

# SIMULAÇÃO DE AÇÃO REAL

MANUAL DE REGRAS DE AIRSOFT

Versão 2026.1



## Índice – Manual SAR 2026.1

<b>1. INTRODUÇÃO AO S.A.R.</b>	<b>4</b>
1.1. ELIMINAÇÃO	4
1.2. ESQUEMA DE JOGO	5
1.3. COMPROMETIMENTO PESSOAL	5
<b>2. REGRAS DE CONDUTA</b>	<b>6</b>
<b>3. EQUIPAMENTOS REGULAMENTARES PARA A PRÁTICA DE S.A.R.:</b>	<b>9</b>
3.1. LOADOUTS	11
<b>4. REGRAS PARA O MANEJO DO MUNICIAMENTO</b>	<b>12</b>
<b>5. CLASSES NO S.A.R.</b>	<b>13</b>
Para que serve a Classe:	13
Classe x Função (diferença importante)	13
Resumo das Classes:	14
5.1. ASSALTO	15
5.2. SAW - SQUAD AUTOMATIC WEAPON	16
5.2.1. MINIGUN	17
5.3. SNIPER	18
5.4. DMR - DESIGNATED MARKSMAN RIFLE	20
5.5. Resumo de quantidade de munição e velocidade por classe:	21
<b>6. COMBATE</b>	<b>22</b>
<b>7. INCAPACITAÇÕES</b>	<b>23</b>
7.1. RENDIÇÃO	24
7.2. PROCEDIMENTO CORRETO PARA VIP, REFÉNS OU PERSONAGENS SIMILARES.	24
7.3. INCAPACITAÇÕES E FERIMENTO DE JOGO	25
7.3.1. Disparos nos membros equivale a "Ferimento de Jogo":	25
7.3.2. INCAPACITAÇÕES ou FERIMENTOS CRÍTICOS.	27
7.3.3. INTERRUPTÃO DE ATENDIMENTO/REENGAJAMENTO	27
<b>8. ESPECIALISTAS</b>	<b>28</b>
Para que serve a Especialidade	28
Requisitos comuns (podem variar por evento)	28
Especialidades previstas:	29
8.1. MÉDICO	30
8.2. ARMEIRO	33
8.3. ENGENHEIRO DE COMBATE	33
8.4. ESPECIALISTA NAVEGADOR	35
8.5. ESPECIALISTA COMUNICADOR	35
<b>9. GRANADAS, MINAS, E MATERIAL PIROTÉCNICO</b>	<b>35</b>
9.1. GRANADAS	36
9.1.1. Granadas Funcionais	36
9.1.2. Granadas Explosivas:	36
9.2. LANÇADOR DE GRANADAS	38
9.3. MINAS	39
9.4. MATERIAL PIROTÉCNICO	39
<b>10. ARMAS SECUNDÁRIAS</b>	<b>40</b>

11. USO DE ESCUDOS “BALÍSTICOS”.	41
12. DRONES — FILMAGEM X USO TÁTICO	43
13. FIM DE JOGO.	44

41
43
44



## 1. INTRODUÇÃO AO S.A.R.

**S.A.R. (Simulação de Ação Real)** A intenção deste manual, é apresentar aos praticantes de airsoft a modalidade S.A.R., fase anterior a “REAL ACTION” já adotada e difundida com extrema propriedade e zelo nacionalmente através do Grupo Galos de Briga – MG, cujo Compêndio é a base deste.

É o segmento dentro do airsoft que busca aproximar a sensação de jogo à realidade, tomando partido de algumas manobras de comprometimento dos jogadores, que conduzem através das dificuldades encontradas por operadores e combatentes reais em situações reais.

Perceba, que mesmo que a busca por uma aproximação com a realidade seja almejada, ela se restringe às dificuldades e processos de manejo de equipamentos, municiamentos e protocolo de zonas de disparos que alteram o critério de eliminação comum no airsoft.

Em momento algum, há no S.A.R. o desejo do combate real com destino fatal, lesões reais, tão pouco a dor, o sofrimento e as amarguras que as condições reais de combate geram no físico e no emocional das pessoas. Não há nenhuma relação das modalidades que praticam o S.A.R. com os horrores da guerra, das guerrilhas, dos combates urbanos, do caos da destruição de vidas.

### 1.1. ELIMINAÇÃO

Diferentemente do Real Action (RA), no S.A.R. não existe eliminação imediata. O jogador somente deverá se retirar de campo quando acabarem os seus IFAKs (*Individual First Aid Kits* ou kits de primeiros socorros).

Os ferimentos são classificados em intermediários e críticos. Os intermediários são os disparos efetuados nos braços e pernas, e os críticos sobre o tronco e cabeça. Caso o operador seja atingido em qualquer uma destas formas, cabe ao operador designado como Médico o recolocar em jogo, procedendo de acordo com o tópico Especialista Médico deste manual.

Da mesma forma, disparos feitos contra as armas de airsoft são desabilitadores, o que indica que se tornam inoperantes até serem reparadas por um Especialista Armeiro.

Ao passo que um ferimento incapacita total ou parcialmente um jogador, condicionando-o a procurar ou esperar pelo socorro de um especialista, o que eleva a emoção do jogo, agregando valores como o uso da estratégia, gerenciamento de recursos humanos, trabalho em equipe, etc.

*Obs.: Por questão de segurança, apesar da obrigatoriedade do uso dos óculos de proteção adequados, não recomendamos a prática de disparos intencionais contra a cabeça dos adversários. O impacto das bolinhas de plástico (bb's) são suaves (cerca de 1.52 joules), mas ainda assim podem gerar pequenos traumas à pele, ainda mais se considerarmos as partes sensíveis do rosto, como lábios, dentes e cartilagens. O uso de máscaras integrais, não é obrigatório, mas altamente recomendado.*

## 1.2. ESQUEMA DE JOGO

No S.A.R. o uso de missões é inerente. "Missão" é o nome dado ao argumento de jogo, oferecido aos jogadores para a interpretação em campo.

Diferentemente de outras modalidades de airsoft, que se focam na eliminação de seus adversários, ou na captura de uma bandeira ou estandarte em campo, no S.A.R., uma missão pode ter vários objetivos, como o reconhecimento de um acampamento inimigo, localização e desabilitação de uma antena de comunicação, captura ou eliminação de um comandante adversário, escolta de um dignitário em campo, instalação de dispositivos de detonação cenográficos em objetos específicos, resgate de reféns, fuga de campo de prisioneiros, etc.

Muitas vezes, o sucesso no cumprimento de uma missão pode se dar sem que nenhum disparo seja dado, e tudo depende do bom trabalho da equipe, da boa estratégia, da boa comunicação, do bom uso do mapa de jogo e dos recursos disponíveis.

## 1.3. COMPROMETIMENTO PESSOAL

Apesar de observarmos o mesmo comprometimento de outros praticantes de airsoft em outros segmentos/modalidades, no S.A.R., o jogador incorpora o papel de um combatente, se caracterizando à rigor, com o uso de fardamento e indumentária peculiar (loadout), que não só lhe auxilie na camuflagem em campo, na portabilidade de seus equipamentos e na sua proteção física, mas também lhe ajude na imersão lúdica do enredo proposto.

O mesmo ímpeto com que os jogadores buscam em se equipar espera-se que se tenha no caráter e lealdade dentro do campo de jogo, seja em respeito às regras, aos demais jogadores, e principalmente em sua própria conduta e ética.

Raramente é utilizado a figura do Juiz de jogo (Ranger), uma vez que as zonas de jogo são em geral grandes demais, e as missões e objetivos tão diferenciados, que seria impraticável cobrir todos os locais sob a supervisão de árbitros. Desta forma, espera-se que cada um dos praticantes da modalidade assuma o compromisso irrestrito com a boa conduta em campo, sendo justo com os critérios de acertos e eliminações, e usando o bom senso para evitar que interpretações errôneas provoquem brigas e discussões.

Portanto, agora cômicos do que é o S.A.R., os convidamos para conhecer mais profundamente as regras que margeiam esta instigante modalidade!

## 2. REGRAS DE CONDUTA

EMBORA O AIRSOFT SEJA UM ESPORTE EMOCIONANTE, DIVERTIDO E INSTRUTIVO, HÁ PERIGOS INERENTES COMO EM QUALQUER ESPORTE. PERIGOS ESSES QUE PODEM SER MINIMIZADOS, SEGUINDO AS DIRETRIZES DE SEGURANÇA, USO DO EQUIPAMENTO DE SEGURANÇA, E EXERCÍCIO DE BOM SENSO.

- **Respeito, confiança e honestidade** são esperados de todos! Jogos e Eventos de S.A.R. vem ao longo de sua existência se baseando na honra, ética e lealdade de seus praticantes!
- Não há necessidade de convocar a eliminação de outros combatentes diretamente a eles! Não aborreça a si e a outros em sua volta, chame um juiz/RANGER para isso, e na ausência dele, comunique imediatamente o fato à Organização do Evento.
- É expressamente proibido o uso de drogas ou consumir bebidas alcoólicas nas dependências dos jogos. Pessoas sob o efeito de álcool, drogas ou qualquer outra substância estimulante ou depressiva que cause alteração comportamental, serão impedidas de participar de qualquer atividade relativa ao AIRSOFT, bem como de permanecer nos locais do evento.
- Cada participante é responsável pelo seu lixo. Desta forma é primordial que ele zele por seus equipamentos e consumíveis, se esmerando em entregar o local limpo e sem lixo!
- É altamente recomendado o uso de bolinhas de airsoft biodegradáveis quando se joga em áreas naturais! Estas bolinhas se decompõem ao longo do tempo, quando expostas ao calor e umidade.
- Todos os equipamentos atípicos para o evento devem passar pela vistoria da organização e serem aprovados. (Granadas, veículos, tanques, lançadores pessoais, etc...)
- Atenção ao uso obrigatório de Óculos!!! Nunca tire seus óculos dentro da zona de jogo! Só retire os óculos/máscara na Safety Zone se não houver nenhum outro jogador portando arma de airsoft.
- Enquanto estiver na Safety Zone, mantenha seu equipamento desmuniado e com a câmara do hop-up vazia.
- O início e o fim dos “combates” serão marcados por um sinal sonoro definido previamente pela organização. Antes do início e depois do fim dos “confrontos” é expressamente proibido disparar na Zona de Jogo.
- Caso o participante se machuque ou veja alguém ferido deve pedir AJUDA o mais rápido possível! No caso de ferido deve-se gritar “Ferido Real!” O jogo entra em PARALISAÇÃO até que o problema seja resolvido!
- Não tente prestar socorro a um ferido se você não for habilitado!
- Nunca deixe de reportar à organização qualquer machucado ou ferimento que tenha ocorrido durante o evento, assim como qualquer tipo de mal estar.

- Evite discussões desnecessárias com os colegas! Lembre-se que todos estarão nesse evento para diversão e integração dos jogadores companheiros!
  - É proibido o uso de artefatos pirotécnicos. Caso haja necessidade destes recursos, apenas a Organização do evento terá autorização de uso, respeitando todas as normas de segurança cabíveis.
  - Nunca olhe pelo cano da Arma e trate a mesma como se estivesse sempre carregada e pronta para o uso imediato, mesmo que não esteja.
  - Todas as armas de airsoft deverão ser desligadas, travadas e preferivelmente desmuniadas e não portadas nos intervalos dos Jogos e Eventos.
  - É expressamente proibido o contato físico com jogadores adversários ou seus equipamentos (vivos, rendidos ou eliminados).
  - A cronagem será feita com as bb's na gramatura que o operador irá utilizar e deverá ser respeitado o joule por classe, lembre-se que **NÃO EXISTE TOLERÂNCIA!**
    - Assalto / SAW - 1,52J ;
    - DMR - 1,90J ;
    - Sniper – 2,81J ;
    - Pistolas - 1,52J
  - Se em qualquer circunstância houver contato com transeuntes e pessoas não envolvidas no jogo, deverá ser solicitada a paralisação do jogo e a organização deverá ser comunicada imediatamente para poder tomar as devidas providências.
  - Nunca em nenhuma hipótese dispare contra animais e transeuntes dentro ou fora da área de jogo. Da mesma forma, nunca dispare contra veículos, imóveis e objetos que não pertençam à área de jogo.
  - No caso de qualquer contato com Forças Policiais, por qualquer condição ou circunstância, calma e vagarosamente abaixe sua arma de airsoft, (preferencialmente colocando-a no chão), se mantenha de pé, levante as mãos sobre a cabeça e entrelace seus dedos, **SEMPRE** deixando as mãos visíveis!
- Comunique ao policial que você é um jogador de Airsoft na área de jogo de airsoft e informe a organização e demais jogadores sobre a presença da Força Policial e colaborem com o que for necessário.

- Conforme a determinação da Portaria 002 - COLOG de 26 Jan 2010, toda arma de airsoft deve ter a ponta do cano (quebra-chamas, flash hider, silenciador e afins) pintada de laranja fluorescente ou vermelho vivo.

*[...] 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." [...]*

TRATE UMA ARMA DE AIRSOFT COMO SE FOSSE UMA ARMA REAL:

NÃO COLOQUE O DEDO SOBRE O GATILHO, SE NÃO FOR ATIRAR.

NÃO APONTE SUA ARMA DE AIRSOFT PARA AQUILO QUE NÃO QUER ACERTAR.

NÃO DISPARE SUA ARMA DE AIRSOFT CONTRA ALGO, SE NÃO ESTIVER CERTO QUE QUER FAZÊ-LO.



### 3. EQUIPAMENTOS REGULAMENTARES PARA A PRÁTICA DE S.A.R.:

#### Necessários / Recomendáveis

- Arma de airsoft (AEG, AEP, GBB, Spring) com a ponta pintada de laranja ou vermelho vivo;
- Carregadores (mags), ou similares (em número equivalente ao mínimo exigido pela organização)
- Colete-tático, chest ou porta-mags
- Farda\* ou roupa resistente (que ofereça algum nível de proteção à pele contra do contato com elementos naturais ao ambiente de jogo, e absorva parte do impacto direto das bolinhas, diminuindo as lesões à pele)
- Bota, Coturno, ou Bota de Trekking (calçados estes com cano alto, reforço para a articulação do tornozelo e solado resistente).
- Recomendado: Luvas, capacete, joelheiras, rádio (padrão Talkabout) e fone de ouvido compatível.

#### Itens Obrigatórios

- Óculos de Proteção, ou Máscara de airsoft apropriada e homologada para o esporte (com lente íntegra e em boas condições)
- Ataduras de 12cm, 15cm ou 20cm x 1,80m na quantidade informada pela organização. (No máximo de 4)
- Apito
- Óculos de Proteção
- Pano Vermelho.



Para reparo das armas primárias/secundárias:

2 Braçadeiras de metal (Reparo da arma primária)	2 Braçadeiras (enforca-gato) de plástico (Reparo da arma secundária)
	

Identificação do time:

<p>1 par de braçadeira na cor vermelha 1 par de abraçadeiras na cor amarela</p>


**(\*Alertamos que conforme a legislação brasileira, o uso indevido de uniforme, distintivo ou insígnia militar a que não tenha direito, configura crime formal, consumado pelo mero uso da indumentária, irrelevante estar completa ou não.**

**O uso em público de uniforme militar, capaz de iludir terceiros, basta para caracterizar usurpação, atentado contra as instituições e a fé militar.**

### 3.1. LOADOUTS

Um dos grandes percalços enfrentados pela organização e participantes em jogos e eventos de Simulação Militar é a devida identificação dos elementos de cada time, que jogarão como adversários no campo de jogo.

A questão principal resumia-se em como diferenciar os jogadores de cada time, de forma eficiente e inquestionável, algo complexo se levarmos em consideração alguns aspectos pertinentes à individualidade de cada jogador, como por exemplo, a escolha pessoal de cada participante por seu tipo preferido, ou mais adequado de indumentária e vestimenta.

Levando isto em consideração, a melhor solução encontrada para o problema foi a adoção de braçadeiras com cores chamativas, que contrastam com o fardamento e com o cenário de jogo, deixando em evidência cada jogador em campo. Ora, tal artifício não acabaria por comprometer todo critério individual e zelo com a camuflagem de cada jogador?

É certo que sim!

Imagine a situação onde você se encontre no campo de jogo, completamente camuflado, e logo, menos perceptível aos olhos dos adversários, senão por aquela inquestionável e indelével “FAIXA VERMELHA” presa no seu braço direito!

Ok... Entendemos perfeitamente a necessidade deste percalço tático, mas é inquestionável o comprometimento que ele traz ao esquema estratégico de cada time, haja vista a grande visibilidade de seus elementos em campo, e naturalmente ampliação da noção que o adversário tem da concentração de tropas, direção de avanço, retirada, rotas de escolta, locais de proteção e afins.

Indubitavelmente, a melhor solução seria a separação dos times por tipo, padrão de camuflagem e indumentária, o que, como exposto, requer o maior compromisso de cada jogador com o evento, uma vez que ele terá de possuir aquele padrão de vestimenta exigido, o que na maioria dos casos se reflete em aquisição dos itens.

Em grandes eventos, orientamos que a organização forneça pelo menos uma “*combat-shirt*” ou uma gandola de cores contrastantes para dividir as equipes, como TAN x VERDE, TAN x PRETO ... Citamos eventos como Operação Planalto (DF), Heavens in Flames (MG) e Airsoft Day (SP) que já usam esse recurso e relatam sucesso na dinâmica e aceitação dos jogadores presentes.

## 4. REGRAS PARA O MANEJO DO MUNICIAMENTO

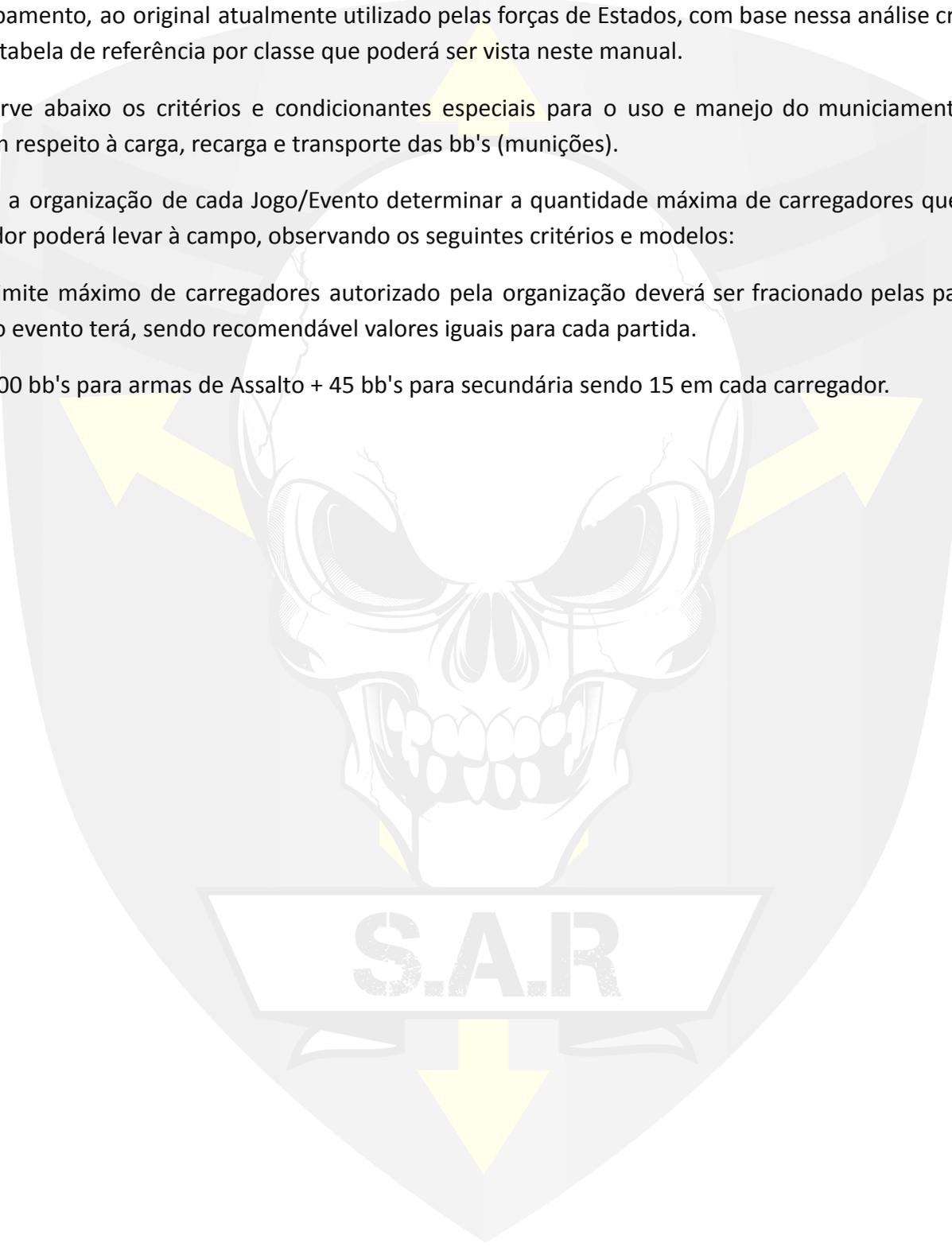
O SAR tem como característica marcante o controle do limite de munição por carregador a ser utilizado por cada jogador. Para aproximar do realismo, recomenda-se assemelhar a quantidade de munição do equipamento, ao original atualmente utilizado pelas forças de Estados, com base nessa análise criamos uma tabela de referência por classe que poderá ser vista neste manual.

Observe abaixo os critérios e condicionantes especiais para o uso e manejo do municamento que dizem respeito à carga, recarga e transporte das bb's (munições).

Cabe a organização de cada Jogo/Evento determinar a quantidade máxima de carregadores que cada jogador poderá levar à campo, observando os seguintes critérios e modelos:

- O limite máximo de carregadores autorizado pela organização deverá ser fracionado pelas partidas que o evento terá, sendo recomendável valores iguais para cada partida.

Ex: 300 bb's para armas de Assalto + 45 bb's para secundária sendo 15 em cada carregador.



S.A.R

## 5. CLASSES NO S.A.R.

No S.A.R., “classe” é a categoria tático-operacional que define como o operador combate no campo. Cada classe é determinada principalmente pelo tipo de armamento principal e pelo perfil de emprego (alcance, cadência, potência/energia), e por isso traz regras específicas de uso de armas, limites de munição, distâncias mínimas de engajamento (DME), cronagem e restrições de acessórios.

As classes atualmente adotadas são: Assault, SAW, DMR e Sniper.

### Para que serve a Classe:

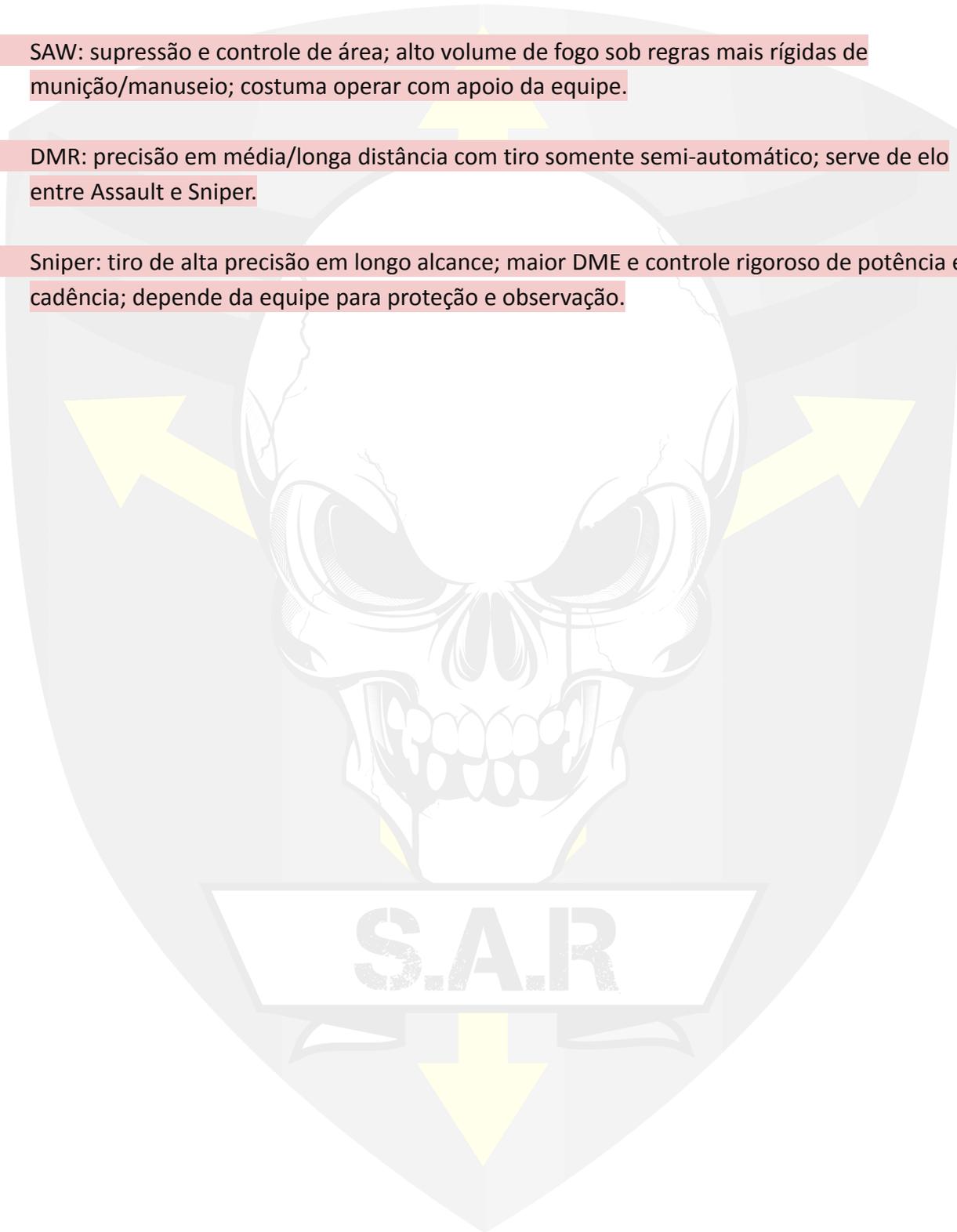
- Papel tático: define a função de combate do operador na equipe (linha de frente, supressão, tiro de precisão média, precisão de longo alcance).
- Regras técnicas: estabelece limites de energia/joule, DME, tipo de disparo permitido (single, rajada, full), capacidade de carregadores e quantidade máxima de munição.
- Equipamentos e restrições: determina o armamento principal permitido e restrições de conjunto (por exemplo, uso de bipé, drum mag, miras, etc., conforme regras gerais).
- Balanceamento: permite à organização limitar quantos jogadores podem entrar em cada classe para manter o jogo justo e seguro.

### Classe × Função (diferença importante)

- Classe = papel de combate: ligada ao armamento e às regras de tiro (Assault, SAW, DMR, Sniper).
- Função = papel de suporte/especialidade dentro da equipe: Médico, Armeiro, Engenheiro de Combate, Especialista Navegador, Especialista Comunicador.  
Um jogador pode acumular uma função com qualquer classe, desde que cumpra simultaneamente as regras da sua classe e da função escolhida.

**Resumo das Classes:**

- Assault: polivalente de média/curta distância; mobilidade alta; base do avanço e da tomada de objetivos.
- SAW: supressão e controle de área; alto volume de fogo sob regras mais rígidas de munição/manuseio; costuma operar com apoio da equipe.
- DMR: precisão em média/longa distância com tiro somente semi-automático; serve de elo entre Assault e Sniper.
- Sniper: tiro de alta precisão em longo alcance; maior DME e controle rigoroso de potência e cadência; depende da equipe para proteção e observação.



## 5.1. ASSALTO

- Será obrigatório o uso de carregadores (magazines ou mags) Real cap, Low Cap ou Mid Cap
- 10 carregadores para equipamentos primários e 3 para pistolas.
- Essa classe tem como limite máximo por carregador 30 bb's porém devido o descarte de 3 a 4 bolinhas pelo hop-up cada magazine poderá ter até 34 bb's

Caso o operador utilize outra arma secundária que não seja pistola/revólver o mesmo deverá fracionar o limite máximo com sua outra arma ex: ( M4 150 bb's / P90 150 bb's)

Caso o operador utilize somente uma pistola e essa for sua arma primária o mesmo poderá entrar com 300 bb's respeitando o limite de 15bb's por carregador.

Será permitido o uso de kits e adaptadores junto à pistola, essas modificações não alteram as características do municionamento permitido.

### OBSERVAÇÕES:

- Será permitido o repasse de carregador em campo, com a intenção de um jogador ampliar sua capacidade limite de bolinhas por partida.
- Será permitido qualquer modo de disparo.
- **Não** é permitido a retirada das bb's dos carregadores para este compartilhamento.
- **Não** é permitido o confisco de munição do adversário, em hipótese alguma.
- **Não** é permitido uso de DrumMags, BoxMags ou HighCaps
- **Não** é permitido usar como arma secundária as armas primárias de outras classes como (fuzil de precisão (sniper), fuzil (DMR) e metralhadoras (SAW)

Os casos à parte poderão ser avaliados previamente pela Organização e essa dará o parecer final sobre a situação autorizando ou proibindo a utilização durante o jogo.

**\*Essa classe não possui distância mínima para engajamento**, exigimos dos jogadores o bom senso para evitar lesões nos adversários, procurando atingir, prioritariamente, áreas protegidas, evitando o rosto e evitando disparos contínuos a curta distância.

## 5.2. SAW - SQUAD AUTOMATIC WEAPON

- Será permitida 3 carregadores cada um com no máximo, 300 bolinhas previamente carregadas no "box".

São consideradas como SAW, armas desenvolvidas para tal, como, por exemplo, M60, M249, Minigun, Stoner dentre outras LMGs. Também são aceitas armas de airsoft desenvolvidas (FABRICADAS) para este fim, vindo com a designação **LMG** em sua descrição. Não serão consideradas como SAW armamentos **ADAPTADOS** para esta finalidade.

\*Este equipamento, que por regra está limitado a 1.52 joule, exigimos dos jogadores o bom senso para evitar lesões em curta distância .

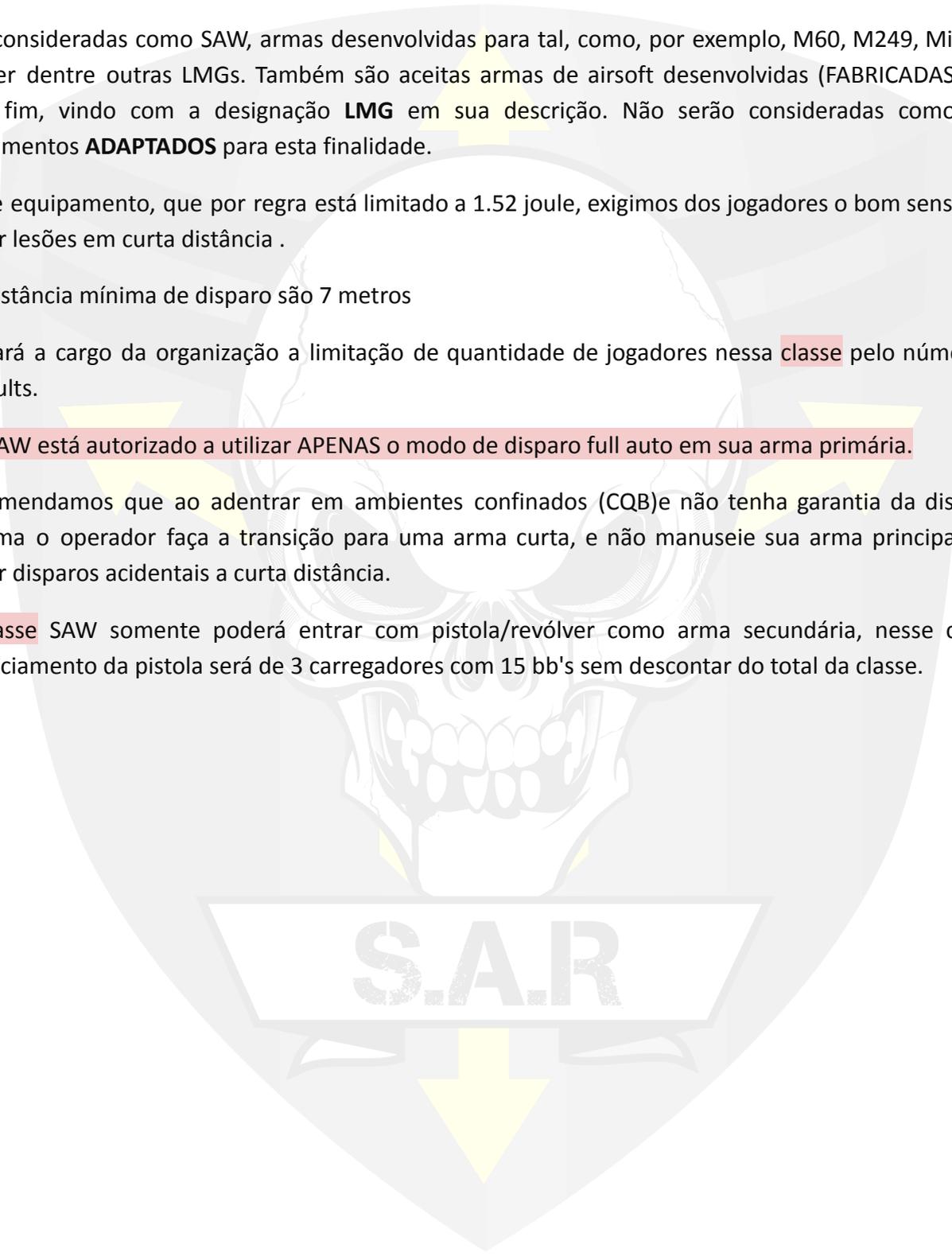
- A distância mínima de disparo são 7 metros

- Ficará a cargo da organização a limitação de quantidade de jogadores nessa classe pelo número de Assaults.

- O SAW está autorizado a utilizar APENAS o modo de disparo full auto em sua arma primária.

Recomendamos que ao adentrar em ambientes confinados (CQB) e não tenha garantia da distância mínima o operador faça a transição para uma arma curta, e não manuseie sua arma principal para evitar disparos acidentais a curta distância.

A classe SAW somente poderá entrar com pistola/revólver como arma secundária, nesse caso o municionamento da pistola será de 3 carregadores com 15 bb's sem descontar do total da classe.



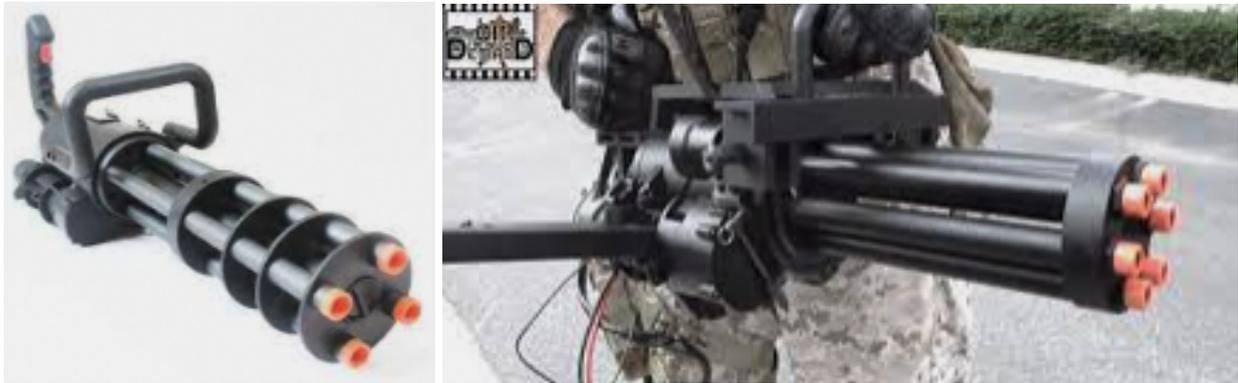
S.A.R

**5.2.1. MINIGUN**

Equipamentos como MiniGun com mecanismos de disparo simultâneo terão um cálculo de limites de bb's diferentes.

- A distância mínima de disparo são 10 metros, abaixo dessa distância apenas com armas secundárias.

Exemplo de arma:



**Capacidade de bb's permitido: 3 Cargas de 250 bb's X (Quantidade de canos)**

Ex: MiniGun com 4 canos

3 cargas de 1000 bb's

Ex: MiniGun com 6 canos

3 cargas de 1500 bb's

**S.A.R**

### 5.3. SNIPER

#### Municiamento:

- 10 carregadores contendo no máximo 14 munições, se arma em questão for ferrolhada
- 10 carregadores com 10 munições, se elétrica.

- O limite máximo por carregador poderá ser acrescido com mais 3 ou 4 bb's devido a perda pelo hop-up.

**O Sniper somente poderá entrar com pistola/revólver como arma secundária**, nesse caso o municiamento da pistola será de 3 carregadores com 15 bb's sem descontar do total da classe.

O SNIPER está autorizado a utilizar APENAS o modo de disparo intermitente (tiro-a-tiro).

Serão considerados como rifles sniper, além das armas longas ferrolhadas, todas as armas listadas na seção '1.1 SNIPERS ELÉTRICAS' no documento 'Lista de Armas' do link abaixo:

<https://drive.google.com/drive/folders/1YgxBW3Se-h9O7YEQmaifitnqwv-YbDU5?usp=sharing>

**É vedado o uso deste equipamento em combates a menos de 30m.**

Recomendamos que ao adentrar em ambientes confinados (CQB) o operador faça a transição para uma arma curta, e não manuseie seu rifle para evitar disparos acidentais a curta distância, e só volte a utilizá-lo no momento que tiver certeza que está respeitando a distância mínima exigida.

O SNIPER poderá utilizar uma bolinha de gramatura maior que a daquelas usadas por todos os demais jogadores, estejam eles em qualquer função ou especialidade.

O SNIPER tem a mesma vulnerabilidade de qualquer jogador em campo, contudo detém a prerrogativa de auto curar-se, para isso o mesmo deverá utilizar 2 ataduras do seu kit (IFAKs) para realizar esse processo.

**O procedimento de autocura deverá ser executada da seguinte forma:**

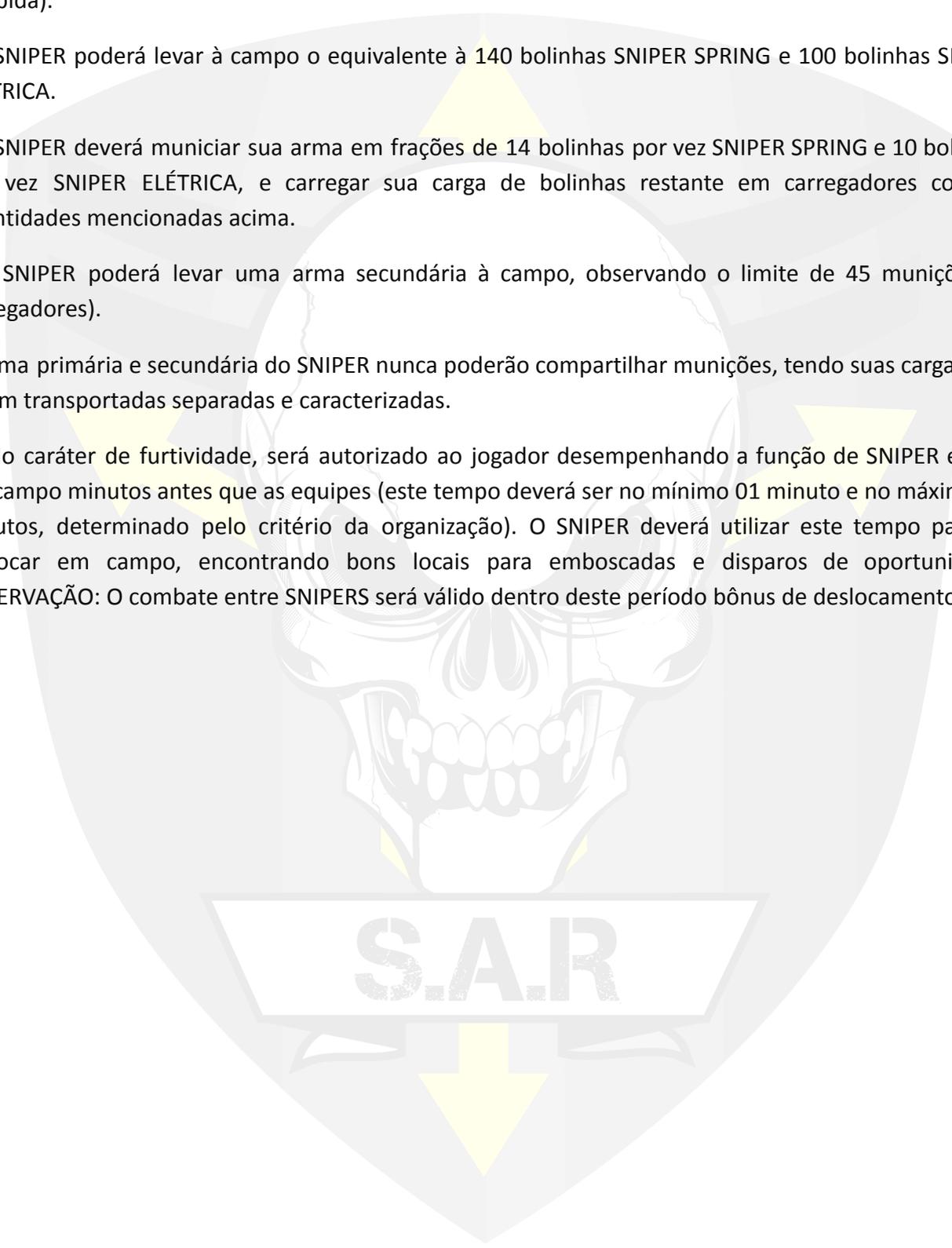
1. O operador deve retirar o pano vermelho para iniciar o procedimento.
2. Iniciar o procedimento de cura, enrolar a faixa na área ferida com a primeira faixa, em seguida, aplica a segunda sobre o mesmo local, sem amarrar uma na outra.
3. Ao finalizar o atendimento, o operador poderá voltar ao combate.

\*Caso o operador sniper tenha sido atingido nos braços ou esteja em estado crítico, o mesmo não poderá utilizar sua arma até terminar o auto atendimento.

- O jogador desempenhando a função de SNIPER poderá usar qualquer acessório óptico que julgar necessário, desde que não tenha que remover sua máscara/óculos para usar tais aparatos (a remoção da máscara ou óculos em Zona de Jogo, por qualquer jogador em qualquer função é terminantemente proibida).
- O SNIPER poderá levar à campo o equivalente à 140 bolinhas SNIPER SPRING e 100 bolinhas SNIPER ELÉTRICA.
- O SNIPER deverá municiar sua arma em frações de 14 bolinhas por vez SNIPER SPRING e 10 bolinhas por vez SNIPER ELÉTRICA, e carregar sua carga de bolinhas restante em carregadores com as quantidades mencionadas acima.
- O SNIPER poderá levar uma arma secundária à campo, observando o limite de 45 munições (3 carregadores).

A arma primária e secundária do SNIPER nunca poderão compartilhar munições, tendo suas cargas que serem transportadas separadas e caracterizadas.

- Pelo caráter de furtividade, será autorizado ao jogador desempenhando a função de SNIPER entrar em campo minutos antes que as equipes (este tempo deverá ser no mínimo 01 minuto e no máximo 05 minutos, determinado pelo critério da organização). O SNIPER deverá utilizar este tempo para se deslocar em campo, encontrando bons locais para emboscadas e disparos de oportunidade. OBSERVAÇÃO: O combate entre SNIPERS será válido dentro deste período bônus de deslocamento.



S.A.R

## 5.4. DMR

O DMR ( DESIGNATED MARKSMAN RIFLE ) está autorizado a utilizar APENAS o modo de disparo intermitente (tiro a tiro).

É vedado o uso deste equipamento em combates a menos de 20m.

Recomendamos que ao adentrar em ambientes confinados (CQB) o operador faça a transição para uma arma curta, e não manuseie seu fuzil para evitar disparos acidentais a curta distância, e só volte a utilizá-lo no momento que tiver certeza que está respeitando a distância mínima exigida.

\*Salvo se o equipamento estiver autorizado pela organização e com uma marcação visível por todos indicando que o mesmo está com o joule da classe Assault 1.52j, sendo permitido o disparo em ambiente confinado somente em modo single (tiro a tiro).

Municiamento:

- 10 carregadores contendo no máximo 20 munições.

- O limite máximo por carregador poderá ser acrescido com mais 3 ou 4 bb's devido a perda pelo hop-up.

Como referência de armamentos, serão automaticamente consideradas DMRs as armas listadas na seção '1.2 DMRs' no documento 'Lista de Armas' do link abaixo:

<https://drive.google.com/drive/folders/1YgXHw3Se-h9O7YEQmaifitnqWv-YbDU5?usp=sharing>

Todas as DMRs devem seguir as regras abaixo:

- Atirar somente em single;
- Luneta ou dispositivo óptico com ampliação de 4x ou superior.
- Não será permitido o uso de Magnifer juntamente do Red Dot.

Caso o jogador opte em customizar arma diversa das citadas no rol anterior, deverá se restringir às especificações abaixo:

- Se o modelo da arma utiliza na sua versão real o calibre 5.56 (por exemplo, plataforma M4), deverá possuir handguard de no mínimo 12 polegadas (30 cm);
- Se o modelo da arma utiliza na sua versão real o calibre 7.62 (por exemplo, SCAR-H), deverá

possuir cano externo de no mínimo 12 polegadas (30 cm);

- Submetralhadoras ou armas de defesa pessoal (PDW) não serão aceitas de qualquer forma (por exemplo, MP9, MP7, MP5, UZI, P90, ARP9, UMP, etc);

A classe DMR somente poderá entrar com pistola/revólver como arma secundária, nesse caso o municionamento da pistola será de 3 carregadores com 15 bb's sem descontar do total da classe.

### 5.5. Resumo de quantidade de munição e velocidade por classe:

Armamento	Joule	Distância	Máximo/MAG	Total Munição
Rifle de Assalto	1.52J	-	30	300
MiniGun	1.52J	10	250/Cano	( ver tabela )
SAW	1.52J	7	300	900
DMR	1.90J	20	20	200
Sniper	2.81J	30	14 (Spring)	140
			10 (Elétrica)	100
Pistola	1.52J	-	15	45

\* As classes Assault, Sniper, DMR e SAW são incompatíveis para o mesmo operador sendo assim só é permitido que o operador escolha uma dessas classes por vez.

## 6. COMBATE

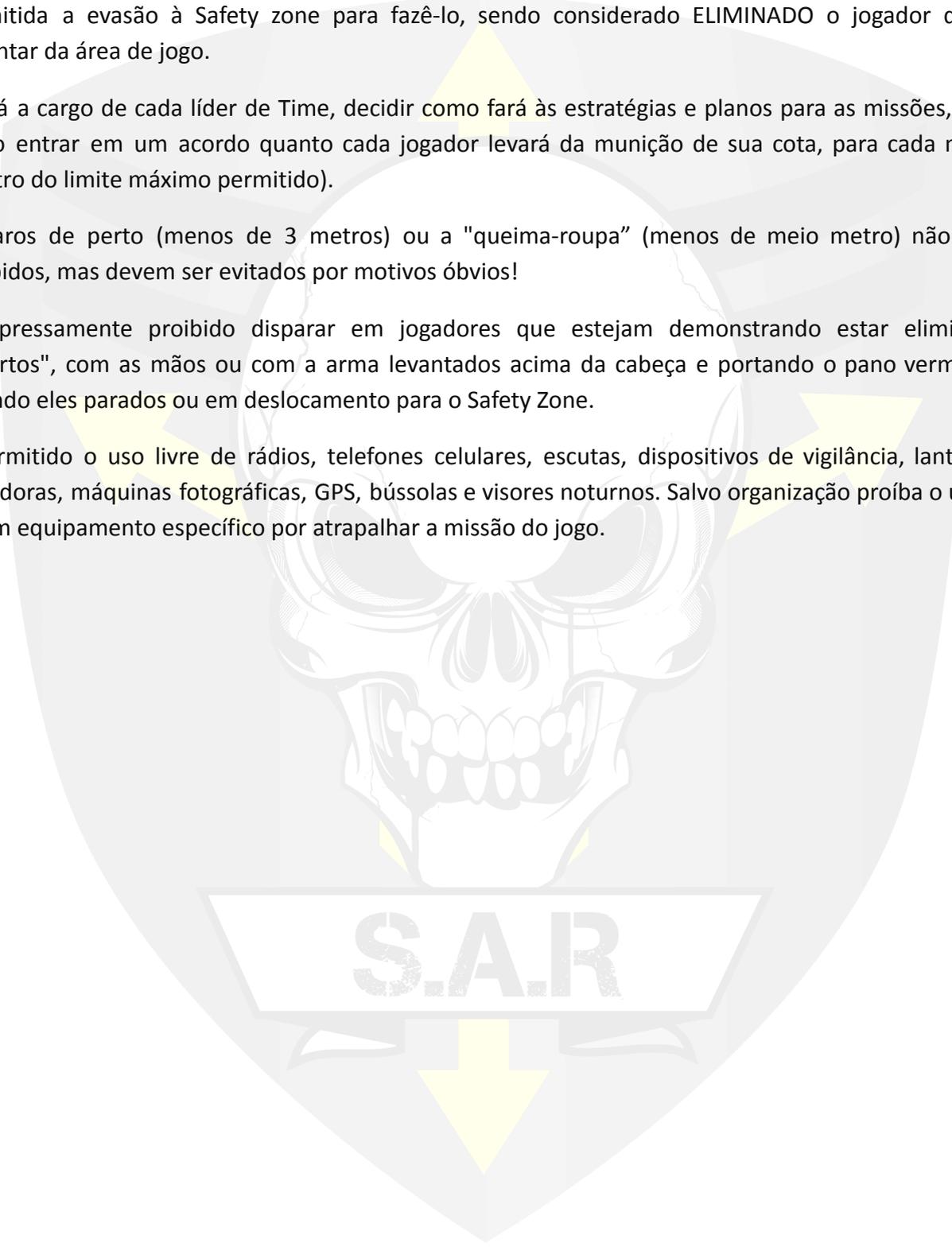
Não haverá pausa ou tempo dentro dos jogos para manutenção em equipamento ou recargas de munição (bolinhas), por isso tome cuidado para não ser alvejado nesse momento! Também não será permitida a evasão à Safety zone para fazê-lo, sendo considerado ELIMINADO o jogador que se ausentar da área de jogo.

Ficará a cargo de cada líder de Time, decidir como fará às estratégias e planos para as missões, assim como entrar em um acordo quanto cada jogador levará da munição de sua cota, para cada missão (dentro do limite máximo permitido).

Disparos de perto (menos de 3 metros) ou a "queima-roupa" (menos de meio metro) não serão proibidos, mas devem ser evitados por motivos óbvios!

É expressamente proibido disparar em jogadores que estejam demonstrando estar eliminados ("mortos", com as mãos ou com a arma levantados acima da cabeça e portando o pano vermelho), estando eles parados ou em deslocamento para o Safety Zone.

É permitido o uso livre de rádios, telefones celulares, escutas, dispositivos de vigilância, lanternas, filmadoras, máquinas fotográficas, GPS, bússolas e visores noturnos. Salvo organização proíba o uso de algum equipamento específico por atrapalhar a missão do jogo.



S.A.R

## 7. INCAPACITAÇÕES

Diferentemente de outras modalidades, nenhum disparo é considerado eliminatório, mas sim incapacitante. Disparos efetuados contra braços, pernas e armas também são caracterizados seguindo protocolos específicos e práticos.

Disparos contra os braços e pernas, configuram-se como "incapacitação parcial", e desta forma, passíveis de serem tratados em jogo por um Especialista Médico (jogador incumbido desta função). Da mesma forma, disparos feitos contra armas e equipamentos são desabilitadores, o que indica que se tornam inoperantes até serem reparados por um Especialista Armeiro.

Ao passo que uma incapacitação total (crítica) faz com que o jogador permaneça imóvel e sem ação/reação, um parcial mantém o jogador em reativo, condicionando-o a procurar ou esperar pelo socorro de um especialista, o que eleva a emoção do jogo, agregando valores como o uso da estratégia, gerenciamento de recursos humanos, trabalho em equipe, etc.

Assim, ser atingido (Crítico) o operador deve proceder da seguinte forma:

1. Deve levantar a mão e rapidamente ou tão logo possível, levantar/apresentar o pano vermelho.
2. Informar ao médico do seu time que você necessita de atendimento.
3. Aguardar o atendimento SEM repassar nenhum tipo de informação além da sua localização e que aguarda atendimento.

Observações sobre o atendimento:

Se o operador que está sendo atendido ou o médico for alvejado durante o atendimento deve descartar a faixa que estava sendo usada e voltar a colocar o pano vermelho na cabeça.

S.A.R

## 7.1. RENDIÇÃO

Todo Jogador pode ordenar a rendição de um adversário ou unidade adversária, geralmente quando estes estiverem em menor número, ou em local cercado.

Qualquer jogador ou unidade pode se render, mesmo não tendo recebido uma ordem de rendição.

Para render um oponente deve-se ordenar em voz alta para o adversário- "Renda-se" ou "Rendido". O adversário não é obrigado a se render, ele tem a opção de continuar a combater se achar que vale a pena.

Caso um jogador ou unidade chegue à conclusão que o melhor é à rendição (indiferente se por opção própria ou ordenada), esse deve simplesmente levantar a arma acima da cabeça ou a mão e se comportar como feridos críticos

- Conduta silenciosa (fair play)

Ao ser rendido, mantenha silêncio e cumpra as instruções do operador que realizou a rendição. Não anuncie "morto" nem use termos semelhantes (ex.: "eliminado", "pego"), para não denunciar a posição do seu oponente. Essa conduta preserva a furtividade, o realismo e o fair play.

Outra forma é a chamada "Barrel Tag" onde você pode render um adversário a uma distância que se toque (gentilmente) o cano da sua arma, a sua mão ou uma faca feita de material inofensivo e macio (borracha EVA, por exemplo) no adversário, dessa forma a rendição obrigatória, nesse caso o operador deverá somente levantar sua mão indicando que foi rendido, NÃO sendo necessário falar ou gritar para indicar a rendição, após a rendição o operador deverá se comportar como um ferido crítico. (reduzindo a possibilidade de sofrer disparos à queima roupa!).

É expressamente proibido qualquer forma de agressão verbal na rendição, assim como contato físico com prisioneiros ou manuseio de seu equipamento pessoal!

É proibido disparar em um jogador que se rendeu.

Em caso de infração das regras, o infrator será penalizado com a eliminação sumária naquela partida e mais uma a partir daquela, podendo até ser excluído do evento!

## 7.2. PROCEDIMENTO CORRETO PARA VIP, REFÉNS OU PERSONAGENS SIMILARES.

### Condução:

Durante a condução do "Vip", o mesmo sendo guiado com a mão no ombro não podendo reagir ou correr (em hipótese alguma, será permitido o uso de algemas de qualquer tipo), caso seu condutor retire a mão, ele pode reagir (caso sobre algum equipamento que não foi neutralizado), ou correr.

Com o "Vip" em seu confinamento, ele pode ser neutralizado novamente com o uso do barrel-tag ou uma faca, a critério da equipe que o conduz

### 7.3. INCAPACITAÇÕES E FERIMENTO DE JOGO

Ricochetes, provindos de disparos indiretos não serão considerados ferimentos, exceto quando oriundos de granadas.

#### 7.3.1. Disparos nos membros equivale a "Ferimento de Jogo":

- **Braços** - ( Ombro, Braço, Antebraço, Mão )

O Jogador não poderá mais usar os braços (mesmo tendo sido atingido em só um braço, vale para os dois) ele não poderá disparar suas armas ou ajudar o colega em funções onde precise dos braços, MAS poderá se locomover e se comunicar com sua equipe sem restrições, de preferência, com os braços cruzados no peito com sua arma.

Seu quadro só será revertido (voltar a poder usar os braços) se for atendido pelo "Especialista Médico" do seu Time.

- **Pernas** - ( Coxa, Perna, Pé) O Jogador não poderá mais se locomover (mesmo sendo atingido em só uma perna) deverá ficar sentado ou deitado. Podendo normalmente usar sua arma ou se comunicar com seus colegas, podendo estes o ajudar, carregando ou o arrastando para um local seguro.

Seu quadro só será revertido (voltar a andar) caso seja atendido pelo "Especialista Médico" do seu Time.

O ferido ( perna ou braço ) poderá usar o rádio sem restrições, tanto para chamar o médico quanto para passar pistas sobre a situação de jogo, posicionamento do time adversário ( pois o mesmo ainda é um jogador em combate )

Jogador com "Ferimento de Jogo" que seja pego não obedecendo às regras de 'ferimento' será penalizado de acordo com as regras de conduta à critério da organização (com penalizações que vão da exclusão sumária da partida, ao banimento do evento).

**Caso o jogador ferido, durante esse momento for atingido novamente** no membro já alvejado, ou em outro membro de resultado parcial, **automaticamente deverá se considerar ferido crítico**, contraindo assim as sequelas do novo ferimento.

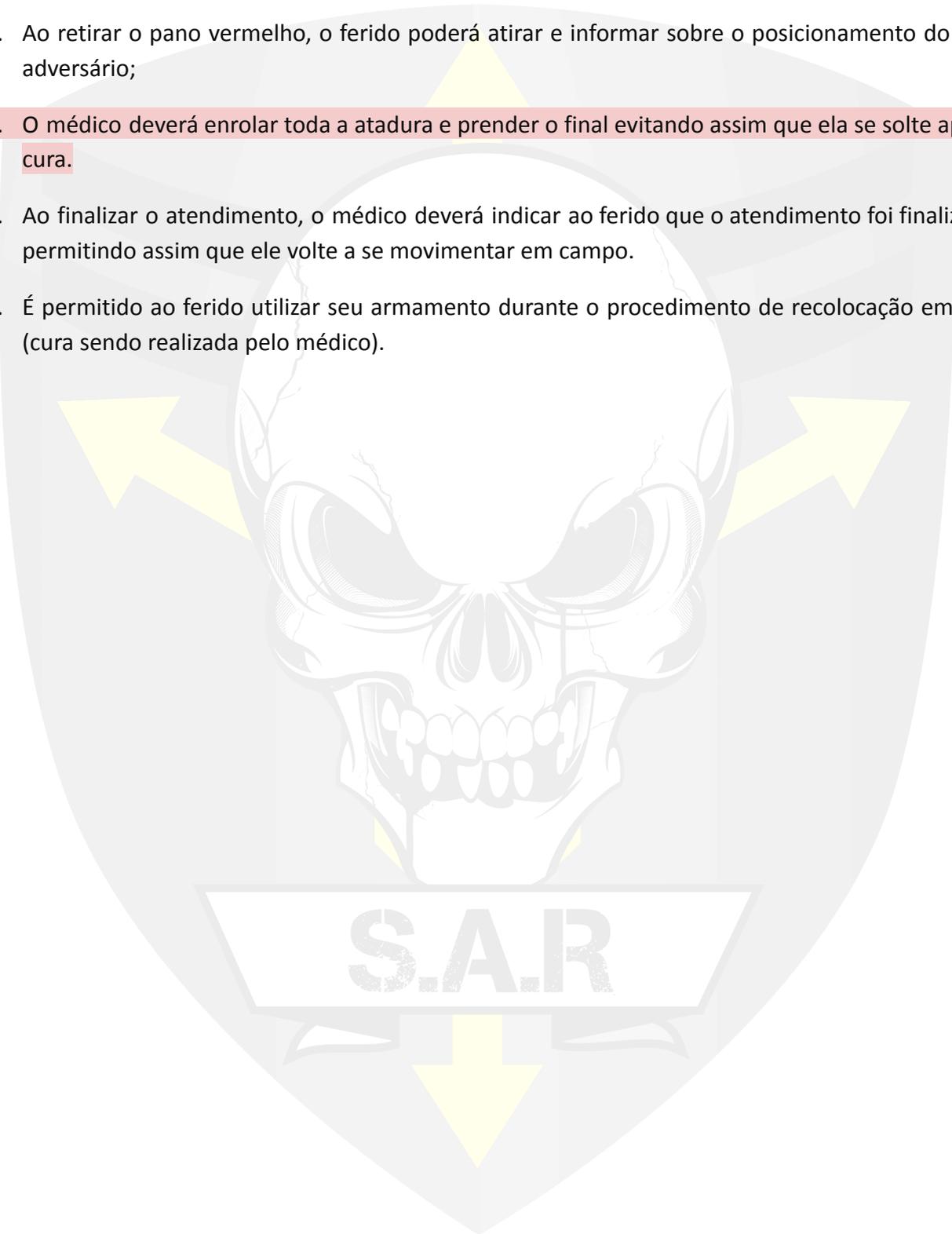
Ex: Jogador com tiro no braço, que em seguida recebe um tiro na perna ou mesmo no braço novamente, ele agora além de não poder atirar, não poderá se locomover! Neste caso, será considerado como crítico e retornará ao jogo com a aplicação de apenas uma bandagem.

O "ferido" pode e deve chamar o "Especialista Médico" de sua equipe para socorrê-lo.

Caso o jogador ferido receba um disparo no tronco ou na cabeça, será considerado CRÍTICO. O mesmo ocorre se o jogador atingido equivocadamente levantar uma das mãos, a arma ou acusar-se "morto".

**O atendimento ao ferido procederá da seguinte forma:**

1. O médico deve retirar o pano vermelho do operador atendido e entregar o pano ao mesmo para iniciar o procedimento.
2. Ao retirar o pano vermelho, o ferido poderá atirar e informar sobre o posicionamento do time adversário;
3. O médico deverá enrolar toda a atadura e prender o final evitando assim que ela se solte após a cura.
4. Ao finalizar o atendimento, o médico deverá indicar ao ferido que o atendimento foi finalizado, permitindo assim que ele volte a se movimentar em campo.
5. É permitido ao ferido utilizar seu armamento durante o procedimento de recolocação em jogo (cura sendo realizada pelo médico).



### 7.3.2. INCAPACITAÇÕES ou FERIMENTOS CRÍTICOS.

O FERIDO CRÍTICO deverá se posicionar sentado (caso possível) onde foi alvejado, fazer uso do pano vermelho sobre a cabeça, manter-se braços cruzados e aguardar o Especialista Médico. Ele não poderá se movimentar nem esboçar qualquer tipo de reação. Será autorizado apenas caso liberado pela organização, em detrimento de alguma situação ou programação específica.

O jogador ferido crítico só poderá usar o rádio para contactar o médico e informar SUA localização, NÃO poderá passar informações sobre o time adversário ou qualquer outra dica sobre a dinâmica do jogo.

ex: "Fulano, solicitando auxílio médico em tal localização"

- Jogador COM FERIMENTO CRÍTICO que continuar em combate (atirando, se comunicando, chamando a atenção do adversário, passando material ou munição para colegas, etc...) será penalizado de acordo com as regras de conduta à critério da organização (com penalizações que vão da exclusão sumária da partida, ao banimento do evento).
- Jogador que atinge outro Jogador do mesmo time o fere da mesma forma, isso é considerado "fogo amigo".

### 7.3.3. INTERRUPÇÃO DE ATENDIMENTO/REENGAJAMENTO

Caso, durante o atendimento, o ferido seja novamente alvejado, este deve remover a atadura e guardá-la, NÃO DEVENDO REUTILIZÁ-LA na mesma partida, necessitando utilizar nova atadura para ser recolocado em jogo novamente.

O Operador somente poderá defender-se ou utilizar ARMAS após a retirada do pano vermelho pelo Médico de Combate, contudo, somente poderá sair do local de atendimento a partir da liberação do médico.

## 8. ESPECIALISTAS

No S.A.R., especialidade é uma função de suporte tático exercida por um operador além da sua classe (Assault, SAW, DMR, Sniper). A especialidade define responsabilidades, permissões e procedimentos específicos (ex.: atendimento, manutenção, comunicações), voltados a ampliar a capacidade da equipe sem alterar o papel de combate definido pela classe.

Um operador pode acumular uma especialidade com qualquer classe, desde que cumpra simultaneamente todas as regras da sua classe e da especialidade.

### Para que serve a Especialidade

- Suporte à equipe: fornece serviços críticos (atendimento, reparo, comunicações, engenharia) que mantém a equipe operacional.
- Regras e procedimentos próprios: cada especialidade possui requisitos, limites e protocolos (materiais obrigatórios, forma de atuação, quando e como empregar).
- Equilíbrio e segurança: a coordenação pode limitar quantidades e exigir habilitação/credenciamento para preservar o balanceamento e a segurança.

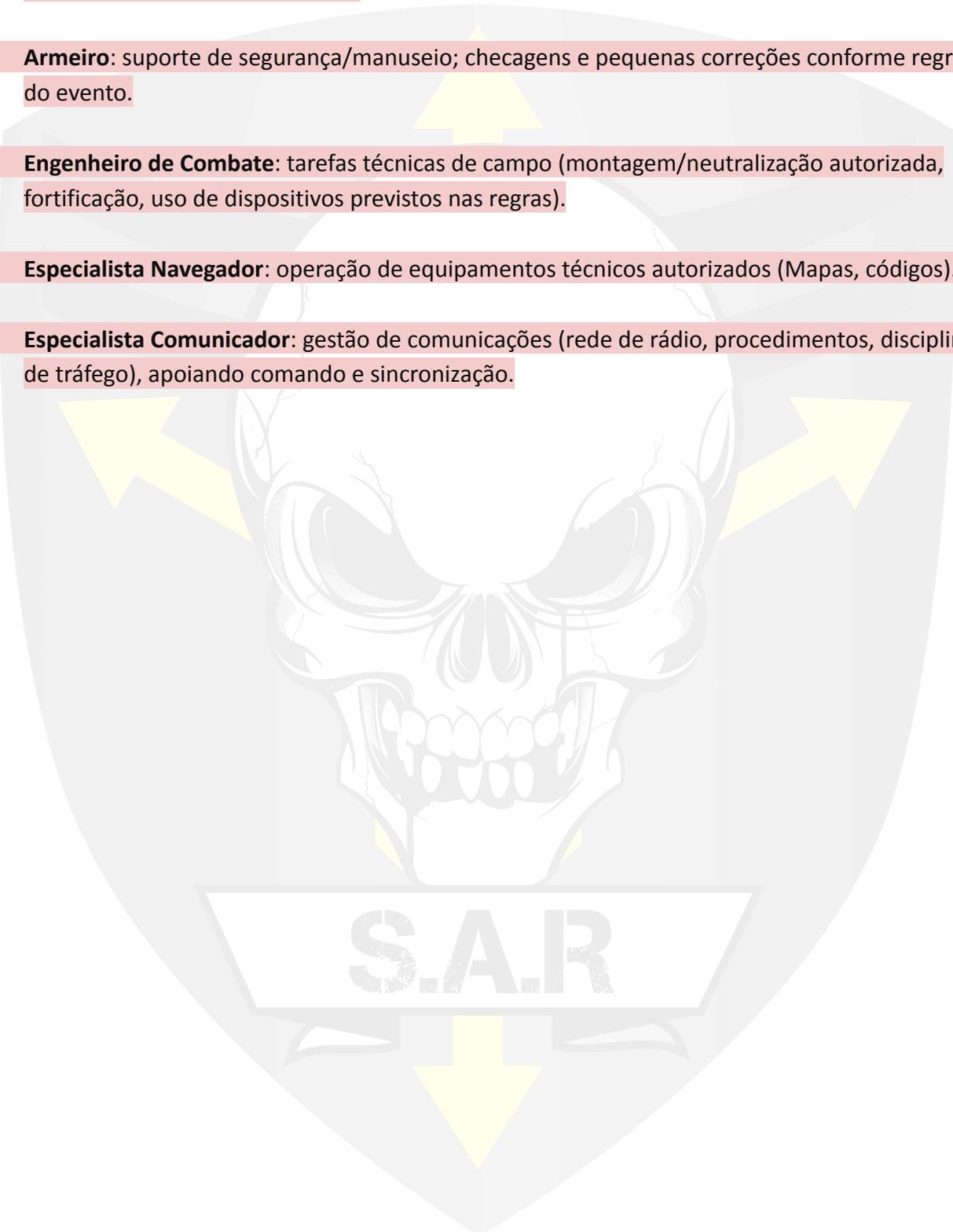
### Requisitos comuns (podem variar por evento)

- Habilitação/autorização da coordenação.
- Equipamento mínimo da função (ex.: kits, ferramentas, rádio).
- Observância de limites (tempo de atuação, alcance, quantidade na equipe).

S.A.R

### Especialidades previstas:

- **Médico:** atendimento conforme protocolos de incapacitação/rendição; restabelece operadores dentro dos limites estabelecidos.
- **Armeiro:** suporte de segurança/manuseio; checagens e pequenas correções conforme regras do evento.
- **Engenheiro de Combate:** tarefas técnicas de campo (montagem/neutralização autorizada, fortificação, uso de dispositivos previstos nas regras).
- **Especialista Navegador:** operação de equipamentos técnicos autorizados (Mapas, códigos).
- **Especialista Comunicador:** gestão de comunicações (rede de rádio, procedimentos, disciplina de tráfego), apoiando comando e sincronização.



## 8.1. MÉDICO

Especialistas Médicos são na verdade jogadores incumbidos da função de tratar "ferimentos de jogo". Como tal, eles têm a capacidade de "curar" os demais jogadores de sua equipe que foram alvejados e assim recolocá-los de volta ao jogo rapidamente, usando para isso ataduras que os próprios operadores devem portar.

Portam armas como qualquer outro jogador e podem jogar livremente, como fora do acordo do time. Poderão existir de um a vários médicos por equipe, conforme os critérios estabelecidos pela Organização."Caso o "Especialista Médico" seja atingido e ferido nos braços ele não poderá atender outros colegas enquanto não for tratado. Qualquer outro jogador poderá curar o "Especialista Médico".

O especialista médico terá direito a 1 bandagem israelense para fazer a autocura esse kit poderá ser usado quando ele achar mais conveniente em qualquer tipo de ferimento (braço, perna ou crítico), para esse kit de auto cura o médico deverá tirar o pano vermelho da cabeça antes de iniciar a autocura e deve proceder com o procedimento de cura de acordo com o local do ferimento O especialista médico irá usar a bandagem israelense no local atingido (braço, perna, crítico). Sendo que será feita a auto cura no mesmo padrão da atadura (articulação e tórax).

\*caso seja atingido durante a cura esse kit deverá ser descartado.

**Bandagem Israelense** (imagens meramente ilustrativas)



### Ataduras

A escolha da atadura (12, 15 ou 20 x 180) deu-se pelo fator comprimento, o qual despense cerca de 1:30 minuto para sua aplicação, deve ser aplicada sobre a articulação do membro atingido, assim irá reduzir em mais de 70% a mobilidade deste, dificultando a tarefa e aumentando o realismo, simulando um ferimento real. Assim, não é permitido dobrar a atadura ou qualquer outro tipo de artifício que abrevie a aplicação desta. É também vedado ao jogador ferido auxiliar o médico, girando o corpo, por exemplo.

## Procedimento de cura

O Especialista Médico irá utilizar do IFAK do jogador alvejado, para a reabilitação deste que teve um ou mais membros atingidos em jogo (braços e pernas). Para tanto, ele deverá aplicar a atadura na **ARTICULAÇÃO** do membro atingido, indicando que o jogador está mais uma vez apto a exercer suas funções de jogo. No caso de ferimento crítico, a atadura deverá ser aplicada ao redor do tronco do operador alvejado. As ataduras são individuais e não podem ser cedidas para curar outros jogadores.

**Para atendimento ao ferido o médico deve proceder da seguinte forma:**

1. O médico deve retirar o pano vermelho do operador atendido e entregar o pano ao mesmo para iniciar o procedimento.
2. Ao retirar o pano vermelho o ferido poderá atirar e informar sobre o posicionamento do time adversário;
3. Ao finalizar o atendimento o médico deverá indicar ao ferido que o atendimento foi finalizado, permitindo assim que ele volte a se movimentar em campo.
4. É permitido ao ferido utilizar seu armamento durante o procedimento de recolocação em jogo (cura sendo realizada pelo médico).

## TIPO DE FERIMENTO E LOCAL PARA REALIZAÇÃO DA CURA



🎯 **PERNAS:  
JOELHO**



🎯 **CRÍTICO:  
TRONCO**



🎯 **BRAÇOS:  
COTOVELO**

## 8.2. ARMEIRO

Tem a capacidade de reabilitar as armas atingidas em combate, pois armas atingidas com disparos de bolinhas não podem ser usadas.

Para isso o ARMEIRO deve ser chamado, para que ele então possa instalar um reparo no cano/corpo/stock da arma, indicando assim o processo de manutenção. (Poderão haver de 01 a vários ARMEIROS por time, de acordo com os critérios da Organização do Evento).

Disparos nas armas não eliminam o jogador, mas desabilita a arma de uso até sua manutenção.

O Jogador deve procurar ou chamar o ARMEIRO da sua unidade e fazer a reabilitação, o armeiro deverá instalar a braçadeira de metal no cano da arma com o auxílio de uma chave de fenda.

Disparos em armas secundárias desabilita este equipamento da mesma forma, que também devem ser reparados pelo ARMEIRO para liberação de uso posterior.

## 8.3. ENGENHEIRO DE COMBATE

Nos jogos de S.A.R., o jogador que assumir a função de Engenheiro de Combate, terá atribuições específicas, no trato, manejo, manuseio e operação de Dispositivos Cenográficos de detonação, Material pirotécnico supervisionado, minas, lançadores de projéteis de espuma (nerf), dispositivos lançadores anti-veículos (não letais e não danosos) e similares.

É atribuição do Engenheiro de Combate também a reabilitação lúdica de itens, equipamentos e objetos desabilitados como portas bloqueadas, pontes obstruídas, veículos desabilitados, antenas ou artefatos de comunicação cenográfica destruídos/desabilitados e similares.

Para tanto, o Engenheiro de Combate deverá ser instruído de como deverá realizar a reabilitação destes objetos, e ser suprido ou avisado previamente - pela Organização - de todo material necessário para a execução da tarefa. **Recomenda-se que um Engenheiro de Combate sempre porte um alicate, uma chave de fenda, e fita isolante.**

Citamos como exemplos de reabilitação de itens cenográficos:

**Porta Bloqueada:** Deverá ser entregue ao Jogador incumbido na função de Engenheiro de Combate a chave do cadeado. Caso seja trancada com corda ou "tier-up", este deverá usar alicate para corte.

**Pontes Obstruídas:** Caso o local de jogo possua seção ou de fato, pontes de acesso e uso em jogo, o jogador incumbido da função de Engenheiro de Combate deverá cortar as amarras que impedem o acesso, cortar os arames, remover barricadas, desabilitar dispositivos cenográficos de detonação (sem capacidade de detonação real - caixas de papelão com códigos a serem preenchidos), etc.

O importante quando se permite, ou se indica o uso da figura do Engenheiro de Combate, é que

existam janelas de interação onde ele possa ser realmente útil, e lhe seja repassado o material e as condicionantes para sua função.

Alertamos, que no caso da eliminação de um Jogador na função de Engenheiro de Combate, uma missão pode ser colocada em risco, e a não ser que seja esta a demanda da organização, recomendamos que existam mais jogadores habilitados à função/especialidade, de forma a viabilizar a ação como um todo.

Dentro desta lógica, poderão haver de 01 a vários Engenheiros de Combate por time, de acordo com os critérios da Organização do Evento.

Para efeito de jogo, as atribuições de demolição ou reabilitação somente poderão ser executadas pelos jogadores na função de Engenheiros de Combate.

No caso da permissão - pela organização - do uso de minas, e dispositivos lançadores anti-material, seu uso, manejo e porte fica limitado apenas aos jogadores incumbidos da função de Engenheiros de Combate.

Regulamentarmente, o jogador na função de Engenheiro de Combate, não terá qualquer diferencial no que diz respeito a porte e uso de armas, eliminações, e limites de carga. Para todos os efeitos, excetuando suas atribuições extras como Engenheiro de Combate, o jogador ainda está inserido nas mesmas regras e disposições gerais de todos os demais jogadores.

Os jogadores na função de Engenheiro de Combate poderão ou não receber indicativos de sua Especialidade, podendo ser coberturas (capacetes, chapéus, lenços, etc), insígnias (distintivos peculiares, faixas de braço, etc.) e ou bolsas de carga (mochilas, bolsas, pouches) que identificará a função.

Eventualmente, conforme os critérios da Organização dos eventos, tendo em face o número de jogadores, características do enredo, missões, e afins, poderá ser utilizado o recurso de Dupla-Especialização (Dual Class), onde o Engenheiro de Combate, também assume a função de Especialista **Navegador**.

Neste caso, cada jogador, incumbido de ambas tarefas, deverá transportar equipamentos distintos para as funções específicas do Engenheiro de Combate e para a reabilitação de Armas (fitas/adesivos/similares).

\* Lançadores e morteiros de Granadas, Lançadores de projéteis de espuma (nerf), dispositivos lançadores de projéteis macios Anti-veículos (não letais/não danosos), e similares poderão ser utilizados e portados por outros jogadores com ou sem Especializações, de acordo com critério da Organização, apesar de serem prioritariamente de responsabilidade do Engenheiro de Combate.

#### 8.4. ESPECIALISTA NAVEGADOR

Nos jogos de S.A.R., o jogador que assumir a função de Especialista **Navegador**, terá atribuições específicas, no trato, manejo, manuseio de mapas, bússolas, réguas e compassos com intuito de identificar locais e traçar rotas.

É atribuição também do Especialista **Navegador**, decodificar mensagens e auxiliar o engenheiro em suas tarefas.

Regularmente, o jogador na função de Especialista **Navegador**, não terá qualquer diferencial no que diz respeito a porte e uso de armas, eliminações, e limites de carga. Para todos os efeitos, excetuando suas atribuições extras como Especialista **Navegador**, o jogador ainda está inserido nas mesmas regras e disposições gerais de todos os demais jogadores.

#### 8.5. ESPECIALISTA COMUNICADOR

O jogador que assumir a função de Especialista Comunicador, terá atribuições específicas, fazer contato com outros esquadrões e com Comando (Organização) a fim de obter maiores esclarecimentos acerca da missão, quando necessário.

### 9. GRANADAS, MINAS, E MATERIAL PIROTÉCNICO

A organização do evento será responsável pela divulgação da permissão ou veto do uso de Granadas e Minas, que irá depender das características do local onde os jogos acontecerão, do tipo de enredo das missões e demais peculiaridades inerentes a realização do evento.

Da mesma forma, cabe à organização, no caso da liberação do uso de Granadas e Minas a divulgação do limite máximo de cada um destes itens permitido para cada partida ou evento.

Os limites quantitativos e demais condicionantes de uso serão conferidos aos Times, que se responsabilizarão pela divisão do material entre seus membros como lhe convier, à exceção das Minas, que deverão ser confiadas exclusivamente a um jogador que desempenha a função de "Engenheiro de Combate"

## 9.1. GRANADAS

Se autorizadas pela organização, será determinado um número máximo de Granadas que o time poderá usar durante o evento. Essas Granadas poderão ser distribuídas obedecendo qualquer critério desejável pela Liderança dos times.

O uso das Granadas poderá ser condicionado e limitado por partida, locais e ou condições específicas. Neste caso a organização deverá se incumbir de explicar quais condicionantes serão aplicadas em cada partida e quais critérios deverão ser seguidos.

Será permitido o uso de Granadas convencional comercial, caso a produção seja artesanal ela deve manter as dimensões de uma granada convencional e deve ser apresentada para a organização para aprovação do uso.

Para efeito de ferimento, é admitido o ricochete das bolinhas.

### 9.1.1. Granadas Funcionais

São aquelas granadas que disparam bb's por explosão, mola ou ação de Gás, essas granadas eliminam o oponente por meio do contato da bolinha como mencionado acima o contato poderá ser por meio de ricochete ( independente da distância )

O operador será considerado ferido crítico independente de qual parte do corpo ele seja acertado.

### 9.1.2. Granadas Explosivas:

O operador será considerado ferido crítico caso esteja a 3m ou menos da explosão.

Essa granada deve ter aparência e tamanho condizentes com uma granada real e deve emitir um barulho por meio de espoleta ou **outro tipo de explosão que não cause nenhum dano físico ou auditivo ao oponente**, em caso de dúvidas apresente o equipamento para a organização para que essa seja autorizada.



- **Não** será aceito Cabeção, bombinhas ou granadas explosivas.

Obs: Somente será permitido o uso de equipamentos desenvolvidos para o uso para prática de airsoft ou homologados pela Organização.

## 9.2. LANÇADOR DE GRANADAS



o operador que desejar entrar com lançador de granada deverá diminuir um magazine para cada granada que portar, a granada poderá ser carregada com sua capacidade máxima independente da quantidade de bb's

Ex:

- 1 Granada + 9 magazines com 30bb
- 2 Granadas + 8 magazines com 30bb
- 3 Granadas + 7 magazines com 30bb

S.A.R

### 9.3. MINAS

Se autorizadas pela organização, será determinado um número máximo de Minas que o time poderá usar durante o evento. Essas minas apenas poderão ser transportadas, armadas e utilizadas pelo Especialista "Engenheiro de Combate".

O uso das Minas poderá ser condicionado e limitado por partida, locais e ou condições específicas. Neste caso a organização deverá se incumbir de explicar quais condicionantes serão aplicadas em cada partida e quais critérios deverão ser seguidos.

Se autorizadas ao uso, para a instalação e manejo das minas, cada time deverá ter pelo menos 01 Especialista "Engenheiro de Combate", ou mais, à critério da Organização do Evento.

Será permitido o uso de Minas, que expellem bolinhas, aquelas que ao serem deflagradas liberam pó de talco atóxico indicando a detonação, ou aquelas com dispositivo sonoro, que quando acionadas liberam um som audível (buzina).

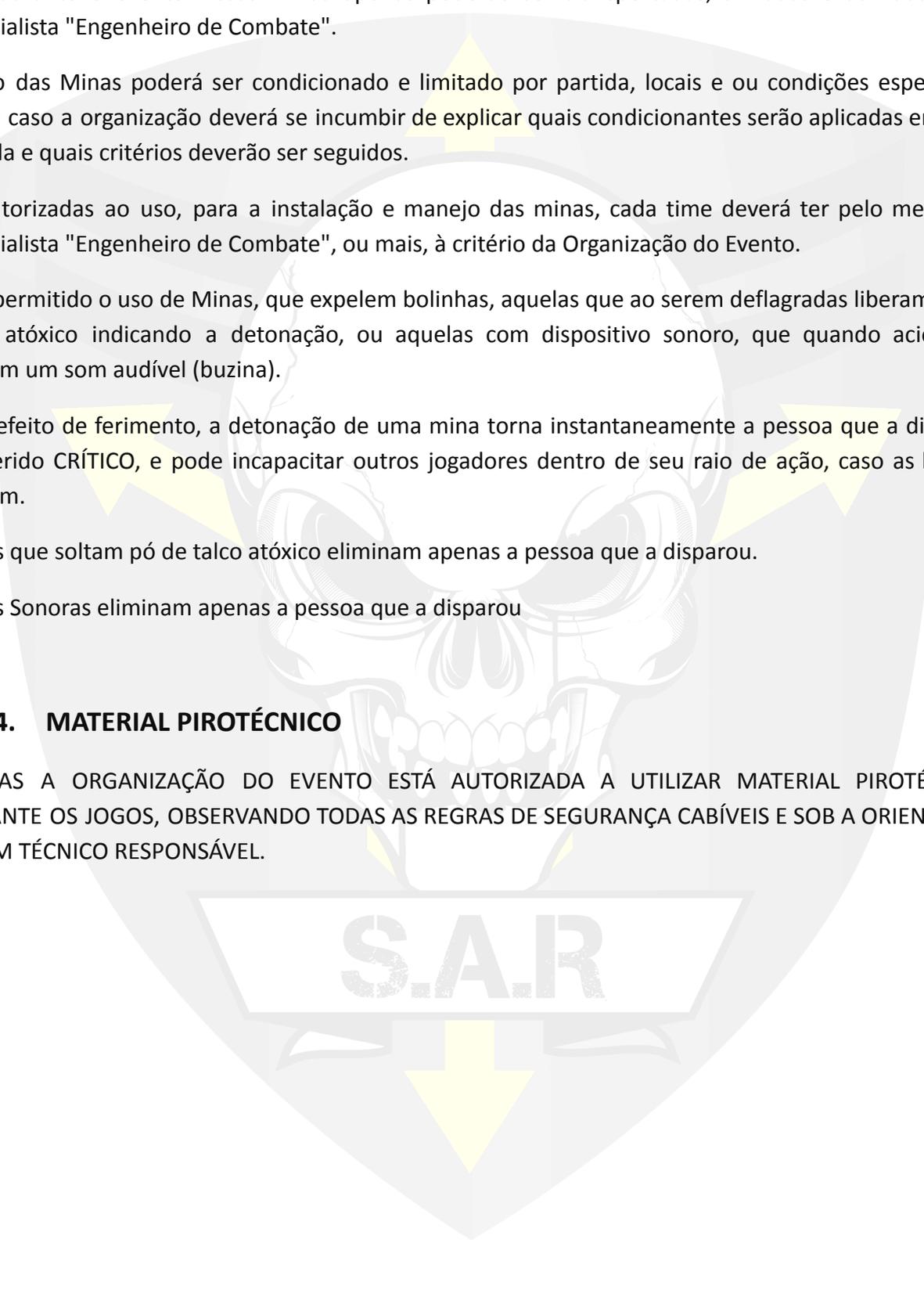
Para efeito de ferimento, a detonação de uma mina torna instantaneamente a pessoa que a disparou um ferido CRÍTICO, e pode incapacitar outros jogadores dentro de seu raio de ação, caso as bb's os atinjam.

Minas que soltam pó de talco atóxico eliminam apenas a pessoa que a disparou.

Minas Sonoras eliminam apenas a pessoa que a disparou

### 9.4. MATERIAL PIROTÉCNICO

APENAS A ORGANIZAÇÃO DO EVENTO ESTÁ AUTORIZADA A UTILIZAR MATERIAL PIROTÉCNICO DURANTE OS JOGOS, OBSERVANDO TODAS AS REGRAS DE SEGURANÇA CABÍVEIS E SOB A ORIENTAÇÃO DE UM TÉCNICO RESPONSÁVEL.

The logo features a stylized skull with a wide, toothy grin. A yellow arrow points upwards from the top of the skull, and two yellow arrows point outwards from the sides of the skull. Below the skull is a white banner with the letters 'S.A.R' in a bold, black, sans-serif font. A yellow arrow points downwards from the bottom of the banner.

S.A.R

## 10. ARMAS SECUNDÁRIAS

Todo jogador tem a opção de transportar outra arma como equipamento secundário.

Toda arma secundária deverá passar pela cronagem seguindo o protocolo de segurança usual!

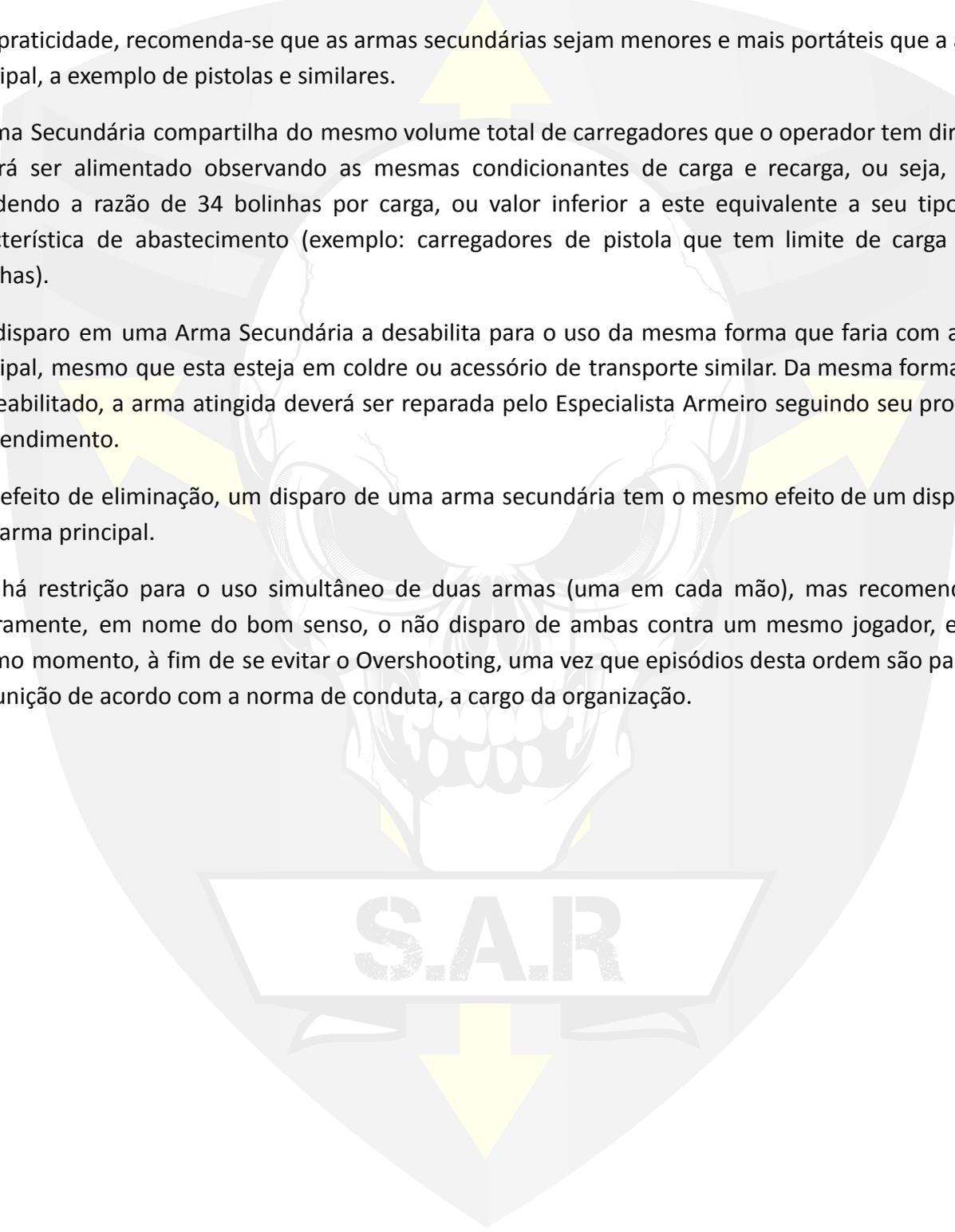
Pela praticidade, recomenda-se que as armas secundárias sejam menores e mais portáteis que a arma principal, a exemplo de pistolas e similares.

A arma Secundária compartilha do mesmo volume total de carregadores que o operador tem direito, e deverá ser alimentado observando as mesmas condicionantes de carga e recarga, ou seja, nunca excedendo a razão de 34 bolinhas por carga, ou valor inferior a este equivalente a seu tipo e ou característica de abastecimento (exemplo: carregadores de pistola que tem limite de carga de 15 bolinhas).

Um disparo em uma Arma Secundária a desabilita para o uso da mesma forma que faria com a arma principal, mesmo que esta esteja em coldre ou acessório de transporte similar. Da mesma forma, para ser reabilitado, a arma atingida deverá ser reparada pelo Especialista Armeiro seguindo seu protocolo de atendimento.

Para efeito de eliminação, um disparo de uma arma secundária tem o mesmo efeito de um disparo de uma arma principal.

Não há restrição para o uso simultâneo de duas armas (uma em cada mão), mas recomendamos severamente, em nome do bom senso, o não disparo de ambas contra um mesmo jogador, em um mesmo momento, à fim de se evitar o Overshooting, uma vez que episódios desta ordem são passíveis de punição de acordo com a norma de conduta, a cargo da organização.



S.A.R

## 11. USO DE ESCUDOS “BALÍSTICOS”.

### ESCUDEIRO:

O escudeiro equivale-se a uma classe, onde o escudo não pode ser transferido para outro operador normal.

O escudeiro tem por finalidade proteger sua equipe, por esse motivo ao usar o escudo como proteção pessoal ou do time o mesmo não poderá manusear sua pistola. para que o operador possa atirar o mesmo deverá largar seu escudo sem escorar para fazer obstáculo de proteção ou com tiro cego

Seu portador deve utilizar apenas uma pistola/revólver como arma.

O Escudo deixa de ser invencível e assim através somente de granadas funcionais o mesmo pode ser eliminado, para isso é necessário o contato ao menos algumas bb's da granada no escudo.

Tendo o escudo sido atingido pela granada ele deve:

- Baixar imediatamente o escudo e se declarar crítico.
- Ao eliminar o escudo, o operador é eliminado junto.
- O escudeiro deverá ser atendido por um Especialista MÉDICO.
- O escudo ao ser atingido, o escudeiro deve assim chamar o armeiro para conserto do mesmo através de uma braçadeira de plástico (fita helemam) colorida, podendo ser consertado duas vezes.
- O Escudeiro poderá usar 10 mags de pistola usando 15 bb's em cada.

Por 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 (no mesmo “Exército”).

Tamanho Máximo: 1m X 60cm

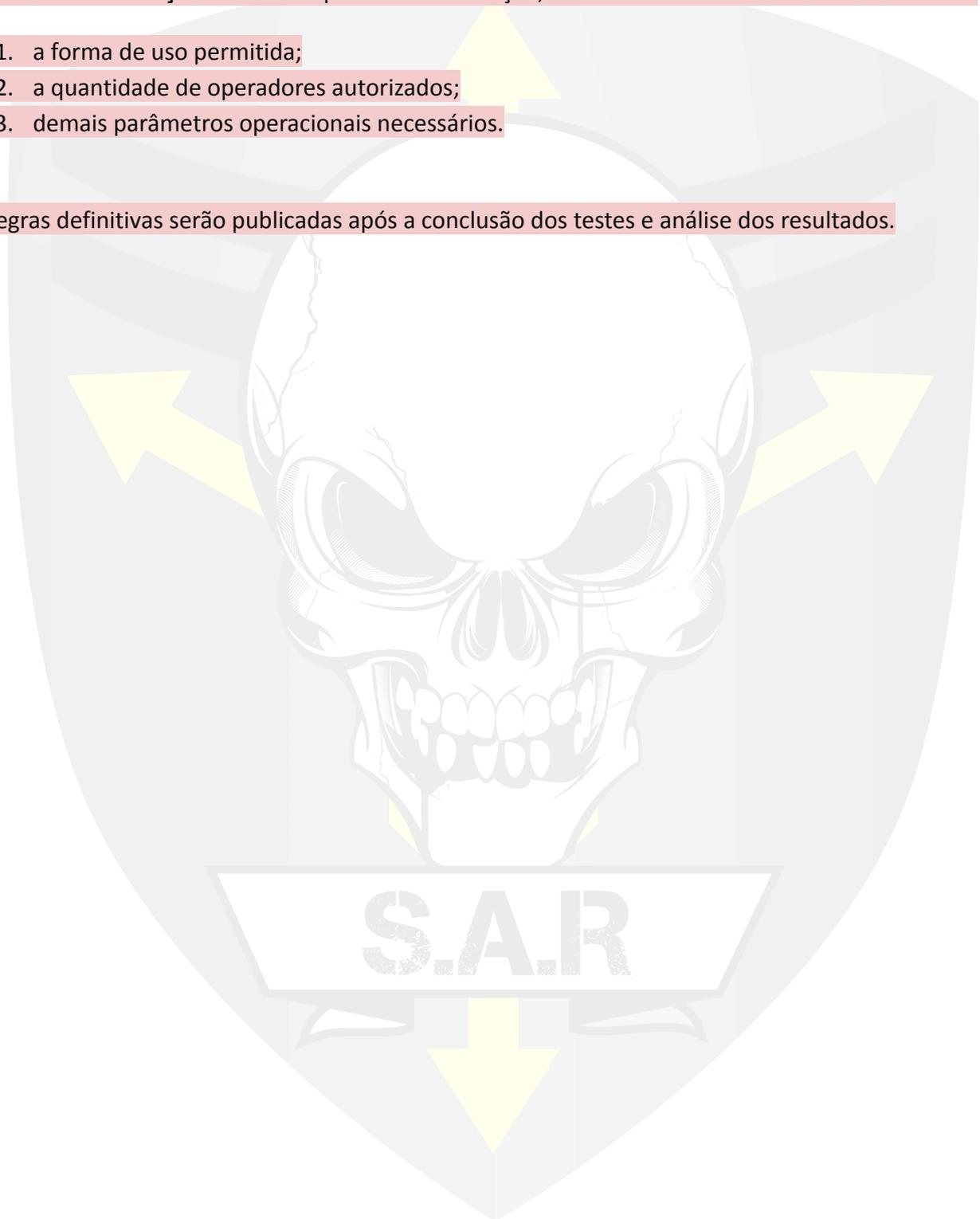
Janela 42cm X 23cm (Limite de 10% para mais ou para menos)

## Uso de escudos — fase de testes

Na última reunião ficou definida a necessidade de revisar as regras de uso de escudos. Para embasar a próxima atualização do manual, os coordenadores conduzirão **testes controlados** com **diferentes dinâmicas de utilização**. Durante o período de avaliação, **fica a critério dos coordenadores** definir:

1. a forma de uso permitida;
2. a quantidade de operadores autorizados;
3. demais parâmetros operacionais necessários.

As regras definitivas serão publicadas após a conclusão dos testes e análise dos resultados.



## 12. DRONES — FILMAGEM X USO TÁTICO

### Filmagem/registro:

É permitido o uso de drones apenas para filmagem e registro do jogo, desde que não interfiram na dinâmica da partida.

### Uso tático/espionagem:

O emprego de drones como equipamento de jogo (ex.: reconhecimento, marcação de alvos, retransmissão de vídeo em tempo real para a equipe, distração) é restrito e só poderá ocorrer com autorização prévia da coordenação.

### Condições gerais (valem para qualquer uso):

- Segurança primeiro: não sobrevoe jogadores a baixa altura; mantenha distância segura de pessoas, estruturas e veículos.
- Não interferir no jogo: evite ruídos, rotas ou manobras que denunciem posições, atrapalhem comunicações ou distorçam o equilíbrio da partida.
- Piloto identificado: operador cadastrado e disponível em rádio; decolagens/pousos em áreas designadas.
- Privacidade e imagem: respeitar diretrizes de imagem e consentimento definidos pela organização.

### Autorização para uso tático (quando aplicável):

- Solicitar previamente à coordenação, informando objetivo, regras de engajamento, equipamentos e tempo de uso.
- A coordenação pode negar, limitar ou revogar a autorização a qualquer momento para preservar segurança e fair play.

### 13. FIM DE JOGO.

A partida encerra-se com o fim do tempo (pré-estabelecido pela organização e conhecido por todos os presentes) ou com a total conclusão da missão. O jogador que utilizar todos os kits e foi alvejado mais uma vez, está fora do jogo e deverá aguardar o debriefing na Safety Zone.



Esta obra foi desenvolvida pela Coordenação S.A.R. do Distrito Federal, apresentada à Coordenação Nacional S.A.R.

A utilização da regra SAR é livre podendo ser utilizada, reproduzida total ou parcialmente por qualquer operador desde que citada a fonte.

**A logomarca SAR, é devidamente registrada no INPI (instituto nacional de patentes industriais) e sua utilização sem autorização, pode configurar uso indevido passível de medidas legais cabíveis, a logomarca não pode ser utilizada em eventos SAR não oficiais.**

Caso tenha interesse em promover um evento SAR oficial, este deverá seguir os seguintes requisitos :

- 1) Estar totalmente baseado no manual, SEM NENHUM TIPO de adaptação ou alteração;
- 2) Informar com antecedência prévia o coordenador SAR da região para verificação de disponibilidade de agenda;
- 3) Ter a presença de pelo menos 01 (um) coordenador SAR ativo, assegurando o fiel cumprimento do disposto no manual SAR em sua integralidade.