolhada com fps inferior á 550 FPS.

d. SUPORTE

São classificadas armas para suporte: Machine Guns ou Light Machine Guns, modo full. Capacidade máxima de 200bbs por magazine. Fps igual ou inferior a 400fps.

6. Itens Obrigatórios para cada praticante de SCR

Para prática desta modalidade de forma segura e adequado as regras de ferimentos, manutenção da arma se faz necessário o conjunto de itens abaixo:

- Apito (Necessário para casos de Ferido Real)
- Pano de Morto (Identificar Ferimento Crítico)
- 5 Bandagens (Atadura) sem cortes.
- 2 Braçadeiras de metal (Reparo de Armamento)

7. MÉDICOS (INCAPACITAÇÕES – FERIMENTOS – CURA - QUANTIDADE)

Para trazer maior realismo as situações em combate o modo de jogo SCR (Simulação de Conflito Real) prevê a utilização de médicos com as seguintes funções e formas de ferimento.

a. Ferimento leve (Perna)

Caso o operador seja ferido na perna ele deve sentar no mesmo momento para desta forma sinalizar ao seu oponente que foi ferido e poderá atirar, efetuar uso do rádio, rastejar sem usar as pernas procurando um abrigo. Caso receba novo disparo, independente do local que seja alvejado se tornará um **FERIDO CRÍTICO**.

b. Ferimento leve (Braço)

Caso o operador seja ferido no Braço ele deve cruzar os braços no mesmo momento para desta forma sinalizar ao seu oponente que foi ferido e poderá andar ou correr em busca do médico ou abrigo, efetuar uso do rádio, **fica impossibilitado de atirar**. Caso receba novo disparo, independente do local que seja alvejado se tornará um **FERIDO CRÍTICO**.

c. Ferimento Crítico (Tronco ou Cabeça)

Caso o operador seja ferido no Tronco ou Cabeça ou receba mais de um disparo, o mesmo deve levantar a mão, sentar-se e colocar o pano vermelho na cabeça para sinalizar ao seu oponente a gravidade do ferimento. Não poderá passar informações no rádio sobre localizações ou qualquer outra informação. Apenas poderá informar sua localização para chamar o médico (Ex: Requisitando médico no Quadrante 4D).

d. Atendimento Médico (Cura)

Em caso de ferimento Crítico a bandagem deve ser passada pelo tronco do operador em sua totalidade sem cortar ou dar grandes nós. Em caso de ferimento leve (perna ou braço) deve ser passada em sua totalidade, sobre as articulações principais (cotovelo – Joelho). Fica fixado a quantidade de 1 médico em cada Squad de 5 operadores. Qualquer operador em campo poderá curar o médico ferido. Sniper deverá aguardar o médico ou auto-cura após 10 minutos do disparo.

8. Rendição

Para que possa ser evitado conflitos desnecessários em campo devemos seguir algumas regras sobre rendição.

- a. A rendição é ofertada e não é obrigatório aceitar, cabe a quem estiver rendendo estar em situação favorável e caso seja necessário, eliminar o oponente.
- b. Não existe rendição frontal.
- c. Não existe rendição coletiva, deve-se render um oponente por vez. Caso não seja possível, elimine um e renda o outro.

9. Especialista Armeiro

Operador designado para o conserto de armas, as armas são inutilizadas caso recebam um disparo diretamente em qualquer parte da mesma. Neste caso o Armeiro deve ser solicitado para colocação da braçadeira metálica. Com limite de apenas 1 conserto por arma.

10. Demais Funções Específicas (Engenheiro – Comunicador)

Para funções e tarefas específicas no jogo, poderão ser solicitados operadores designados para tarefas pontuais. Cabe a cada equipe reconhecer dentro de seus soldados, quais podem desempenhar melhor estas tarefas.

11. Material Pirotécnico

Qualquer material que exija a necessidade de ser aceso ou possa trazer riscos a integridade dos participantes deve ser de uso exclusivo da organização do evento. É EXPRESSAMENTE proibido o uso destes artefatos em campo.

12. Uso de Escudos

O uso de escudo tático (**Indestrutíveis**) é permitido apenas a operadores que **PORTAREM PISTOLAS** durante o uso do escudo. Por se tratar-se de uma atividade coletiva e cooperativa, o operador com escudo é encarregado apenas de proteger o restante da equipe. É limitada a quantidade de 1 escudo a cada 20 operadores. É recomendado o uso de capacete para quem portar escudo, porém não é obrigatório.

13. Uso de Granadas

São permitidas o uso de granadas desenvolvidas para prática de Airsoft (Thunder – Necropsy – Ciclone – Tornado). Seu uso é liberado, porém as bbs utilizadas nas granadas saem do total de bbs estipulada a cada operador. Os ferimentos por granadas são denominados CRITICOS acertando ou não bbs no operador em um raio de 5 mts que não esteja protegido por alvenaria. Qualquer outro modelo de granada não listada acima deverá ser colocado em análise pelas equipes que compõe este grupo afim de testar sua segurança em campo.

14. Tiro Cego

Todo disparo realizado fora da linha de tronco do **corpo do operador** é considerado tiro cego. Esta prática é repudiada pelo cenário SCR.

15. Adesão e Exclusão ao projeto TCA

Somente serão aceitos no grupo, operadores que já sejam conhecidos no cenário de airsoft indicados por membros deste projeto. Toda instrução será dada a cada equipe e automaticamente divulgada na página do face e grupo fechado.

A prática de Highlanderismo, Tiro cego, trapaça em contagem de bbs, armas upadas fora de suas categorias, entre outras práticas que não refletem o bom caráter necessários a este projeto, serão tratados como **CRIME DE DESONRA** junto ao grupo TCA e passíveis de **EXCLUSÃO DEFINITIVA** do projeto.

16. Loudout e Identificação de Equipes

Fica estipulado o uso das cores claras e escuras para distinguir as equipes, com base nas cores TAN E VERDE ESCURO. Desta forma as equipes participantes do projeto devem se preparar para esta realidade. Não sendo utilizado faixas de braço para identificar times, apenas médicos, engenheiros, armeiros e demais operadores com funções específicas para cada jogo.

17. Participação em eventos TCA

Fica estipulado que apenas operadores deste grupo, devidamente identificados em suas equipes poderão participar de jogos realizados pela TCA. Convidados ficam sobre a responsabilidade da equipe que fez o convite, neste caso deverá divulgar anteriormente ao convidado este manual de instruções bem como apresentar ao grupo de equipes via Whatsapp ou Facebook a intenção de levar determinado convidado. Fica neste caso responsável pelo mesmo durante todo evento.

18. Exclusão de Participantes

Este é um grupo formado por adultos e maiores de 18 anos por este motivo e conhecedores de todas as regras aqui claramente explicadas. Em caso de falha na conduta e apurado o fato, o grupo de liderança de equipes escolherá a melhor forma de lidar com cada evento, sendo possível de descredenciamento do operador ou mesmo a equipe.

Todos os assuntos deste tópico serão expostos com prévia autorização de todos que aqui se comprometeram com um esporte limpo e honrado.

19. Identificação de Marcadores

Fica estipulado pelo TCA o cumprimento da legislação brasileira que prevê a identificação na ponta do armamento na cor laranja ou vermelho vivo. Em comum acordo as equipes deste projeto definiram as medidas abaixo para “PINTURA” ou colocação de peça fixa. Não sendo permitidos adesivos para tal finalidade.

Dimensão das pontas:

Pistolas: 5mm de pintura com visão lateralmente

Aegs: 10mm de pintura com visão lateralmente



20. Considerações Finais

As regras estabelecidas neste projeto não serão negociáveis até próxima revisão deste manual. Revisão esta que se dará apenas através de reunião de lideranças das equipes participantes do projeto. Acreditamos que com os jogos fechados a membros instruídos pelo projeto irá permitir que nosso Lazer seja vivenciado com maior realidade e honra nos campos.

TOGETHER BY
CLEAN AIRSOFT

REVISÃO 1.0 DE 02.2017