



INTRODUÇÃO

AS REGRAS, TEM POR FINALIDADE, NORTEAR O JOGADOR EM UM COMBATE DE AIRSOFT

SEGUIR AS REGRAS EM UM COMBATE MILSIM, SE TORNA COMPETÊNCIA FUNDAMENTAL, PARA QUE O JOGO NÃO SEJA COMPROMETIDO E ASSIM, O JOGADOR CONSIGA EXPLORAR AO MÁXIMO A EXPERIÊNCIA PROPOSTA

OBJETIVO

O CONGLOMERADO ARES, TEM POR OBJETIVO PROPORCIONAR AOS OPERADORES INSCRITOS NAS OPERAÇÕES DO AIRSOFT INSANO, UM MANUAL COM REFERÊNCIAS DE CONDUTA EM CAMPO

O QUE É MILSIM?

DENTRE AS MODALIDADES QUE ABRANGEM O AIRSOFT, O MILSIM É A MODALIDADE QUE PROPORCIONA EXPERIÊNCIAS PROJETADAS, PARA QUE O JOGADOR SE APROXIME DE UM COMBATE REAL.

GAME KIT

OBRIGATÓRIO PARA TODO JOGADOR INSCRITO NO JOGO, O GAME KIT SERÁ COMPOSTO DE:

- 1 PANO VERMELHO
- 1 APITO
- 2 FITAS HELLERMAN (ENFORCA GATO)
- 3 ATADURAS DE NO MÍNIMO 10CM DE LARGURA POR 1,80MTS DE COMPRIMENTO

BASES

REGIÃO ESTABELECIDADA PARA A ORGANIZAÇÃO ESTRATÉGICA DO EXÉRCITO

AS BASES **NÃO** SÃO CONSIDERADAS “SAFE ZONES”, POR ESSE MOTIVO, NÃO RELAXE COM A SUA SEGURANÇA, NUNCA TIRE O ÓCULOS

HOSPITAIS DE CAMPANHA

REGIÃO ESTABELECIDADA PARA PROCEDIMENTOS MÉDICOS

CONSIDERAÇÃO:

AS BASES PODERÃO ACUMULAR A FUNÇÃO DE HOSPITAL DE CAMPANHA

AS ARMAS

O JOGADOR TEM A OBRIGAÇÃO DE CUMPRIR A LEI VIGENTE E A RESPONSABILIDADE DE APRESENTAR SUAS ARMAS, DENTRO DOS PARÂMETROS DESTE MANUAL

DANOS NAS ARMAS

ARMAS ATINGIDAS DURANTE UM CONFRONTO, DEVERÃO SER INUTILIZADAS ATÉ QUE O OPERADOR DESIGNADO PARA MANUTENÇÃO, FIXE UMA FITA HELLERMAN (ENFORCA GATO) EM SEU CANO

CONSIDERAÇÃO:

FICA PERMITIDO A UTILIZAÇÃO DE UMA ARMA SECUNDÁRIA ENQUANTO A ARMA ATINGIDA NÃO SOFRA A AÇÃO DESCRITA

CLASSIFICAÇÃO DAS ARMAS

NO MANUAL ARES, AS ARMAS SERÃO CLASSIFICADAS DA SEGUINTE FORMA:

- **PLATAFORMA**

- PISTOLAS E REVOLVERS
- SUBMETRALHADORAS
- ASSAULT
- SUPORTE
- DMR
- SNIPER (SOMENTE FERROLHADOS)

- **FPS**

AS ARMAS SERÃO AFERIDAS COM BB'S 0.20 FORNECIDAS PELA ORGANIZAÇÃO

400 - PISTOLAS E REVOLVERS

400 - SUBMETRALHADORAS

400 - ASSAULT

450 - SUPORTE

450 – DMR (OBRIGATÓRIO BIPÉ E LUNETAS DE APROXIMAÇÃO)

550 - SNIPER (SOMENTE FERROLHADOS)

CONSIDERAÇÕES:

NÃO EXISTE TOLERÂNCIA, ARMAS QUE ULTRAPASSEM 1 FPS SERÃO BARRADAS

- **DISTÂNCIA DE ENGAJAMENTO**

LIVRE - PISTOLAS E REVOLVERS

LIVRE - SUBMETRALHADORAS

LIVRE - ASSAULT

15 METROS - SUPORTE

15 METROS - DMR

25 METROS - SNIPER (SOMENTE FERROLHADOS)

- **NÚMERO DE MAGAZINES, LIMITE DE MUNIÇÃO E DISTRIBUIÇÃO**

- PISTOLAS E REVOLVERS

NÚMERO DE MAGAZINES: **3**

LIMITE DE MUNIÇÃO: **45**

DISTRIBUIÇÃO: **15 POR MAGAZINE**

- SUBMETRALHADORAS

NÚMERO DE MAGAZINES: **8**

LIMITE DE MUNIÇÃO: **272**

DISTRIBUIÇÃO: **34 BB'S POR MAGAZINE**

- ASSAULT

NÚMERO DE MAGAZINES: **8**

LIMITE DE MUNIÇÃO: **272**

DISTRIBUIÇÃO: **34 BB'S POR MAGAZINE**

- SUPORTE

NÚMERO DE MAGAZINES: **4**

LIMITE DE MUNIÇÃO: **800**

DISTRIBUIÇÃO: **200 BB'S POR MAGAZINE**

CONSIDERAÇÕES:

- PERMITIDO O USO DE HI-CAP

- MESMO QUE NA UTILIZAÇÃO DE DRUM MAG,

ATENÇÃO: O MESMO SÓ PODERÁ CONTER 200 BB'S, O RESTANTE PODENDO SER DIVIDIDO EM 3 RECIPIENTES COM 200 BB'S CADA

- DMR

NÚMERO DE MAGAZINES: **6**

LIMITE DE MUNIÇÃO: **204**

DISTRIBUIÇÃO: **34 BB'S POR MAGAZINE**

- SNIPER (SOMENTE FERROLHADOS)

NÚMERO DE MAGAZINES: **8**

LIMITE DE MUNIÇÃO: **184**

DISTRIBUIÇÃO: **23 BB'S POR MAGAZINE**

CONSIDERAÇÕES:

1. QUALQUER ARMA ELÉTRICA, MESMO QUE COM FUNÇÃO REAL “SNIPER”, SERÁ CONSIDERADA UMA DMR
EXEMPLO: DRAGUNOV
2. PROIBÍDO O USO DE MAGAZINES HI-CAP, EXCETO PARA A PLATAFORMA SUPORTE
3. PROIBÍDO O USO DO SISTEMA HPA
4. PARA JOGADORES QUE NÃO POSSUAM O NÚMERO DE MAGAZINES PARA A SUA PLATAFORMA, SERÁ PERMITIDO O USO DE RECIPIENTES ADICIONAIS PARA TRANSPORTE DE BB'S EM COMBATE, DESDE QUE, CADA RECIPIENTE NÃO EXCEDA O NÚMERO MÁXIMO PERMITIDO E O REMUNICIAMENTO ACONTEÇA DE FORMA MANUAL “NA UNHA”

ATENÇÃO: PROIBÍDO O USO DE SPEED LOADER EM CAMPO!

ARTEFATOS

A UTILIZAÇÃO DE GRANADAS, LANÇADORES E ETC, SOMENTE SERÁ PERMITIDO SEGUNDO AS REGRAS DO CAMPO E EXCLUSIVAMENTE AS DESENVOLVIDAS PARA A PRÁTICA DO AIRSOFT

QUALQUER ARTEFATO MANIPULADO SEM ESPECIFICAÇÕES (CASEIRO), TÊM SUA UTILIZAÇÃO PROIBÍDA E O JOGADOR FLAGRADO SUJEITO A SANÇÕES DISCIPLINARES E LEGAIS

- GRANADAS DE FUMAÇA

PERMISSÕES: COM GATILHO ELÉTRICO E A COMBUSTÃO, RESPEITANDO REGRAS DO CAMPO E DE SEGURANÇA

QUANTIDADE POR JOGADOR: **3**

- GRANADAS DE FRAGMENTO

PERMISSÕES: AS DESENVOLVIDAS PARA A PRÁTICA DO AIRSOFT

QUANTIDADE: **3** POR OPERADOR

- GRANADAS DE EFEITO MORAL

PERMISSÕES: AS DESENVOLVIDAS PARA A PRÁTICA DO AIRSOFT

QUANTIDADE: **3** POR OPERADOR

- LANÇADORES DE GRANADA

PERMISSÕES: AS DESENVOLVIDAS PARA A PRÁTICA DO AIRSOFT

QUANTIDADE: **3 SHELLS** DE DISPARO ÚNICO POR OPERADOR

ATENDIMENTO MÉDICO

O GRANDE DESAFIO DO MANUAL ARES, SERÁ O DE PROPORCIONAR UMA EXPERIÊNCIA MILSIM, MINIMIZANDO O RISCO DE CONDUTAS ANTIDESPORTISTAS, COMO CONSTATADO EM OUTRAS REGRAS, O QUE COMPROMETE O BOM ANDAMENTO DO COMBATE

BASEADO NESSA VISÃO, PROPOMOS UMA INTERVENÇÃO MAIS SIMPLIFICADA DO MÉDICO DE COMBATE, PORÉM NÃO MENOS IMPORTANTE E DAREMOS VALOR A COMPOSIÇÃO DO LOADOUT NA HORA DO PROCEDIMENTO A SER SEGUIDO

O HIT

O IMPACTO DE UMA BB, EM QUALQUER REGIÃO DO CORPO DO JOGADOR, LEVA O MESMO A UMA CONDIÇÃO DE HIT (FERIDO)

O JOGADOR DEVERÁ SACAR SEU PANO VERMELHO E COLOCÁ-LO VISIVELMENTE SOBRE A CABEÇA, PERMANECENDO IMÓVEL ATÉ O ATENDIMENTO MÉDICO

O JOGADOR PODERÁ OPTAR EM RETORNAR PARA SEU HOSPITAL DE CAMPANHA SEM ATENDIMENTO MÉDICO, PORÉM, O MESMO DEVERÁ AMARRAR UMA DE SUAS ATADURAS AO TRONCO, ANTES DO INÍCIO DO DESLOCAMENTO

O PROCEDIMENTO

O CONGLOMERADO ARES, DISPÕES DE MATERIAIS E PROTOCOLOS DISTINTOS PARA O PROCEDIMENTO MÉDICO.

MATERIAIS:

OS JOGADORES RECEBERÃO UMA PULSEIRA, CONFORME FIGURA ABAIXO:



OS MÉDICO RECEBERÃO CANETAS PERMANENTES DE CORES DIFERENTES E UM BRACELETE INDICATIVO DA FUNÇÃO DE MÉDICO A CADA COMBATE

ATENÇÃO: OS MATERIAIS (EXCETO AS PULSEIRAS), DEVERÃO SER DEVOLVIDOS NO FINAL DO COMBATE

PROTOCOLO DE PROCEDIMENTO:

1. TIRO NA CABEÇA:

COM CAPACETE: O MÉDICO ASSINALA UM DOS QUADRADOS DA PULSEIRA AO LADO DO CAPACETE E AUTORIZA O JOGADOR A RETORNAR AO COMBATE

SEM CAPACETE: O MÉDICO ENROLA UMA ATADURA NA CABEÇA DO JOGADOR

2. TIRO NO TRONCO:

COM COLETE: O MÉDICO ASSINALA UM DOS QUADRADOS DA PULSEIRA AO LADO DO COLETE E AUTORIZA O JOGADOR A RETORNAR AO COMBATE

SEM COLETE: O MÉDICO ENROLA UMA ATADURA NO TRONCO DO JOGADOR

ATENÇÃO:

- SOMENTE O MÉDICO TEM PERMISSÃO DE ASSINALAR A PULSEIRA

- SUSPENSÓRIOS, CHEST VEST E ETC, **NÃO** SÃO CONSIDERADOS COLETES

3. TIRO NOS BRAÇOS:

O MÉDICO ENROLA UMA ATADURA NO BRAÇO DO IMPACTO, ACIMA DO COTOVELO, NO MEIO DO BÍCEPS

4. TIRO NAS PERNAS:

O MÉDICO ENROLA UMA ATADURA NA PERNA DO IMPACTO, ACIMA DO JOELHO, NO MEIO DA COXA

CONSIDERAÇÕES:

- QUALQUER JOGADOR PODERÁ REALIZAR O ATENDIMENTO AO MÉDICO, VALENDO-SE DAS MESMAS REGRAS, NESTE CASO, O JOGADOR MARCA A PULSEIRA COM A CANETA DO MÉDICO

- OS JOGADORES QUE NÃO TIVEREM MAIS ATADURAS, DEVIDO SUA UTILIZAÇÃO, DEVERÃO ORIGATORIAMENTE, RETORNAR AO SEU HOSPITAL DE CAMPANHA E AGUARDAR POR **15 MINUTOS** ANTES DE RETORNAR AO COMBATE, FICANDO PROIBÍDO A RETIRADA E REUTILIZAÇÃO DAS ATADURAS.

FICA ESTABELECIDO ESSE PROCEDIMENTO PARA AS AÇÕES SUBSEQUENTES

- SERÁ PERMITIDO O EMPRÉSTIMO DE ATADURAS ENTRE OS JOGADORES, PORÉM AS MESMAS NÃO SERÃO MAIS RECUPERADAS.

- JOGADORES FERIDOS PODERÃO SER “**ARRASTADOS**” PARA QUE SAIAM DE UMA ZONA QUENTE, ESSE PROCEDIMENTO SÓ SERÁ PERMITIDO, CASO O JOGADOR FERIDO ESTEJA COM OS CALCANHARES NO **SOLO** E A PONTA DOS PÉS **PARA O ALTO**, OU SENDO RETIRADO TOTALMENTE DO SOLO “CARREGADO”

- JOGADORES QUE RECEBEREM UM NOVO HIT DURANTE O ATENDIMENTO, INVALIDA O ATENDIMENTO ATUAL, FICANDO O MÉDICO **OBRIGADO A SE AFASTAR POR 30 METROS**, PARA DEPOIS RETORNAR E INICIAR UM NOVO PROCEDIMENTO

CONSIDERAÇÃO: A ATADURA ANTERIOR NÃO SERÁ DADA COMO PERDIDA

- O JOGADOR SÓ PODERÁ RETORNAR AO COMBATE, APÓS A FINALIZAÇÃO DO PROCEDIMENTO, SENDO OBRIGATÓRIO GUARDAR O PANO VERMELHO

- EM ESTADO DE HIT, O JOGADOR NÃO PODERÁ SE MANIFESTAR, A NÃO SER EM AÇÕES VERBAIS DE SOLICITAÇÃO DE ATENDIMENTO

CONSIDERAÇÃO FINAL

ASSIM COMO NOSSOS COMBATES, A REGRA ARES PODERÁ PASSAR POR APERFEIÇOAMENTOS POR TODA SUA EXISTÊNCIA, AVALIANDO NECESSIDADES E SE ADEQUANDO CADA VEZ MAIS PELA BUSCA DA MELHOR EXPERIÊNCIA MILSIM

A APLICAÇÃO DA REGRA ARES, FICA RESTRITA AOS COMBATES DO AIRSOFT INSANO, A UTILIZAÇÃO DO CONTEÚDO DESSE MANUAL EM OUTROS JOGOS, SERÁ TRATADO COMO: “BASEADO NA REGRA ARES”