



MANUAL DE REGRAS – MILSIM
L.A.B.S. – VERSÃO 1.2

LIGA DE AIRSOFT DA BAIXADA SANTISTA



CATEGORIAS, ESPECIALIDADES E QUANTITATIVOS DE OPERADORES

CATEGORIAS:

- a) **ASSALTO** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo;
- b) **SUPORTE** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo;
- c) **DMR** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo;
- d) **SNIPER** – Não há limite numérico para este tipo de operador em campo;
- e) **ESCUDEIRO** – 01 (um) Operador Escudeiro por equipe;

ESPECIALIDADES:

- a) **MÉDICO** – 01 (um) Operador Médico para cada 05 (cinco) operadores/jogadores em campo de qualquer categoria, sendo permitido acumular a especialidade de médico somente com a categoria ASSALTO;
- b) **MULA** – 01 (um) Operador Mula por equipe ou junção de equipes podendo ser de qualquer categoria; Fica a critério do Organizador autorizar ou não a utilização da categoria **ESCUDEIRO** e a especialidade **MULA**, em um jogo por ele organizado.

ITEM 1º. LIMITE DE FPS E JOULE POR CATEGORIA

A Organização poderá aferir a “potência” dos equipamentos de Airsoft utilizados pelos operadores a fim de preservar a integridade física de todos. Para tal serão utilizados Cronógrafos Balísticos onde serão aferidos:

- I. **Velocidade em FPS** – Utilizando munições 0.20g fornecidas pela organização;
- II. **Energia em Joule** – Utilizando munições fornecidas pelo operador e de gramatura informada por ele no ato da medição.
 - a) **ARMAS DE ASSALTO, SUPORTE E ESCUDEIRO - 400 FPS e 1,50 Joules.**
Configurações e tipos de armas para uso:
 - I. Tipos: AEG ou GBBR;
 - II. Modelos: Qualquer modelo exceto rifles de precisão (SNIPER);
 - b) **ARMAS DMR - 450 FPS e 1,88 Joules.**
Configurações e tipos de armas para uso:
 - I. Tipos: AEG ou GBBR;
 - II. Modelos: Qualquer modelo de FUZIL que exista para este fim, porém, devem obrigatoriamente seguir as especificações abaixo:
 - i. Cano interno (inner barrel) maior que 500mm (50 cm);
 - ii. Miras telescópicas com aumento mínimo de 4X (ex.: lunetas; ACOGS etc.);
 - iii. Coronha fixa ou retrátil;
 - iv. Modo de disparo **FULL** (rajada) **DESABILITADO** ou com mecanismo mecânico que impossibilite a mudança da chave seletora para o modo de disparo Full ou Burst.

Obs.: Esta categoria deve respeitar a distância mínima de 15 metros para poder efetuar disparos contra o adversário com sua arma primária.
 - c) **RIFLES DE PRECISÃO (SNIPER) - 550 FPS e 2,81 Joules.**
Configurações e tipos de armas para uso:
 - I. Tipo: GBB ou SPRING;
 - II. Modelo: qualquer modelo destinado para este fim e com ação de alimentação por ferrolho.

Observação: Esta categoria deve respeitar a **distância mínima de 25 metros** para poder efetuar disparos contra o adversário com sua arma primária.
 - d) Para todas as ARMAS SECUNDÁRIAS (Pistolas, Revólveres, GBB, AEP E Spring) - 400FPS e 1,49~1,50 Joules.



CONDUTA DE DISPARO EM AMBIENTE CQB PARA OPERADORES DE CATEGORIA SNIPER E DMR

Operadores SNIPER e DMR estão proibidos de disparar contra adversários em ambientes fechados (CQB), mas podem adentrar esses ambientes com suas armas abaixadas ou rebatidas (dependuradas/posição sul) impedindo assim um disparo a curta distância por instinto ou reação. Ambos são autorizados a disparar DE DENTRO PARA FORA de ambientes fechados contra adversários.

ITEM 2º. CONDUTA DE TROCA DE ARMAS E MAGAZINES ENTRE AS CATEGORIAS DE OPERADORES DURANTE OS JOGOS

Da eventualidade de durante o andamento do jogo os operadores que queiram fazer a utilização da arma de outro operador ou de seus magazines, eles assim poderão, mas seguindo a determinação abaixo:

- a) **ASSALTO** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **ASSALTO** e **SUPORTE**, não podendo ingressar em campo com segunda arma primária distinta da categoria a qual pertence originariamente.
- b) **SUPORTE** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **ASSALTO** e **SUPORTE**, como informado no ITEM 1º; letra a), não podendo ingressar em campo com segunda arma primária distinta da categoria a qual pertence originariamente, e **ESTÃO PROIBIDOS DE REPASSAR OU RECEBER MUNIÇÕES DE CATEGORIAS DIVERSAS DA QUE PERTENCE, INDEPENDENTEMENTE DE ESTAREM FUNCIONANDO OU NÃO DURANTE O JOGO.**
- c) **DMR** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **DMR**, como informado no ITEM 1º; letra b), não podendo ingressar em campo com segunda arma primária distinta da categoria a qual pertence originariamente.
- d) **SNIPER** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **SNIPER**, como informado no ITEM 1º; letra c), não podendo ingressar em campo com segunda arma primária distinta da categoria a qual pertence originariamente.
- e) **ESCUDEIRO** – Só poderá se valer e tomar a posse para uso (troca) ARMAS PRIMÁRIAS designadas para operadores da categoria **ESCUDEIRO**, como informado no ITEM 20.
- f) Armas **SECUNDÁRIAS** (pistolas ou revólveres) estão autorizadas a sua “troca” de armas e magazines para uso em combate somente entre as categorias **a), b), c) e d)** deste item.

Observação:

Operadores/Jogadores em condição de “eliminado/ferido crítico” podem ceder de forma voluntária seus magazines e armas para serem utilizadas por outros membros DO MESMO EXÉRCITO. Esta ação somente ocorrerá de forma voluntária onde o jogador “eliminado” concorda em emprestar seu equipamento. Operadores/Jogadores que solicitarem o equipamento do “eliminado/ferido crítico” devem obrigatoriamente SE DIRIGIR AO JOGADOR e realizar a retirada dos magazines ou armas, não sendo permitido nenhum tipo de ajuda por parte do operador em condição de “eliminado” (como por exemplo, jogar o magazine).

ITEM 3º. CRONAGEM

- a) Será feita pela organização de cada jogo e sempre serão observados os limites de FPS e Joules abordados no item 1º deste Manual;
- b) Será adotada uma tolerância máxima de 5% acima do limite exigido no item 1º para equipamentos novos, dentro da garantia de fábrica (03 meses). **Exceto para a classe SNIPER;**
- c) A cronagem será feita com HopUp aberto e serão usadas BB's 0,20g para medição do FPS;
- d) A cronagem de Joules será feita com armamento configurado pronto para jogo e com as munições de gramatura de uso do operador;



- e) A classe SNIPER não necessitará de abrir o HopUp da arma devido à dificuldade de regulagem e esta ser minuciosa;
- f) Os operadores que não passarem na cronagem serão advertidos e orientados a não participar do jogo sempre visando a segurança e o bem-estar dos demais operadores.
- g) Caso o operador seja flagrado dentro do jogo com o FPS/JOULE maior que o permitido será convidado a se retirar do jogo e punido conforme o previsto no Item 27;
- h) Fica a critério da organização qual medida de cronagem será adotada na averiguação.

ITEM 4º. **SAFEZONE**

- a) É a área a ser designada pela organização dos jogos como destinada a recepção, entrosamento, bate-papo e equipagem dos operadores.
- b) Uma vez dentro da SAFEZONE todos os jogadores e membros da organização deverão estar obrigatoriamente com suas AEG's, suas GBB's (rifles ou pistolas) e suas AEP's com os carregadores (mags/magazines) desacoplados de suas armas e com a câmara de disparo vazia.
- c) Não será admitido em hipótese alguma disparos dentro da SAFEZONE, muito menos disparos sem munição (tiros secos), mesmo que dentro de veículos quando se encontrarem estacionados nas áreas designadas como sendo integrantes da SAFEZONE. As mesmas determinações também se aplicam a granadas, lança-granadas, bazucas e demais equipamentos dotados de mecanismo de disparo de BB's. **EM RESUMO, DISPARADOS DENTRO DA SAFE ZONE SERÃO TRATADOS COMO ATITUDES GRAVÍSSIMAS E PUNIDAS CONFORME O ITEM 26.**
- d) É PROIBIDO e não será admitido em hipótese alguma, atravessar / cruzar durante a realização do jogo a área destinada a SAFEZONE visando obter vantagem tática para movimentação por parte do operador ou grupo de operadores durante o jogo.
- e) Caso o operador/jogador necessite ir a SAFEZONE (por alguma emergência), fica o mesmo PROIBIDO de se dirigir, atravessar / cruzar durante a realização do jogo sem o devido acompanhamento/autorização do RANGER/Organização.
- f) É PROIBIDO e não será admitido em hipótese alguma disparos atravessando / cruzando a área de SAFEZONE (disparos advindos da área de combate) durante a realização do jogo, visando obter vantagem tática para atingir adversário posicionados no lado oposto da SAFE ZONE, por parte de qualquer operador.
- g) Os operadores que infringirem estas regras SERÃO CONVIDADOS A NÃO JOGAR.
- h) **TODOS OS OPERADORES** antes de retornarem e adentrarem a SAFE ZONE devem efetuar os PROCEDIMENTOS OBRIGATÓRIOS a seguir:
 - a. Retirar os carregadores (mags/magazines) de TODAS as armas de Airsoft que estiver portando;
 - b. Efetuar um disparo para esvaziar a câmara de TODAS as armas de Airsoft que estiver portando;
 - c. Travar TODAS as armas de Airsoft que estiver portando ao colocando o seletor de disparo em modo "SAFE".

ITEM 5º. **EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS**

Dentro do campo de jogo designado pela organização será considerado OBRIGATÓRIO o uso dos seguintes itens de segurança:

- I. OBRIGATÓRIO o uso de óculos, seja para jogar, organizar ou assistir.
- II. É OBRIGATÓRIO que estejam sinalizadas nas cores VERMELHA ou LARANJA as pontas de todas as suas AEG's; RIFLES GBBR; PISTOLAS GBB's; AEP's e RIFLES SNIPERS na medida mínima lateral de 1,5cm.
- III. **PANO VERMELHO** para sinalizar a situação "eliminado" em jogos diurnos.
- IV. Luz de alerta tipo pisca para a situação "eliminado/ferido crítico" em jogos noturnos.
- V. 02 (dois) pares de braçadeiras sendo 01 (UM) **PAR NA COR AZUL** e 01 (UM) **PAR NA COR AMARELA** em jogos diurnos e noturnos, sendo a critério da organização a adoção de outros meios de identificação em conjunto com a braçadeira.
- VI. Tornaquetes nos padrões e quantidades especificados no item 13º.



VII. Luvas e capacetes SÃO OPCIONAIS. Estes equipamentos visam proporcionar uma maior proteção contra possíveis ferimentos causados pelas peculiaridades de cada terreno/campo de jogo (queda de pedras, arames farpados, vegetação cortante etc).;

VIII. Apito - equipamento de segurança que tem como finalidade sinalizar situações onde jogadores possam vir a sofrer ferimentos GRAVES em campo. Deve-se ser utilizado em conjunto a frase “FERIDO REAL”.

IX. Máscara de proteção facial (meia face ou fullface) para operadores menores de 18 anos.

Observação: Recomenda-se o uso de máscaras de proteção facial por todos os operadores, uma vez que há risco de disparos no rosto que podem levar a perda de um ou mais dentes, parcial ou totalmente.

ITEM 6º. FARDAMENTO / LOAD-OUT

a) Serão permitidos fardamentos de qualquer cor ou modelo, desde que não sejam padrões de camuflagem pertencentes às de uso exclusivo das Forças Armadas Brasileiras (MARINHA; EXÉRCITO e AERONÁUTICA) e das Forças Policiais.

b) Não serão permitidos brevês ou mesmo patches utilizados por forças auxiliares de segurança.

c) Não será permitido o uso de camisetas, blusas, casacos etc., com designações, imagens e grafias que façam referência às forças auxiliares de segurança.

d) O operador identificado utilizando fardamento exclusivo das Forças armadas Brasileiras de forma total ou parcial em sua vestimenta de jogo será advertido a não mais utilizá-lo nos jogos que utilizarem este manual de regras e conduta da L.A.B.S. seja de forma parcial ou total, e caso persista na utilização indevida será poderá ser denunciado de acordo com o Estatuto dos Militares Lei 6.880 de 09 de dezembro de 1980 artigos 76 e 79 descrita abaixo:

Lei nº 6.880

Art. 76. Os uniformes das Forças Armadas, com seus distintivos, insígnias e emblemas, são privativos dos militares e simbolizam a autoridade militar, com as prerrogativas que lhe são inerentes.

Parágrafo único. Constituem crimes previstos na legislação específica o desrespeito aos uniformes, distintivos, insígnias e emblemas militares, bem como seu uso por quem a eles não tiver direito.

Art. 79. É vedado às Forças Auxiliares e a qualquer elemento civil ou organizações civis usar uniformes ou ostentar distintivos, insígnias ou emblemas que possam ser confundidos com os adotados nas Forças Armadas.

Parágrafo único. São responsáveis pela infração das disposições deste artigo, além dos indivíduos que a tenham cometido, os comandantes das Forças Auxiliares, diretores ou chefes de repartições, organizações de qualquer natureza, firmas ou empregadores, empresas, institutos ou departamentos que tenham adotado ou consentido sejam usados uniformes ou ostentados distintivos, insígnias ou emblemas que possam ser confundidos com os adotados nas Forças Armadas.

CPM (Código Penal Militar), no artigo 172

Art.172. Usar, indevidamente, uniforme, distintivo ou insígnia militar a quem não tenha direito – Pena: detenção, até 6 meses.

ITEM 7º. IDADE DO OPERADOR

a) Para participar dos jogos apoiados pela L.A.B.S. o jogador deverá ter idade mínima de 18 anos, salvo em casos de menores que estejam devidamente acompanhados (presencialmente) nos jogos ou dos seus pais ou dos seus responsáveis legais.

b) Os jogadores menores de idade após terem a autorização por escrito de seus pais ou responsáveis para a prática do Airsoft devem participar primeiramente do Projeto “L.A.B.S. TEEN” e após a conclusão do mesmo este estarão aptos a participarem dos jogos apoiados pela L.A.B.S. mediante a apresentação pelos pais ou responsáveis legais da documentação necessária para a participação nos jogos de Airsoft.

c) Todos os Pais ou responsáveis legais pelo menor de idade podem autorizar e acompanhar presencialmente seus filhos nos jogos, mas obrigatoriamente devem estar cientes dos possíveis riscos de lesão física inerentes a prática do Airsoft, conhecimento este deve ser adquirido antes mesmo de autorizarem a participação de seus filhos em jogos apoiados pela L.A.B.S., Organizadores. A Liga de Airsoft da Baixada Santista não serão



responsabilizados por possíveis acidentes dentro do ambiente dos jogos já que, partimos da premissa de que **TODOS OS PRATICANTES, PAIS OU RESPONSÁVEIS LEGAIS POR JOGADORES DE AIRSOFT, SÃO CONHECEDORES DOS RISCOS DE LESÃO E ACIDENTES PROVENIENTES DESTE ESPORTE.**

É OBRIGAÇÃO DE TODOS OS PARTICIPANTES DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA L.A.B.S. TEREM TOTAL CONHECIMENTO DESTE MANUAL DE REGRAS E DE CONDUTA.

ITEM 8º. ELIMINAÇÃO

- a) O operador ao ser alvejado em qualquer parte do corpo, de suas armas e acessórios será dado como “eliminado/ferido crítico”, ou seja, FORA DE COMBATE e deverá proceder da seguinte forma:
- b) Sinalizar através do gesto de levantar mãos e braços sinalizando que foi alvejado evitando assim que o jogador que o alvejou não dispare novamente.
- c) Não se deve gritar “morto” nos jogos, salvo em casos de extrema necessidade onde, não foi possível ao atacante identificar/visualizar a sinalização feita pelo jogador eliminado devido a particularidades do campo de jogo (mato alto, paredes, lugares elevados etc.) a situação de fair-play deve ser seguida à risca por ambos os lados, atacante e eliminado nesta situação.
- d) Em seguida, sinalizar com o PANO VERMELHO (INFORMADO NO ITEM 5º INCISO III) disposto **SOBRE A CABEÇA.**
- e) Se o jogador/operador estiver no que se chama “linha de tiro”, ele deve se abaixar ou retirar-se da linha de modo que fique seguro e não atrapalhe os demais jogadores ativos no jogo, (Servindo de obstáculo) mas não se afastar muito do local de sua eliminação, retornando para o mesmo local quando cessarem os disparos ou houver possibilidade de cura/salvamento.
- f) Uma vez eliminado em combate direto o operador/jogador poderá na mesma hora da eliminação falar ao rádio, informando ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE, sua situação “eliminado” e a posição do campo que se encontra.
- g) É proibido qualquer tipo de comunicação verbal ou não verbal, por parte do jogador “eliminado” com o intuito de informar a outros operadores do mesmo time a posição ou mesmo o quantitativo dos adversários, bem como informar se quer ou não ser resgatado ou curado. Será permitido somente a verbalização da informação de que necessita de médico (ser coerente e não chamar repetidas vezes por médico). O descumprimento desta determinação é inadmissível e passível de punição.
- h) É proibido aos operadores de salvaguardar/vigiar qualquer outro operador em condição de “ELIMINADO”, independentemente de sua Categoria e Especialidade, impedindo que este seja curado e retorne ao jogo. A permanência de operadores próximos ao “ELIMINADO” só é permitida desde que tenha algum significado tático para a próxima jogada a ser realizada.

ITEM 9º. RENDIÇÃO

- a) Operadores que durante o jogo (combate) que se encontrarem em situação de grande proximidade do adversário, podem OPTAR por não disparar e usar o recurso de RENDIÇÃO. O comando “RENDIDO”, dado a uma distância curta do adversário, pode ou não ser aceito. Caso ele aceite, o operador rendido deverá sinalizar o acordo da rendição colocando o pano vermelho na cabeça.
- b) Procedimentos em casos de RENDIÇÃO:
 - I. O adversário pode ou não aceitar a manobra de RENDIÇÃO, sendo ela realizada mesmo que a uma curta distância do adversário, mas se aconselha pelo FAIRPLAY que o faça, pois assim ele evita ser alvejado de uma posição muito próxima o que pode levar a ferimentos desnecessários. O rendido (“eliminado/ferido crítico”) não poderá verbalizar seja gritando “morto” ou mesmo avisando por rádio sua condição! Ele deverá apenas colocar o pano vermelho na cabeça, o que configura o aceite da manobra.
 - II. Rendição por toque. Ao ser tocado com a mão, com a ponta da arma do adversário (barrel-tag), com o toque de “faca falsa” (DUMMY) e recebendo o comando verbal “RENDIDO” ou não (RENDIÇÃO SILENCIOSA) nestes casos a aceitação da rendição para o adversário se torna **obrigatória e incondicional**, onde o rendido (eliminado/ferido crítico) **não poderá verbalizar seja gritando “morto” ou mesmo avisando por rádio sua condição!** Ele deverá apenas colocar o pano vermelho na cabeça e aguardar.



III. A rendição realizada num ângulo de disparo de 90°, posição inferior ou superior, também é **obrigatória e incondicional** a aceitação pelo adversário que recebe a execução da manobra. Essa manobra se dá quando o adversário está numa posição de tamanha superioridade tática que efetuar o disparo se torna desnecessário e assim ele adota o FAIRPLAY evitando machucar seu adversário.

IV. Passados 5 (cinco) minutos da manobra de RENDIÇÃO o operador/jogador “eliminado/ferido crítico” poderá sinalizar por rádio sua condição e posição onde se encontra em campo, **SOMENTE ISSO**.

ITEM 10º. TIPO DE DISPAROS/TIRO NÃO PERMITIDOS

1) “TIRO 90º”

a) A realização de disparos (90º/80º ou tiro cego) contra o adversário é proibida e passível de punição para todas as categorias citadas no ITEM 1º nos jogos realizados ou apoiados pela L.A.B.S..

b) Caracteriza-se como disparo de 90°, a situação onde o operador se encontrar em posição seja ela elevada ou inferior, a posição de seu adversário no momento do disparo formando assim um ângulo de disparo equivalente a 90°.

c) Operadores que se encontrarem nessa situação, independentemente da altura que esteja posicionado, devem obrigatoriamente render o adversário já que alcançaram uma posição de tamanha superioridade tática que efetuar o disparo se torna desnecessário e assim se adota o FAIRPLAY para ambos os lados envolvidos na situação.

d) Operadores que se encontrarem em posição de disparo de 90 GRAUS devem VERBALIZAR O COMANDO “RENDIDO” AO ADVERSÁRIO assim caracterizando e validando esta manobra.

e) Operadores rendidos por adversários claramente posicionados a 90° dele, seja em posição elevada ou posição inferior, devem respeitar o FAIRPLAY e obrigatoriamente aceitar a rendição.

2) “TIRO CEGO”

Caracteriza-se “tiro cego” o disparo realizado em posição na qual o operador não tem a visada da arma e nem a visão da direção dos disparos, além de ser caracterizado também pelo disparo em que o jogador somente expõe a arma, ou seja, fora da silhueta do corpo do atirador e em condição de vantagem de posicionamento que não permita ser atingido pelo oponente.

ITEM 11º. DISPAROS POR “FRESTAS”

Entende-se como disparo por frestas todos aqueles realizados por buracos, rachaduras em paredes, por janelas e espaços que ofereçam cobertura total ao revide do atacante. Entende-se como disparo por frestas todos aqueles realizados através de um espaço com medidas menores que 30cm x 30cm.

a) O atacante é todo aquele jogador que em jogo busca eliminar o adversário com disparos.

b) O disparo por frestas somente será permitido quando realizado a uma distância igual ou superior a 2 (dois) metros da fresta para a ponta do cano do equipamento.

ITEM 12º. BUNKERS

a) Entende-se como “bunker” toda e qualquer estrutura ou objeto a ser usado como proteção pelo operador em jogo de onde ele irá efetuar os disparos.

b) Somente o organizador pode construir ou armar qualquer estrutura ou objeto encontrado por ele dentro do campo de jogo, mas isso somente antes do início do jogo.

c) É PROIBIDO levantar, movimentar, fechar ou mesmo bloquear todo e qualquer tipo de estrutura ou objeto encontrado dentro do campo de jogo após o início de jogo.

d) Portas e janelas dos cenários que se encontrarem abertas somente poderão ser trancadas por chaves, correntes com cadeado, isoladas ou bloqueadas pela organização, e caso o(s) operador(es) encontrem acessos fechados, que não sejam do tipo basculante, não poderão forçar a entrada.

e) Portas e Janelas dos cenários que estejam somente fechadas e não foram trancadas, isoladas ou bloqueadas pela organização, podem ser abertas para que o operador tenha acesso ao local, podendo fechar novamente, sendo proibido trancar e/ou obstruir a passagem ou acesso.



f) É proibido abrir e fechar portas ou janelas usando-as como proteção em movimentos repetidos.

ITEM 13º. MÉTODO DE CURA

a) O operador Especialista MÉDICO, deverá obrigatoriamente aplicar o Torniquete nos membros do operador “Eliminado/Crítico”, realizando em torno do braço (acima do bíceps) ou perna (acima do joelho) do jogador. Devem ser usados Torniquetes de COMPRIMENTO específico da circunferência do membro do Jogador, com LARGURA MÍNIMA DE 5cm o conjunto de Passador, Fita de Nylon, Elástico e Velcro (Sendo como itens de composição obrigatória o Elástico com no mínimo 16 cm de comprimento, passador e Velcro nas cores PRETA e a ponta do torniquete VERMELHA).

b) Se durante o ato do procedimento de cura o operador que estiver sendo socorrido/curado for alvejado novamente, este será considerado eliminado e deverá terminar a aplicação do Torniquete usado no momento do novo disparo e em seguida, obrigatoriamente, deverá fazer uso de outro Torniquete, aguardando o especialista médico que estará realizando assim nova cura, podendo somente retornar ao jogo após este procedimento.

c) O operador que for flagrado em campo a qualquer tempo, com o Torniquete aplicado de forma incorreta será declarado novamente eliminado pelo ORGANIZADOR/RANGER/XERIFE e deverá permanecer no local e aguardar novo socorro médico que irá fazer uso de novo Torniquete para a cura que foi efetuada de forma incorreta.

d) Operadores ASSALTO/DMR/ESCUDEIRO terão direito de entrar em campo com até 5 Torniquetes.

e) Operadores SUPORTE terão direito de entrar em campo com até 4 Torniquetes

f) Operadores SNIPER terão direito de entrar em campo com até 2 Torniquetes.

g) Operadores ASSALTO/DMR/SUPORTE/ESCUDEIRO somente poderão ser curados por um Especialista MÉDICO.

h) O SNIPER pode realizar o procedimento de auto cura (nos membros inferiores, conforme letra a deste item) após passados 5 minutos da sua eliminação, não podendo ser curado em nenhum momento por um médico, seja da mesma equipe ou de equipe inimiga.

I. Para se auto curar, o Sniper deverá estar em posse, junto ao corpo, de sua arma primária ou estar usando um patch de identificação “SNIPER” em local visível.

II. Em eventos especiais esse item poderá sofrer mudanças e será informado antecipadamente.

i) O operador especialista MÉDICO pode ser curado por operador de qualquer categoria/especialidade, obedecendo o previsto nas alíneas do presente item.

j) Operadores eliminados/feridos críticos só poderão falar e ou entrar em combate novamente após o término do processo de cura, ou seja, após a aplicação total do Torniquete e retirada do pano vermelho.

k) O especialista MÉDICO poderá mover o operador ELIMINADO para local seguro e efetuar a cura. E o Operador “ELIMINADO” em momento algum poderá ajudar/facilitar a sua cura, ou seja, caso o MÉDICO queira mover o mesmo deverá arrastá-lo ou carregá-lo sem ajuda do “ELIMINADO”.

ITEM 14º. RESPAWN

Não haverá RESPAWN em jogos que utilizarem este manual de regras e conduta da F.A.B.E.. Os operadores alvejados deverão obrigatoriamente esperar a cura no local de sua eliminação. Não haverá reforços caso o time seja total ou parcialmente abatido pelo time adversário. Em eventos especiais esse item poderá sofrer mudanças e será informado antecipadamente, caracterizando-se como “HOSPITAL” e com regras pré-definidas pela organização.

ITEM 15º. IDENTIFICAÇÃO DE OPERADORES ESPECIALISTAS MÉDICOS

a) Os “especialistas médicos” devem obrigatoriamente estar usando qualquer tipo de patch que identifique sua especialidade em campo (exemplos: Cruz Vermelha, Símbolo da Medicina ou Enfermagem ou até mesmo a escrita Médico).

b) Somente este operador poderá realizar os procedimentos de cura no seu time. Caso haja outro operador que jogue como médico e este não esteja identificado ele não poderá agir.



ITEM 16º. MUNIÇÃO

A quantidade MÁXIMA de munição permitida para as armas utilizadas pelos operadores ao iniciarem os jogos será a seguinte:

I. ARMA PRIMÁRIA (Fuzil, Sniper, Submetralhadora ou Subcompact Machine Pistol) - Máximo de **400 BB 's**. O operador/jogador deve distribuir esse quantitativo de 300 BB's da seguinte forma:

- i. Low-Cap: quantos forem necessários, mas NUNCA ULTRAPASSANDO o limite total determinado por operador de 400 BB's;
- ii. Mid-Cap: quantos forem necessários, mas NUNCA ULTRAPASSANDO o limite total determinado por operador de 400 BB's;
- iii. Hi-Cap: Apenas 01 (um) e com sua capacidade NUNCA ULTRAPASSANDO o limite total determinado por operador de 400 BB's;

II. ARMA SECUNDÁRIA: (Pistola, Revolver e Subcompact Machine Pistol (exemplos: Modelos como MAC11, MP9 e UZI)), podendo ser dividida em VÁRIOS CARREGADORES DE PISTOLA à critério do operador – Máximo **120 BB's**, (exceto ESCUDEIRO que poderá Máximo 150 BB's).

III. ARMA de SUPORTE – (Os modelos permitidos constam no **ANEXO – EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS**) - Máximo de **2000 BB's** em um único carregador DRUM MAG, sendo que serão muniçados pela organização do jogo. Não sendo permitido o uso de magazines que não sejam DRUM MAG 's.

Observações:

- 1. NÃO SERÁ PERMITIDO USO DE SPEED LOADER** OU QUALQUER OUTRO TIPO DE RECIPIENTE CONTENDO BB's DURANTE O JOGO COM A FINALIDADE DE REMUNICIAMENTO, SALVO EM EVENTOS DE LONGA DURAÇÃO ONDE A ORGANIZAÇÃO INFORMARÁ COM ANTECEDÊNCIA;
- 2. A CLASSE SNIPER ESTÁ AUTORIZADA A SE UTILIZAR DESTE RECURSO SPEED LOADER** É PROIBIDA DE REPASSAR / EMPRESTAR MUNIÇÃO ALI GUARDADA PARA QUALQUER OUTRO OPERADOR INDEPENDENTE DA CLASSE;
- 3. A ORGANIZAÇÃO PODERÁ, EM RAZÃO DA DINÂMICA DO JOGO E QUANTIDADE DE PARTICIPANTES, ALTERAR ESSES LIMITES DESDE QUE AVISADO ANTECIPADAMENTE.**
- 4. PROIBIDO USO DE DRUM MAG 's POR OUTRAS CATEGORIAS QUE NÃO SEJA A SUPORTE.**

ITEM 17º. RANGERS e XERIFES

a) Xerifes são pessoas escolhidas pela Diretoria da L.A.B.S. pela proatividade e interesse em ajudar no desenvolvimento do esporte onde são capacitados inclusive em primeiros socorros. Estes são os responsáveis pelo monitoramento e bom andamento do jogo. Poderão ser pessoas que não estejam jogando ou operadores que estejam em campo e devidamente identificados com PATCH de Xerife e além dessa identificação deverão sinalizar com um PANO ALARANJADO quando eliminados ou quando estiverem exercendo a função.

b) RANGERS são pessoas escolhidas pela Diretoria da L.A.B.S. pela proatividade e interesse em ajudar no desenvolvimento do esporte onde são capacitados inclusive em primeiros socorros. Estes são os responsáveis pelo monitoramento e bom andamento do jogo.

c) Os RANGERS e XERIFES L.A.B.S. têm autonomia para intervir em conflitos durante os jogos, voltar jogadas errôneas e em casos extremos retirar operadores problemáticos da partida se necessário.

ITEM 18º. USO DE GRANADAS

a) O uso de granadas é permitido desde que sejam seguidas as seguintes classificações e regras:

- I. Granadas de Som** (não projetam BB's ao serem acionadas) **NÃO SÃO PERMITIDAS;**
- II. Granadas de Fragmentação** (projetam BB's ao serem acionadas) **SÃO PERMITIDAS;**



i. Estas granadas têm o efeito de eliminação nos jogos, sendo considerados eliminados todos os oponentes em um raio de 5 (cinco) metros do local onde ocorreu a explosão da granada, não estando protegidos por uma edificação.

b) Os únicos subtipos de granadas de fragmentação a serem admitidas em jogos são todas as industrializadas para a finalidade de jogos de Airsoft como, por exemplo, as NECROPSY 1 e 2, CYCLONE, THUNDER, TORNADO, T-238 1 e 2 e as de corpo fabricado em alumínio ou borracha que devem obrigatoriamente seguir as especificações de tamanho mínimo, quantidade de BB's e composição a seguir discriminadas:

I. "Alumínio" - granadas feitas em material alumínio (CANOS):

- i. Corpo em alumínio;
- ii. Tampa em tecnil;
- iii. 08 colunas com 5 furos;
- iv. 130 mm de altura;
- v. 3,85 mm de espessura;
- vi. Furos de 7/32 (as BB's devem ser expelidas na explosão).

II. "Borracha"- granadas feitas em material de borrachas de mangueiras:

- i. Corpo em borracha;
- ii. Tampa em PVC ou borracha;
- iii. 08 colunas com 5 furos;
- iv. 130 mm de altura;
- v. 3,85 mm de espessura;
- vi. Furos de 7/32 (as BB's devem ser expelidas na explosão).

Todos os itens devem estar bem rosqueados, com no mínimo 40 orifícios que consigam armazenar uma BB em cada um deles.

c) É proibido o uso de granadas próximo a animais, transeuntes, carros ou qualquer outra propriedade pública ou privada a qual se possa causar qualquer tipo de dano. O indivíduo que realizar tal manobra ao ser identificado por **QUALQUER JOGADOR, XERIFE, RANGER OU ORGANIZADOR** estará sujeito às penalidades do item 27 e também de serem denunciados às autoridades competentes bem como o ressarcimento dos danos por ele causados. Também está proibido o arremesso de PEDRAS visando simular uma granada por motivos óbvios de preservação da integridade física de todos os operadores.

d) O limite de granadas que cada operador pode entrar em jogos são de 02 (duas) granadas, mas este número é reduzido caso opte por portar outro artefato explosivo que conste no "ANEXO DE EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS".

Observação: Em jogos de grande porte pode ser determinado pela organização uma quantidade maior de granadas a ser permitida somente para aquele evento ou a restrição do uso a depender do local.

e) Fica a cargo da organização dos jogos autorizar ou não o remuniamento das granadas durante a realização dos jogos.

f) As granadas de modelo de plástico e que são vendidas com acionamento por explosivo qualquer que seja, são proibidas a partir da publicação deste manual. O operador que for flagrado utilizando este tipo de granada sem autorização da F.A.B.E. será advertido e caso persista na utilização será punido com afastamento de 30 dias dos jogos.

g) Granadas de fumaça só serão permitidas após a PRÉVIA AUTORIZAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO JOGO para seu uso, sendo que, quando AUTORIZADO, não há limite de quantidade que cada operador poderá transportar e utilizar.

h) Granadas de FLASH/ILUMINAÇÃO (AIRSOFT) só serão permitidas após a PRÉVIA AUTORIZAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO JOGO para seu uso, sendo que, QUANDO AUTORIZADO, não há limite de quantidade que cada operador poderá transportar e utilizar. (SOMENTE SERÁ PERMITIDO AS DE USO RECREATIVO AIRSOFT).

ITEM 19º. USO DE LASERS

É permitido o uso de "lasers", desde que o mesmo seja industrialmente fabricado para uso recreativo, fica proibida a utilização de todo e qualquer dispositivo caseiro que produz radiação eletromagnética, "lasers",



independente de sua cor ou potência. O descumprimento desta determinação é inadmissível e passível de punição conforme manual.

ITEM 20º. USO DE ESCUDOS

a) O escudo deverá ser transportado somente por um integrante da equipe e este será denominado categoria ESCUDEIRO. O Escudo é seu equipamento primário.

b) A categoria ESCUDEIRO poderá escolher para sua arma secundária uma das opções abaixo, I ou II, NUNCA PELAS DUAS:

I. PISTOLA/REVOLVER (GBB ou AEP) - VER ITEM 16;

II. Subcompact Machine Pistol - Exemplos: modelos como as MAC11, a MP9 e UZI – VER ITEM 16.

c) As munições devem ser OBRIGATORIAMENTE distribuídas em carregadores (magazines) conforme o ESCUDEIRO desejar.

d) Não será permitido a esta categoria o porte ou mesmo o uso de nenhum tipo de granada e ou explosivos.

e) Orientações para o uso do escudo:

I. O escudo é um item pessoal e intransferível não podendo ser repassado para nenhum outro membro da equipe muito menos para algum integrante da equipe adversária;

II. Esta categoria poderá se utilizar somente dos tipos de armas da alínea “b)” deste item, sendo vedado a utilização de granadas ou artefatos explosivos por esta categoria;

III. Não será permitido o uso de nenhum tipo de fuzil! Nem curto, nem longo, ou mesmo adaptado, nem mesmo mochilados.

f) A categoria ESCUDEIRO, quando de posse do escudo, deverá utilizar as armas citadas no subitem b) e irá realizar disparos de qualquer parte do escudo, pelas laterais ou por cima, mas ele deverá OBRIGATORIAMENTE expor pelo menos a mão para fora do escudo.

g) Formas de eliminação do escudeiro:

I. Alvejado diretamente (em qualquer parte do corpo) - Ao ser alvejado a categoria ESCUDEIRO deverá se acusar como “eliminado” e imediatamente ABAIXAR O ESCUDO;

II. Por ação de granada – ao se lançar uma granada de fragmentação (projetam BB's ao serem acionadas) e esta cair num raio de 5 metros de distância do escudo, operadores posicionados tanto a frente, quanto as laterais e aos fundos do escudo, serão considerados “eliminado/ferido críticos” bem como aqueles posicionados dentro do raio de ação da granada quando esta for acionada. (Ver item 18 deste manual).

h) O escudo deverá obrigatoriamente ter as seguintes dimensões máximas e mínimas:

MÁXIMA

ALTURA: **1,20m**

LARGURA: **70cm**

MÍNIMA

ALTURA: **1,10m**

LARGURA: **60cm**

i) O escudo deverá ser totalmente opaco na sua plenitude com exceção de uma janela de visualização a qual deverá possuir as seguintes medidas máximas:

ALTURA: **35cm**

LARGURA: **30cm**

ITEM 21º. UTILIZAÇÃO DE “CARROS DE COMBATE”

Caberá a Organização divulgar as situações de: permissão de uso, quantitativo, eliminação dos veículos, conduta de uso do veículo, limitações e obrigatoriamente fazer um BRIEFING DE SEGURANÇA com os tripulantes do veículo, tendo como base Anexo Veículos tripulados.

ITEM 22º. UTILIZAÇÃO DO ESPECIALISTA “MULA”

a) Caberá à organização optar ou não pela inserção do especialista “mula” na dinâmica dos jogos.

b) O especialista “mula” será um integrante da equipe que levará consigo uma mochila onde irá transportar os carregadores extras para utilização da equipe.

c) Todos os integrantes da equipe deverão possuir carregadores discriminados no ITEM 16 deste manual.



- d) O especialista “mula” poderá transportar em sua mochila quantos carregadores a equipe quiser, mas mantendo o limite máximo de munição, por operador, conforme descrito no ITEM 16 deste manual.
- e) O especialista “mula” não poderá, ele mesmo, pegar mais munição na mochila de transporte! Este procedimento deverá ser feito pelo próprio operador que necessita das munições.
- f) Ao operador será somente permitido a utilização dos carregadores transportados pelo especialista “mula” quando acabarem todas as munições do operador.
- g) A função “MULA” só será utilizada em eventos de longa duração, onde se fará necessário um uso maior de munições pelas equipes e também em casos que se adequem aos enredos elaborados para as missões. Em ambos os casos a organização deverá obrigatoriamente informar antecipadamente aos participantes que se fará a utilização desse tipo de especialista para que as equipes preparem previamente sua “mula” para o jogo.
- h) A especialidade “mula” passará a beneficiar também a classe de escudeiros no transporte de magazines de pistola somente.
- i) O operador “mula” poderá sim se beneficiar das munições por eles transportadas desde que, outro operador tenha acesso a sua mochila pegue e entregue a munição.
- j) Não será permitido “sequestrar” para uso próprio os magazines do time adversário transportados por “mulas” que estejam fora de combate (“mortas”) ou feitas “refém”.

ITEM 23º. USO DE “REFÉNS” EM JOGO

- a) Não é permitido se utilizar de outro operador “eliminado” usando-o como “refém” ou mesmo como “escudo” de maneira intencional. Essa situação só poderá ser usada em um jogo caso seja autorizada pela organização.
- b) Não é permitido ao adversário movimentar/transportar operadores/jogadores “eliminados” para uma posição diferente de onde estão ou mesmo agrupá-los com a finalidade de impedir a cura dos mesmos durante o jogo.
- c) Caso a organização do jogo autorize a possibilidade de se fazerem reféns atendendo a dinâmica planejada, as armas dos mesmos somente são consideradas desabilitadas se o refém estiver vivo. Caso seja realizado o procedimento com o refém eliminado, a jogada será sem efeito e anulada pelo ranger.
- d) Procedimento para desabilitar armas e objetos de um refém: Tocar cada um dos itens do operador rendido (armas, rádio, granadas, mags etc) e verbalizar “DESABILITADO” (ex.: desabilitado rádio, desabilitada pistola e assim sucessivamente).

ITEM 24º. PONTA VERMELHA

- a) Para jogos apoiados pela F.A.B.E. faz-se obrigatório o uso da ponta nas cores vermelho vivo ou laranja em todas as AEG’S, RIFLE, GBBR, PISTOLAS, GBB, AEP, REVÓLVVERES, RIFLES SNIPER, METRALHADORAS DE SUPORTE de todos os jogadores participantes ou não dos jogos.
- b) As pontas devem ter o tamanho mínimo de 1,5cm na lateral do "Flash Hider" ou Silenciador ou do "Slide" (quando pistola), sendo aceito tamanho menor somente em casos que já venham pintados de fábrica.
- c) Não será permitido o uso de fita ou qualquer outro material que possa ser removido facilmente, descaracterizando assim a marcação obrigatória da arma.
- d) Pontas originais não podem ser pintadas com a finalidade de diminuir o tamanho mínimo obrigatório descrito acima.

ITEM 25º. ARMAS BRANCAS OU DE FOGO

É proibido usar ou portar armas brancas (facas, facões, canivetes, espadas, baionetas e etc) durante os jogos e nos locais de sua realização. Somente os Rangers e Socorristas terão em seu poder canivetes para auxílio caso necessário.

É proibido o uso e o porte de armas de fogo nos jogos e locais de sua realização, sendo que somente os integrantes das forças de segurança pública ou pessoas que comprovem por via documental a necessidade da permanência da arma durante o período pré e pós jogo e que tenham o porte em situação regular, poderão adentrar em campo com a sua arma de defesa pessoal desmuniada. As munições deverão permanecer no veículo e fora de alcance durante os jogos.



ITEM 26º. USO DE EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS

A regulamentação do uso de Equipamentos Específicos como Armas de Suporte, C4, Lançador de Granadas, Claymore, Drone Terrestre, Drone Aéreo, Sentry Gun e outros que possam ser adotados em jogos apoiados pela L.A.B.S. consta no ANEXO – EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS.

ITEM 27º. PENALIDADES

Todas as penalidades previstas neste manual serão deliberadas por conselho disciplinar composto pelos líderes de equipe que fazem parte do Conselho de Líderes da L.A.B.S., que tem autonomia para aplicação de medidas preventivas.

a) O descumprimento de todo e qualquer item descrito neste documento de condutas e regras levará o operador/jogador a ser punido conforme descrito abaixo

- I. Primeira falta: até 30 dias de suspensão;
- II. Segunda falta: de 31 à 60 dias de suspensão;
- III. Terceira falta: de 61 à 90 dias de suspensão.

b) IMORTALIDADE/HIGHLANDER

JOGADORES/OPERADORES flagrados em atitude de “imortalidade” (levar um disparo do oponente e não se acusar) serão punidos conforme descrito abaixo:

- I. Primeira falta: até 30 dias de suspensão;
- II. Segunda falta: de 31 à 60 dias de suspensão;
- III. Terceira falta: de 61 à 90 dias de suspensão.

c) TUMULTUADOR /TARZAN

Operador que verbaliza com seus adversários de forma imperativa, exigindo a eliminação adversária, questionando e ou afirmando ter atingido oponente, sem provas materiais, e mesmo as tendo, antes de avaliação do Conselho Disciplinar, pois a pré-avaliação de seus pares é indispensável para que qualquer medida restritiva seja aplicada aos Operadores. Estes operadores serão punidos com:

- I. Primeira falta: até 30 dias de suspensão;
- II. Segunda falta: de 31 à 60 dias de suspensão;
- III. Terceira falta: de 61 à 90 dias de suspensão.

Observação: O mesmo se aplica a proferir acusações extracampo, em redes sociais ou até mesmo em local diverso do local do jogo, sem a devida comprovação, passível ainda de responsabilização Judicial.

d) AGRESSÃO VERBAL

- I. Primeira falta: 30 dias de suspensão;
- II. Segunda falta: 60 dias de suspensão;
- III. Terceira falta: 90 dias de suspensão.

O OPERADOR APÓS A TERCEIRA FALTA SERÁ SUBMETIDO AO CONSELHO DISCIPLINAR E DE ACORDO COM A DELIBERAÇÃO PODERÁ SER DESCONVIDADO A PARTICIPAR DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA F.A.B.E..

ITEM 28º. NÃO SERÁ TOLERADO! É TERMINANTEMENTE PROIBIDO! SENDO PASSÍVEL DE DENÚNCIA QUEIXA A SER ENCAMINHADA ÀS AUTORIDADES COMPETENTES, TODO E QUALQUER TIPO DE:

- a) **AGRESSÃO FÍSICA OU VERBAL CONTRA PESSOAS OU ANIMAIS DENTRO OU FORA DA ÁREA DE JOGO POR PARTE DOS JOGADORES PARTICIPANTES DOS JOGOS APOIADOS PELA L.A.B.S..**
- b) **DISPAROS CONTRA PESSOAS, ANIMAIS, VEÍCULOS E DEMAIS PROPRIEDADES PRIVADAS DENTRO OU FORA DA ÁREA DE JOGO POR PARTE DOS JOGADORES PARTICIPANTES DOS JOGOS APOIADOS PELA L.A.B.S..**
- c) **UTILIZAÇÃO COMO BUNKER (PROTEÇÃO) DE TODO E QUALQUER VEÍCULO E DEMAIS BENS DE PROPRIEDADE PÚBLICA OU PRIVADA DENTRO OU FORA DA ZONA DE JOGO SENDO O JOGADOR**



RESPONSÁVEL POR QUALQUER DANO QUE ELE TENHA CAUSADO A ESTE BEM E OBRIGATORIAMENTE ELE, E SOMENTE ELE, DEVERÁ REALIZAR O RESSARCIMENTO FINANCEIRO OU MORAL AO PATRIMÔNIO PÚBLICO OU PRIVADO AO QUAL VEIO A DANIFICAR DE FORMA PROPOSITAL AO DESCUMPRIR AS DETERMINAÇÕES AQUI CITADAS.

AO SER IDENTIFICADO O JOGADOR SERÁ EXPULSO SUMARIAMENTE E PERMANENTEMENTE DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA L.A.B.S..

ITEM 29º. AGRESSÃO FÍSICA

NÃO SERÁ TOLERADO NENHUM TIPO DE AGRESSÃO FÍSICA ENTRE JOGADORES E INTEGRANTES DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA L.A.B.S..

NO CASO DE AGRESSÃO FÍSICA O IDENTIFICADO SERÁ SUSPENSO POR 90 DIAS DAS ATIVIDADES RELACIONADAS AO AIRSOFT E A L.A.B.S. E ENCAMINHADO AO CONSELHO DISCIPLINAR PARA DELIBERAÇÃO, E CONFORME A GRAVIDADE DO FATO, DESCONVIDADO PERMANENTEMENTE DOS JOGOS DE AIRSOFT APOIADOS PELA L.A.B.S..

ITEM 30º. INGRESSO DE NOVAS EQUIPES

Novas equipes que desejam fazer parte da liga devem solicitar sua filiação à L.A.B.S. através do site tionerf.com.br na aba contato e enviar a solicitação. As equipes devem atender aos seguintes critérios:

- a) Participar de 50% dos eventos promovidos pela L.A.B.S no período de um ano;
- b) Não ter incidentes disciplinares de qualquer integrante da equipe participante em eventos;
 - b.1) Somente as equipes fundadoras da L.A.B.S. e equipes da baixada santista tem poder de voto no conselho esportivo;
 - b.2) As equipes que não fazem parte da Baixada Santista, não tem poder de voto no conselho para decisões.
- c) Ter sido aprovado no conselho formado pelos representantes de equipes fundadores da L.A.B.S.

ITEM 31º. DEFILIAÇÃO DE EQUIPES

As equipes somente serão DEFILIADAS por solicitação da própria equipe ou através de atos disciplinares graves de seus operados de forma recorrente conforme os itens: 28 e 29.

ITEM 32º. EVENTOS

As solicitações de eventos na baixada santista e entorno que desejam ter apoio da L.A.B.S., os organizadores devem estar cientes que o evento deve seguir as regras deste manual.

I. Deve-se respeitar o calendário com intervalo de um mês entre os eventos.

ITEM 33º. ATUALIZAÇÃO DO MANUAL

- I. O Manual será atualizado sempre que necessário e de acordo com atualidades do esporte.
- II. O Manual será atualizado após o ingresso de novas equipes no prazo de 30 dias úteis após o ingresso.

ESTE MANUAL DE REGRAS E CONDUTA TERÁ VALIDADE IMEDIATA APÓS A DATA DA SUA PUBLICAÇÃO NOS INSTRUMENTOS DE DIVULGAÇÃO DA LIGA DE AIRSOFT DA BAIXADA SANTISTA - L.A.B.S.



EQUIPES FUNDADORAS

Tio Nerf

Os Piratas Rabugentos

Kong

Tribo De Judá

Comando Delta

Team Mercenários

Os Corvos

Brotherhood

Cães - Comando Airsoft Especial

Los Bandoleros

Delta – 1st Special Forces Operational Deltachment

Operação Airsoft

Coites – Comando de Intervenção e operações Táticas Especiais

Napalm – Airsoft Team



MANUAL DE REGRAS – MILSIM L.A.B.S.

Este **manual** é um guia prático com um conjunto de regras e serve para todos que se relacionam com a organização, independente da forma de relacionamento.

Ele pode abordar diversos temas, como um **código de conduta, regras internas, procedimentos, uso de equipamentos**, entre outros.

[O manual não tem caráter jurídico, não estabelecendo bases legais.](#)