

WWW.SASOPS.COM.BR

@SASAIRSOFTT



MISSÃO

Promover o espírito de equipe, disciplina e estratégia por meio da prática do airsoft, sempre respeitando as normas de segurança e fair play. Buscamos desenvolver habilidades táticas, resistência física e mental, incentivando a camaradagem e o respeito entre os jogadores, dentro e fora do campo de batalha.



SAS PHANTOM RECON

VALORES

- Honra – Agir com integridade e respeito às regras do jogo.
- Disciplina – Manter postura ética, comprometimento e dedicação.
- Segurança – Priorizar a proteção de todos os participantes.
- Fair Play – Competir de forma leal, honesta e respeitosa.
- Evolução – Buscar constante aprimoramento tático e técnico.



REGRAS GERAIS DE SEGURANÇA

O uso de EPI adequado é obrigatório em todas as áreas quentes durante o evento.

Apenas a SAFEZONE é considerada área fria.

A organização não se responsabiliza por ferimentos causados pela violação das regras ou falta de proteção adequada.

É terminantemente proibido disparar dentro da SAFEZONE, assim como transitar e portar equipamento municiado. O Operador que for flagrado será advertido, e na reincidência, será excluído do jogo.

Recomendamos o uso de máscara durante os jogos.

O uso de óculos é OBRIGATÓRIO, inclusive na SAFEZONE.



PONTA VERMELHA OU LARANJA

A ponta laranja é um item obrigatório, conforme a PORTARIA 002-COLOG, DE 26 DE FEVEREIRO DE 2010:

Art. 18. As armas de pressão por ação de gás comprimido ou por ação de mola tipo airsoft fabricadas no País ou importadas devem apresentar uma marcação na extremidade do cano na cor laranja fluorescente ou vermelho "vivo" a fim de distingui-las das armas de fogo.

TODOS AS ARMAS DE AIRSOFT DEVEM ESTAR COM PONTAS VERMELHAS OU LARANJAS, INCLUSIVE DURANTE OS JOGOS.

NÃO SERÃO ACEITAS "FITAS".

O OPERADOR QUE NÃO RESPEITAR A LEI NÃO PARTICIPARÁ DOS JOGOS EM NENHUMA HIPÓTESE.



CRONAGEM E SISTEMAS

TODAS AS ARMAS SERÃO CRONADAS, E NÃO HAVERÁ **NENHUMA** TOLERÂNCIA EM RELAÇÃO AOS PARÂMETROS DE SEGURANÇA.

Pistola – 1.3J / 380FPS (0.20g)

Assault - 1.5J / 400FPS (0.20g)

Suporte - 1.6J / 415FPS (0.20g)

DMR - 1.9J / 450FPS (0.20g) - Somente Semi, Mínimo de 20m, proibido em CQB; Obrigatório o uso de luneta

Sniper Elétrica – 2.3J / 500FPS (0.20g) - Somente Semi, Mínimo de 25m, proibido em CQB;

Sniper - 2.8J / 550FPS (0.20g) - Ferrolhada, Mínimo de 30m, proibido em CQB;

Armas com sistema de **HPA** estão permitidas, e serão lacradas.



LOADOUT

Se a diferença entre cada um dos times é o loadout, é OBRIGATÓRIO o uso de roupas que estejam de acordo com a identificação de cada squad.

FIQUE ATENTO NA HORA DE FAZER A INSCRIÇÃO.

Se a distinção dos times se dá pelo uso de "faixas/braçadeiras", o loadout é livre;

Se um dos times usar uniforme "camuflado" e o outro time não, o uso de GUILLIE é permitido apenas para o operador SNIPER DO TIME CAMUFLADO. Nos jogos com "faixa/braçadeira", qualquer operador SNIPER pode usar GUILLIE.



CLASSES

Lider de Squad: Responsável por liderar o esquadrão que ele seja designado; Quantidade: 1 por esquadrão

Médico: Responsável por curar os jogadores dentro de campo; Quantidade: 1 para cada 10 jogadores

Engenheiro: Único responsável por manusear/transportar objetivos em campo; Quantidade: Entre 1 e 5 por exército

Cargueiro: Único Responsável por transportar suprimentos e munições do esquadrão; Quantidade: 1 para cada 10 jogadores

A organização pode optar por utilizar todas as classes com base no tamanho/dinâmica de jogo



LIMITES DE BBS

PISTOLA: 45 BBS;

ASSAULT: 600 BBS;

SUPORTE: 5000 BBS;

DMR: 350 BBS;

SNIPER ELÉTRICA: 200 BBS;

SNIPER: 150 BBS.

A organização pode optar por alterar a quantidade com base no tamanho/dinâmica de jogo. Haverá conferência aleatória de magazines em campo pela organização; aquele que for surpreendido desrespeitando as regras será excluído do jogo e banido das operações SAS. É proibido o deslocamento para campo com potes/sacos de BBS acima dos limites permitidos, assim como é proibido o uso de Drum mag em assault e pistolas. A quantidade de magazines fica a critério do jogador desde que não ultrapasse os limites estipulados



GRANADAS

O uso de granadas é liberado desde que sejam homologadas para o airsoft

Granadas tem caráter eliminatório. Se deflagradas em local fechado, todos que estiverem dentro do local devem se considerar mortos.

Se deflagradas em local aberto, apenas os operadores alvejados pelas BBs devem se declarar mortos.

A organização pode optar por não usar granadas com base nas regras específicas do campo

Granadas sonoras, de fumaça ou de luz não matam.



ELIMINAÇÃO

UM SEGREDO: NINGUÉM MORRE DE VERDADE, PORTANTO, SEJA HONESTO E TENHA CARÁTER. ACUSE O DISPARO, E VOLTE AO JOGO DEPOIS, DE ACORDO COM AS REGRAS DA OPERAÇÃO.

Qualquer disparo é considerado crítico, independente do local atingido, inclusive a arma. Na dúvida, acuse a morte.

Aguarde deitado ou sentado a chegada do médico. É permitido ao morto que esta com rádio APENAS dizer, "operador X, morto". Não é permitido informar o local em que está, tampouco ficar conversando.

O operador morto deve usar pano vermelho na cabeça durante o dia, e luz de morto em jogos noturnos.

MÉDICO E CURA

Em caso do médico ser atingido, qualquer jogador pode realizar a cura do médico, porém APENAS o médico cura os demais jogadores.

O médico é o único operador que pode usar bandagem israelense para fazer autocura; a organização não fornecerá bandagem israelense, ficando a caráter do jogador tê-la ou não. Médicos sem bandagem israelense não podem fazer autocura.

Limite de bandagens israelense: 2 por médico (bandagem israelense contam como vidas extras)

O jogador abatido não pode se locomover em hipótese alguma, deve deitar-se ou sentar no chão com o pano de morto na cabeça e a luz de morto acesa, em caso de jogos noturnos.

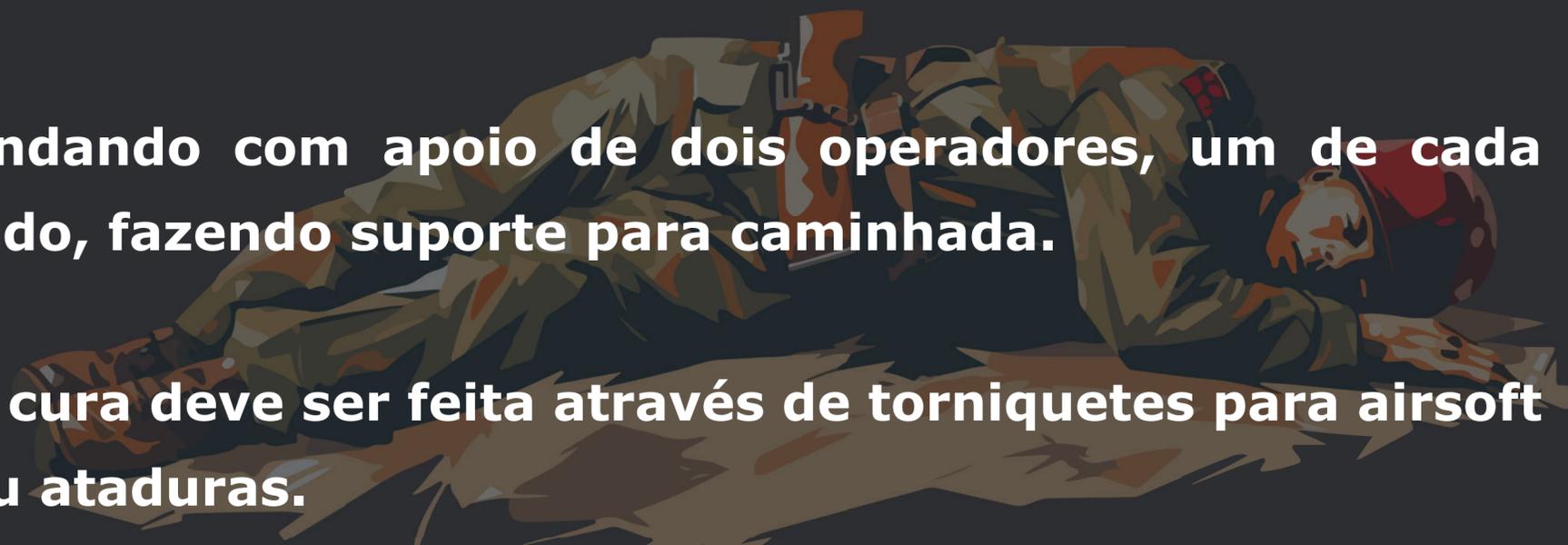
O operador morto deve aguardar a chegada do médico e ser curado no local em que foi morto; as únicas formas que o operador tem de se locomover do local em que foi abatido são as seguintes:

Arrastado por um operador médico com os dois calcanhares no chão.

Andando com apoio de dois operadores, um de cada lado, fazendo suporte para caminhada.

A cura deve ser feita através de torniquetes para airsoft ou ataduras.

SNIPER não tem autocura





RESPAWN E VIDAS

Caso o operador atingido não seja resgatado em 20 minutos ele poderá retornar a base e realizar a cura em si mesmo usando uma faixa/torniquete e retornar ao jogo.

O jogador não pode aguardar esse tempo na base, ele deve aguardar dentro de campo e somente após os 20 minutos ele poderá se deslocar para base e se curar

Sugestão/ Exemplos de vidas:

Inicial: 1+3 (torniquetes/ataduras)

Respawn: 1+2 (torniquetes/ataduras)

A organização pode optar por alterar a quantidade de vidas e respawn com base no tamanho e dinâmica de jogo

A montagem de postos avançados de respawn dependem da dinâmica imposta na operação, nesse caso cada comandante de squad devera avaliar a necessidade de colocar pontos de dominação que podem ser usados como pontos de respawn.



REGRAS GERAIS

TIRO CEGO: É proibido atirar sem expor o corpo ou cabeça ou sem fazer a visada/mirar;

TIRO DE 90 GRAUS: É proibido disparar por cima do operador ou por baixo dele, de modo a colocar em risco sua segurança, na hipótese do disparo entrar por cima ou por baixo do óculos;

ESCUDOS: Permitidos a cada 40 operadores, e o operador que usa o escudo só pode jogar de pistola, e ao fazer disparos precisa "sair de trás" do escudo;

ENCONTRÃO: Saem os dois operadores;

TIRO AMIGO: Sai o operador alvejado;

O DESCUMPRIMENTO DE REGRA LEVA AO BANIMENTO DOS JOGOS.

RECOMENDAMOS O USO DE MÁSCARA PROTETORA E DE CALÇADO APROPRIADO PARA A ATIVIDADE E O CAMPO DE JOGO; O USO DE ÓCULOS É OBRIGATÓRIO;



**KEEP
CALM
AND
FUCK
OFF**

NAO QUEREMOS VOCÊ, SE:

Você sai de casa pensando exclusivamente em vencer;

Você descumpre as regras de segurança;

Você não acusa o disparo que recebeu;

Você fica gritando e chamando a atenção de jogadores que não acusam a morte;

Você acredita que “na guerra vale tudo”, e portanto nos jogos de airsoft, também;

Você é preconceituoso;

Você sai de casa para descontar os problemas da sua vida;

Você acha que porque pagou, pode tudo.

QUALQUER UM QUE SE ENQUADRE NESSAS CONDIÇÕES SERÁ BANIDO DE NOSSOS JOGOS PARA SEMPRE.



SAS AIRSOFT

**“JOGAMOS COMO NUNCA,
MORREMOS COMO SEMPRE”**



@sasairsoftt
www.sasops.com.br