



MANUAL DE OPERAÇÕES



MANUAL DE OPERAÇÕES

OPERAÇÃO CARCARÁ

Este manual tem o intuito de oferecer um compendio de regras complementares para as simulações militares e conteúdos na Operação Carcará. As regras e recomendações citadas neste, serão de extrema importância para que o evento ocorra da melhor maneira possível, e assim a organização irá lhe fornecer uma boa diversão. Agradecemos sua atenção. Divirta-se!

CAPÍTULO 1 DA LEGISLAÇÃO

No Brasil os documentos ou leis que regem o Airsoft são o R-105 e a portaria 2 do COLOG de 2010. Abaixo o resumo que se encontra no manual de regras do PMA.

- 1- Os armas de Airsoft estão caracterizados com Armas de pressão por ação de mola ou a gás;
- 2- Seu uso e compra são permitidos para maiores de 18 anos com a extremidade laranja ou vermelha;
- 3- O proprietário de uma arma de pressão não deve transportar seu equipamento de forma ostensiva, optando por Cases próprios e porta mala de veículos;
- 4- Não é necessário GT (guia de tráfego) para transporte de sua arma;
- 5- Junto com sua arma, o proprietário deve manter a nota fiscal do produto em seu nome, ou termo de transferência com assinatura reconhecida em cartório;

CAPÍTULO 2 DO CONCEITO DA OPERAÇÃO

A Operação Carcará tem como tradição o teatro da guerra e o roleplay (interpretação) de seus personagens em campo ou operação. O método adotado para o evento é que o operador não precisa ter que passar por situações extremas como as das tropas engajadas em combate real, porém, trazer a imersão e simulação de situações semelhantes. Tendo em vista este conceito, a Operação decidiu por sua vez, que quem faz a história do contexto são os participantes, podendo assim gerar qualquer situação ou complicação mediante eventos durante as simulações.

Para atender a demanda de ser um jogo com maior disciplina tática e operacional, os operadores vão necessitar de maior planejamento de suas missões e objetivos, tornando-os mais estratégicos, moldando o espírito coletivo de grandes proporções. Para 2020, a operação terá 3 etapas, sendo que a principal terá 24 horas de simulação.

CAPÍTULO 3

DAS REGRAS E DEVERES

É dever de todo operador;

- 1- Preservar a integridade física de seus companheiros, evitar qualquer tipo de contato ou agressão mesmo se for com animais;
- 2- Evitar sempre que possível, discutir sobre regras e acontecimentos enquanto estiver em operação/campo;
- 3- Garantir a preservação do meio ambiente;
- 4- Evitar machucar ou apreender qualquer tipo de animal silvestre ou doméstico;
- 5- Zelar pela estrutura do evento, afinal ele é para todos;
- 6- Guardar seus equipamentos de forma adequada;
- 7- Se caso estiver pronto para ou em condições de operar, enquanto permanecer em local seguro (safe zone) seus armamentos deverão estar sem os devidos carregadores(magazines), trava de ferrolho ou slide acionados e de preferência com a arma "fria" (sem munição na câmara;
- 8- Utilizar equipamentos de proteção;
- 9- Evitar disparos acidentais em qualquer local nas mediações da zona segura;
- 10- Cronar seus equipamentos e respeitar as recomendações da organização, respeitando as seguintes potências usando BBS 0.2g;
 - Assalto - 1,5J – 400 fps; (Inclui-se aqui o operador SAW)
 - DMR - 1,9J - 450 fps;
 - Sniper – 2,81J - 550 fps;
 - Pistolas - 1,5J – 400 fps;
- 11- Garantir que as regras de operação sejam seguidas em campo (SAR).

CAPÍTULO 4

DOS EQUIPAMENTOS

É obrigatório o uso dos seguintes itens abaixo;

- Equipamentos padrão para operador:
 - 05 ataduras (faixas) pessoal de 180x15cm;
 - 02 abraçadeiras de metal (reparo de arma);
 - Pelo menos 5 magazines do tipo midcap/realcap/lowcap.
 - Apito de segurança para sinalização;
 - Sinal luminoso vermelho indicador de morto;
 - Apito para ferimento real;
 - Armamento e equipamentos de proteção.

PS: Operadores SAW não precisam ter carregadores sobressalentes.

Os operadores não poderão sobrepor a camuflagem utilizada sobre a padrão de seu exército. Caso haja a necessidade de usar alguma camuflagem sobrepostas, deverá ser no mesmo padrão de seu exército seguindo as seguintes orientações:

- *Russos com tonalidade tan e desert;*
- *OTAN com tonalidades verdes e preto;*
- *Sobreviventes poderão usar todos;*
- *Reapers não poderá usar;*

CAPÍTULO 5 DA CONDUÇÃO DO JOGO

Cada força terá seu comandante, subcomandante, estado maior e líderes de esquadrão, fazendo-se assim, uma cadeia de comando para que facilite toda a diligência dos operadores. Segue abaixo as recomendações sobre quantidade de operadores por esquadrão e especialista.

Hospitais de Campanha

Um hospital de campanha é composto por 1 mesa de campanha, uma caixa de suprimentos e uma tenda do tipo gazebo. Um hospital de campanha se encontrará ativo, apenas se estiver completo com estes 3 itens acima.

É necessário que, cada força proteja seu HC, evitando-o que o mesmo seja conquistado por inimigos, caso uma equipe inimiga conquiste este HC, os mesmos poderão utiliza-lo como ponto de vantagem.

Os HCs irão começar desmontados na base de cada força, sendo necessário a instalação do mesmo em um local estipulado pelo comando junto a organização. A defesa deste ponto avançado é de inteira responsabilidade da força que o pertence.

Base Operacional

As Forças **SPARTAN e IDG** terão suas bases avançadas para seu teatro operacional. Sendo assim, a defesa da mesma é de inteira responsabilidade de seus comandantes, sendo aconselhável patrulhas no local. Uma vez que uma base for conquistada, toda força perderá sua logística de comunicação com suas tropas em campo.

Das munições

Para o uso de munições, deverá seguir as orientações da modalidade SAR, que será utilizada no evento. Como regra, é proibido o uso de speed loader em campo, e o operador que for encontrado utilizando será retirado de jogo.

Armamento	FPS	Distância	Máximo/MAG	Total Munição
Rifle de Assalto	400	-	30	300
SAW	400	-	300	900
DMR	450	20	20	200
Sniper	550	30	14 (Spring)	140
			10 (Elétrica)	100
Pistola	400	-	15	45

TABELA 4.5 MANUAL SAR 2020.2

Da rendição/captura.

Qualquer operador pode ser feito como refém (refém não é rendido), desde que o operador ainda esteja apto a receber atendimento médico, neste deverá ser usado o sistema de VIP da edição mais recente do manual SAR:

“MANUAL SAR 2020 ITEM 6.2:

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”

Crimes de Guerra

Será considerado um Crime de Guerra, qualquer assassinato, eliminação, ou mortalidade de qualquer civil ou oponente desarmado, acarretando punições para a equipe e para o operador. Exemplos de Crimes de Guerra:

- Eliminar um oponente rendido sem ter feito resistência;
- Executar qualquer civil ou militar sob custódia de forma covarde;
- Eliminação de civil;

Caso o operador rendido, ou sob custódia seja alvejado intencionalmente deverá procurar um ranger ou fiscal e anunciar o fato como crime de guerra, a equipe pertencente ao atirador, poderá sofrer sanções com pena de atraso ou veto de entrega de suprimentos médico ou de munições.

CAPÍTULO 6

REGRAS GERAIS DOS VEÍCULOS

1. Por questões de segurança todos os veículos devem ser conduzidos por motoristas habilitados e com experiência de condução no veículo em questão.
2. Os veículos devem estar em perfeitas condições mecânicas e de segurança.
3. Times que queiram usar veículos devem contatar a organização que por sua vez irá avaliar a solicitação.
4. Todos os motoristas devem estar obrigatoriamente usando óculos de proteção no momento da operação ou quando estiver em uma “zona quente”.
5. A velocidade máxima dentro do perímetro do jogo não poderá ultrapassar o limite de 10 km/h, a única exceção se dará nos casos em que entre locais das operações o veículo seja obrigado a passar por estradas ou rodovias “off game” e fora do recinto de jogo, neste caso deverá ser obedecido a sinalização e regras de trânsito locais ou estabelecidos pela organização.
6. O motorista será parte integrante do veículo, sendo como uma extensão dele, não devendo abandonar quando estiver realizando um “assalto” motorizado ou em deslocamento, a reabilitação do motorista é a reabilitação do veículo.
7. Uma vez o veículo desligado e estacionado, o motorista seguirá na operação a pé se ele for atingido o procedimento será o mesmo de qualquer operador.
8. No caso de ser necessário deslocar o veículo por questões de risco ou solicitado pela organização, o motorista deverá retomar seu posto imediatamente, na impossibilidade, exemplo, ferido real. Um outro motorista habilitado deverá conduzi-lo até a uma safety zone ou local claramente “off game”.
9. Os veículos devem quando conduzidos em comboio respeitar uma distância de segurança de pelo menos 20 m em velocidade nunca superior a 10 km/h.
10. A mesma regra vale quando entre um veículo e outro houver operadores deslocando em sua retaguarda, o veículo imediatamente atrás deverá permanecer 20m do último operador.
11. Se houver necessidade de ultrapassar os transeuntes devem se afastar para os lados e o veículo deve ultrapassar com velocidade inferior a 10km/h se necessário utilizar sinal sonora e luminoso (buzina, sirene, giroflex, faróis).

CAPÍTULO 7

COMBATE VEÍCULAR

1. Para desabilitar (“destruir”) qualquer veículo somente ocorrerá com dispositivos cedidos ou aprovados pela organização, disparos diretos com qualquer arma que use BB's não desabilitará o veículo.
2. Disparos contra veículos abertos estão terminantemente proibidos, e apenas poderá disparar armamento convencional nos carros se houver um atirador no mesmo.

3. Veículos abertos são proibidos de disparar.
4. Os dispositivos cedidos ou permitidos pela organização, são equipamentos do tipo PAINTBALL que simulem armas anticarro. Qualquer outro dispositivo deverá ser aprovado pela organização prévio ao evento.
5. Serão considerados Armas Anticarro portáteis ou embarcadas, como AT-4; RPG-7, RPG-29, Carl Gustav M3, Canhão sem recuo 57mm, M72 Law, Javelin, TOW, Canhão sem recuo 106mm, misseis MILAN e os canhões de Carros de Combate.
6. Os veículos só serão **DESATIVADOS** com disparo da **ARMA ANTICARRO** no **PARABRISA DIANTEIRO**, fazendo assim o veículo parar imediatamente.
7. O veículo, uma vez atingido o motorista deverá pará-lo imediatamente, acionar o freio de mão e desligar o motor, todos os ocupantes serão considerados feridos críticos e devem usar o pano vermelho na cabeça aguardando o médico.
8. Apenas no caso em que exista algum risco de acidente (exemplo pontes estreitas, local com risco do solo ceder, riachos, etc...) após a eliminação o veículo poderá deslocar e parar em local diferente, entretanto, os ocupantes deverão estar usando o pano vermelho na cabeça.
9. Para uma melhor visualização de veículo atingido, o motorista deverá sinalizar com bandeira vermelha ou cobrir o capô com tecido com cor chamativa Vermelho, Laranja, Limão ou branco. 12. Todos os operadores que se encontrarem ao redor do veículo em um raio de 5 metros do veículo atingido também serão considerados feridos críticos. Na dúvida o operador deverá dar 5 passos até a direção do veículo se chegar até 2 palmos largos do mesmo e proceda como ferido crítico, retorne até o local anterior e aguarde o médico.
10. O veículo atingido não poderá ser removido do local, apenas o operador designado como “mecânico” poderá reabilitar o veículo, removendo o pano vermelho da cabeça do motorista, os ocupantes continuam feridos críticos até que o médico realize os procedimentos.
11. Após 30 minutos do momento em que foi atingido, se não houver reabilitação do veículo o mesmo deverá seguir até a base de origem ou local que a organização designar e aguardar até que volte a ser operacional, os ocupantes poderão ser removidos ou levados até a base conforme decisão do comandante do comboio/operação ou organização.

A Operação Carcará utilizará as regras *Simulação de Ação Real (SAR)*, em caso de dúvidas, consultar manual SAR edição 2020, em caso de divergência de informações, prevalecer as deste manual.