

RED ALERT AIRSOFT SQUAD



ESTATUTO E CÓDIGO DE CONDUTA

ESCRITO PELO CORPO ADMINISTRATIVO DO TIME
REVISADO POR RICARDO DORIGO E RAFAEL MEZZALIRA

PATO BRANCO - PR
2019

Introdução ao esporte

- **O que é AIRSOFT?**

O Airsoft é um esporte de ação que simula situações de combate. Para isso utiliza armas de pressão que disparam bolinhas de plástico (bbs) de 6 mm de diâmetro. As bbs são rígidas e sem tinta, por isso a honra dos jogadores é fundamental para o desenvolvimento do esporte, já que ele deverá acusar que foi atingido e sair do jogo.

No Brasil o airsoft é regulamentado pelo Exército Brasileiro e a ponta laranja é exigida em todos os equipamentos. As armas são réplicas de armas de fogo reais, porém, seu mecanismo interno em nada se assemelha com as mesmas, sendo impossível qualquer conversão das armas de airsoft para o uso com munição real.

- **Honra.**

Mas aí me perguntam: se não tem tinta e não marca, como é que sabemos quando acertamos a pessoa do outro time? Simples, o airsoft é um jogo cujo pilar principal é a HONRA dos jogadores e quando um jogador for atingido, imediatamente ele deve se acusar e sair do jogo

- **Regulamentação.**

As armas de airsoft são enquadradas como ARMAS DE PRESSÃO, de acordo com os decretos e portarias do Exército Brasileiro (R-105 e Portaria Nº 02 COLOG, de 26 fevereiro de 2010), dividindo-se basicamente em três tipos de armas: elétricas, a gás e à mola. Uma das exigências desta portaria é que todas as armas de airsoft tenham uma marcação em sua extremidade na cor laranja ou vermelho vivo.

- **Equipamentos de segurança.**

Os óculos de proteção são os únicos equipamentos obrigatórios e devem ser aprovados pelos padrões ANSI Z87.1-2010 que certifica o produto para utilização em ambientes com risco de impacto por objetos. Todavia também é recomendável a utilização de proteção facial, seja através de mascaras ou lenços que podem prevenir a ocorrência de lesões indesejadas no rosto.

Abordagem geral

O objetivo principal do grupo é de promover a diversão, alegria e cultivar amizades.

Todos os membros participantes, antes de entrarem neste grupo, passam por um processo de seleção onde as principais características analisadas são o caráter, honestidade e o companheirismo. Estes são os pilares que sustentam o grupo, toda e qualquer mudança de conduta que venha a prejudicar o time ou qualquer um de seus membros é analisada e julgada caso a caso pelos seus administradores e se for necessário aplica-se a punição adequada para a situação ocorrida.

Consideramos todos os membros como parte de uma família. Nada é mais importante que a sua própria família, não concorda? Por isso, jamais lhe cobraremos algo que você não possa fazer, te tirando assim de suas prioridades pessoais, mas como também somos uma família, gostamos de atenção às vezes, por isso tente sempre ser ativo e ajude quando possível, procure participar dos jogos deixe de lado os seus problemas neste dia e traga a sua alegria para o time.

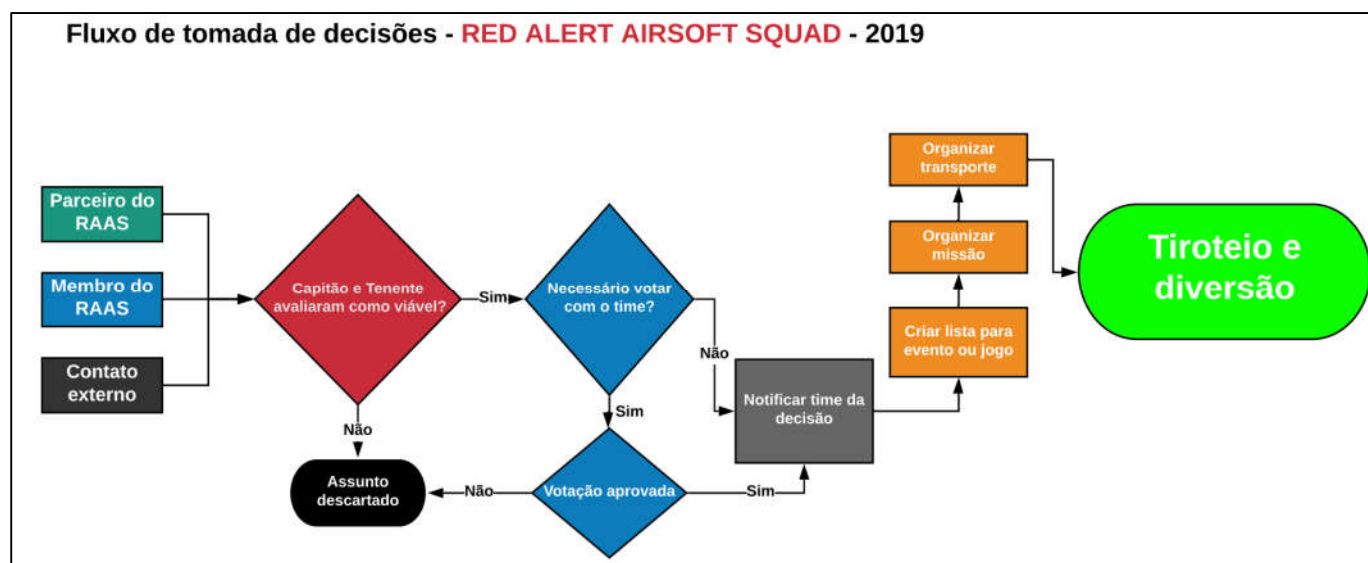
Para que haja harmonia entre os membros se faz necessário a estipulação de algumas regras, estas estão descritas abaixo e devem ser seguidas, não é nada que qualquer pessoa com as características citadas acima não possa fazer, seguir e se divertir, ao mesmo tempo.

Hierarquia

- Capitão
- Tenente
 - Tesoureiro
 - Operador

Fluxo de tomada de decisões

Abaixo foi representado um fluxograma (Mapa) do caminho a ser percorrido quando um assunto importante para o time precisa ser discutido.



Mensalidades

O valor simbólico da mensalidade é de R\$10 a ser pago ao responsável pelo caixa, o mesmo deverá receber, gerir e prestar contas bem como informar pendências dos operadores para com o time.

É via de regra notificar o operador ao terceiro mês sem pagamento para que justifique e regularize a situação, cabe ao comando avaliar caso o responsável pelo caixa não consiga resolver a pendência.

Entrada de novos membros - JOIA

Novos membros podem ser integrados ao time após um período de avaliação e acompanhamento definidos pelo comando. Concluída esta fase, haverá o alinhamento prévio sobre o sistema de mensalidade, JOIA e demais regras descritas neste documento.

Na sequência o Capitão e Tenente deverão colocar em votação entre os administradores do time a inclusão do membro justificando os benefícios de agrega-lo ao time, se aprovado o mesmo será comunicado e mediante pagamento da JOIA no valor R\$100 será concedido ao aspirante:

- Patche do RAAS;
- 1 mês de mensalidade;
- Uso de todos os equipamentos coletivos adquiridos com as mensalidades já pagas ao caixa;
- Participação ativa no time e todos os privilégios disponíveis aos demais operadores.

Características de cada categoria (FPS, distância e etc.)

- **Categoria Assalto**
 - Limite de FPS c/ Hop-up aberto: **400fps**
 - BBs recomendada: **0.20G à 0.28G**
 - Distância mínima: **5m (Recomendado 10m)**
 - Comprimento de handguard: **Sem restrição**
 - Acessórios obrigatórios: **Nenhum**
 - Acessórios proibidos: **Nenhum**
 - Arma secundária: **Não obrigatório**
- **Categoria DMR**
 - Limite de FPS c/ Hop-up aberto: **450fps**
 - BBs recomendada: **0.30G à 0.36G**
 - Distância mínima: **15m (Recomendado 20m)**
 - Comprimento de handguard: **13 polegadas**
 - Acessórios obrigatórios: **Luneta, bipe e Midcap**
 - Acessórios proibidos: **High-cap**
 - Arma secundária: **Obrigatório**
- **Categoria Sniper Ferrolhada**
 - Limite de FPS c/ Hop-up aberto: **550fps**
 - BBs recomendada: **0.40G à 0.48G**
 - Distância mínima: **20m (Recomendado 25m)**
 - Comprimento de handguard: **Sem restrição**
 - Acessórios obrigatórios: **Luneta e bipe**
 - Acessórios proibidos: **Nenhum**
 - Arma secundária: **Obrigatório**

- **Armas secundárias elétricas e GBB**
 - Limite de FPS c/ Hop-up aberto: **350fps**
 - BBs recomendada: **0.20G à 0.28G**
 - Distância mínima: **5m (Recomendado 10m)**
- **OBS1:** A Cronagem é feita com 3 disparos utilizando BBs 0,20g, o valor considerado é o intermediário destes disparos.
- **OBS2:** Quando não for possível respeitar a distância mínima, a preferência é pela rendição ou tiro em uma área protegida do corpo. Se o encontro for frontal, ambos os operadores devem se declarar mortos e retornar ao ponto de origem (Base, respawn e etc.)
- **OBS3:** A rendição nunca poderá ocorrer enquanto os operadores estiverem frente a frente, somente pelas laterais ou costas, salvo casos em que o operador rendido está com a arma abaixada e é surpreendido.
- **OBS4:** Para ambas as observações feitas, prevalece o bom senso e segurança dos operadores.

Conduta e regras gerais

1. Segurança.

Equipamento de segurança é obrigatório, principalmente para os olhos, nós estamos preocupados com a sua segurança, por favor, faça o mesmo. Nunca remova o equipamento de segurança dentro do campo ou em áreas de disparos para teste, acidentes acontecem, mas é nosso dever evita-los.

2. Vista a camisa do time.

O RAAS é como uma família, todo membro é um representante do time, portanto defenda os princípios do mesmo. Procure ser um membro ativo, não apenas participando dos jogos, mas também ajudando sempre que possível e no que for preciso.

3. Leve sempre para o campo honra e lealdade.

Suas atitudes refletem em toda a equipe, o fundamento principal do jogo é a honra, prezamos sempre pela honestidade e a camaradagem, somente assim o jogo será divertido e interessante.

4. Para valer a pena tem que ser mais divertido que trabalhoso.

Sempre ajude seus colegas quando for possível, não deixe que os outros membros façam todo o trabalho, todos merecem se divertir, trabalho em equipe se torna mais produtivo e menos cansativo.

5. Respeite seus colegas e adversários, não faça ao próximo o que não quer que façam a você.

Somos todos do mesmo grupo, suas atitudes podem refletir nos demais, portanto antes de fazer algo, pense no time como um todo e se o que você está fazendo, não irá prejudicar o grupo ou alguém, temos uma imagem a zelar e pequenas atitudes podem afeta-la. **(Vide regra .3)**

6. Gritar em campo é permitido.

Desde que seja para aumentar o ânimo do seu time e te ajudar a vencer os objetivos. A comunicação é importante, mas brigas e discussões são proibidas, lide com a adversidade de forma adequada, não deixe ela fazer você perder a razão.

Entre ter razão e ser simpático, seja simpático, “vencer” ou causar uma discussão não o fará melhor que o próximo. **(Vide regra .5)**

7. Pró-Atividade é boa quando planejada.

Seja antes, durante ou após o jogo, planeje suas ações e estratégias. Um movimento mal pensado pode estragar o jogo e tudo tem a sua hora e lugar.

Quer fazer algo pelo time? Ótimo! Mas antes de abrir isso a todos ou sair executando sozinho, fale com os administradores e peça a opinião deles, assim evitará desgaste e stress desnecessário. **(Vide fluxo de tomada de decisões.)**

8. O Briefing é muito importante para o bom andamento do jogo, por isso preste muita atenção.

É importante prestar atenção enquanto a explicação é dada, pois somente assim você saberá o que fazer durante o jogo e como será possível contribuir ainda mais para que sua equipe atinja os objetivos.

9. Somente membros do RAAS podem convidar pessoas externas.

Essa regra é válida para jogos que sejam exclusivos a operadores do time, para os jogos abertos com parceiros, o convite pode se estender a terceiros, desde que sejam previamente informados ao organizador do jogo.

10. Dia de jogo não é dia de manutenção.

Consertos de equipamentos devem ser realizados durante a semana, não minutos antes do jogo, infelizmente se seu equipamento deu algum problema inesperado, tente resolver sozinho ou deixe para outra hora e outro lugar, procure não atrapalhar a diversão dos seus colegas.

11. Quer convidar um amigo para conhecer o esporte e o time? Ótimo! Porém, ele é sua responsabilidade!

Antes de qualquer coisa fale com um ADM sobre a sua intenção, explique ao seu convidado o que é o Airsoft e exponha previamente as regras para ele. Explique como funciona o jogo e garanta que ele venha preparado para tal. Com conhecimento prévio do esporte, regras e bons modos ele não passará por situações desagradáveis e se divertirá junto com os demais.

Quem trazer um novo participante, seja convidando, locando equipamentos e afins será responsável por apresentar e cobrar o termo de responsabilidade do indivíduo. Chegue com seu convidado pelo menos 30 minutos antes do início do jogo para as devidas orientações e familiarização com o campo, equipamentos e objetivos do jogo.

12. Caronas / Locomoção.

Se você não tem como se deslocar até o local do Jogo, combine nos grupos do time a carona com pelo menos um dia de antecedência. Sempre haverá alguém disposto a ajudar, nunca deixe para a última hora e tente sempre se antecipar e deixar suas coisas prontas, ninguém gosta de esperar.

13. Aplicação dos fundos do caixa (R\$) – Sempre considerar o fluxo de tomada de decisões.

O dinheiro em caixa arrecadado através do sistema de mensalidades e JOIA aplica-se em:

- Compra de equipamentos coletivos e elementos de jogo (**Cronógrafo, fakebomb e etc.**);
- Jantares isentos ou com custo reduzido para os operadores (**Frequência ocorre conforme volume de dinheiro em caixa**);
- Aquisição de brindes para sorteio durante jantares e eventos;
- Ações sociais;
- Pode ser utilizado como massa de manobra para compra de itens que tem como destino o operador do time, neste caso o dinheiro será retornado ao caixa após entrega dos itens (Ex.: Quando for realizada a compra de um lote de patches, pode ser utilizado o dinheiro em caixa para pagamento à vista e à medida que forem entregues os patches aos operadores, o dinheiro vai sendo reposto no caixa).

14. Ações sociais.

Ações dessa natureza tem muito valor para a sociedade, o RAAS também busca contribuir. Doações e afins podem ser organizadas e realizadas em nome do time mediante alinhamento com o comando, sempre respeitando o **fluxo de tomada de decisões**.

15. Jogos externos e operações.

Está no sangue de nossos operadores o gosto por experimentar novas experiências, seguindo essa premissa o RAAS preza por jogos externos e operações. Para que o time possa participar, é necessário que o convite chegue até o comando sempre respeitando o **fluxo de tomada de decisões**.

16. Potenciais campos.

Um cenário novo sempre é um fator de motivação para os nossos operadores e o RAAS está sempre à procura de um novo campo. Para isso buscamos firmar parcerias onde também haja interesse do proprietário de ceder o espaço particular para a prática esportiva, o local deve contemplar alguns requisitos básicos:

- Área total deve comportar um número mínimo de 20 operadores;
- Espaço que permita a montagem de uma zona fria sem riscos aos pertences ali deixados;
- Área para estacionamento dos veículos fora do alcance de disparos;
- Isento de locais com alto risco de acidentes;
- Zona de jogo não pode permitir a livre circulação de pessoas.

Devem ser feitas visitas prévias para avaliar o local antes de ser anexado ao portfólio de campos disponíveis, para isso deve ser seguido o **fluxo de tomada de decisões**.

17. Listas de jogos.

As listas de jogos sempre serão lançadas com a seguinte frequência:

- Pelo menos 3 dias de antecedência (Quarta-feira) para jogos locais e de rotina;
- Pelo menos 1 semana de antecedência (Segunda-feira) para jogos externos na região;
- Pelo menos 1 mês de antecedência para eventos grandes como operações;

Cabe ao comando fazer a gestão dos jogos bem como definir as missões aplicadas as partidas organizadas pelo RAAS, sempre haverá um responsável por executar a missão proposta (Briefing, objetivos e separação de times), porém todos os operadores podem dar sugestões de missões e modalidades de jogos, desde que sigam o **fluxo de tomadas de decisões**.

18. Patrocínios e parcerias.

O RAAS está sempre em busca de contatos que possam trazer algum benefício para o time todo, pensando nisso é feita a divulgação de todas as nossas atividades através das redes sociais.

Patrocínios e parceiros podem entrar em acordo com o time para que divulguem suas marcas através do nosso Facebook, Instagram e grupos de WhatsApp. Entretanto devem contribuir com o time através da venda de produtos e serviços à preços acessíveis bem como contribuir periodicamente na arrecadação de brindes e fundos para realização de sorteios durante eventos do time.

19. Estrutura organizacional.

O comando do RAAS atualmente é constituído pelo Capitão e Tenente, seguido do Tesoureiro e operadores, sendo que todos possuem voz ativa quando necessário realizar uma votação. A hierarquia de cargos e funções sempre deve ser definida pelo comando assim como a delegação de funções como é o caso do tesoureiro.

Sempre que necessário serão feitos chamados coletivos ao grupo para que os operadores participem de atividades gerais como a manutenção de algum campo. Pontualmente algumas atividades individuais serão sugeridas se houver disponibilidade do operador em atende-las.

Cabe ainda ao time de forma coletiva definir a necessidade de renovação do comando através de argumentos plausíveis e de senso comum, do contrário a renovação pode partir do próprio comando para que seja mantido um ciclo saudável na execução das tarefas do time, por hora não existe definição sobre o limite de tempo para uma gestão.

20. Problemas de conduta durante os jogos.

Problemas de conduta durante a prática esportiva (**Highlanders, tiros a curta distância, excesso de FPS e etc.**) deverão ser discutidos sempre após a partida de forma civilizada com o organizador do jogo ou membro do comando, salvo casos onde existe a presença de um ranger (Fiscal de prova) que deve prontamente avaliar a reclamação do operador sem que haja interferência no fluxo da partida.

Operadores mal-intencionados serão convidados a se retirar da partida e cabe ao comando avaliar cada caso de forma imparcial, portanto mantenha-se na linha para evitar represálias e desconfortos, em toda situação sempre prevalece o bom senso.

21. Desligamento de membros do time.

Existem algumas situações que podem resultar no desligamento do operador:

- Solicitação pelo operador (Justificado ou não);
- Má conduta durante a prática esportiva (Avaliada pelo comando);
- Inadimplência das mensalidades após 3 meses sem justificativa (Avaliada pelo comando);
- Mau comportamento do cidadão, mesmo fora de campo, onde as atitudes possam refletir no time como um todo;
- Expressamente proibido trazer ou fazer o uso de drogas ilícitas dentro de eventos ou jogos organizados pelo time ou em que o RAAS está participando como convidado.