

AIRSOFT 4FUN — DIVERSÃO, AÇÃO E RESPEITO

1. O QUE É O 4FUN?

O 4FUN, também conhecido como ForFun, é uma forma de jogar airsoft voltada à diversão, à interação entre os participantes e à experiência de jogo.

A expressão vem do inglês “for fun”, que significa “por diversão”.

As partidas geralmente possuem objetivos simples, duração mais curta e regras que facilitam a participação de jogadores com diferentes níveis de experiência.

O 4FUN valoriza a ação, o trabalho em equipe e o espírito esportivo. A simulação militar detalhada não é seu foco, mas estratégia e organização continuam fazendo parte do jogo.

Jogar por diversão não significa jogar sem regras: segurança, honestidade e respeito são essenciais.

2. QUEM SÃO OS JOGADORES DE 4FUN?

O 4FUN reúne diferentes perfis de participantes:

Iniciantes

Pessoas que estão conhecendo o airsoft e querem aprender sobre equipamentos, movimentação, comunicação e regras.

Jogadores recreativos

Participantes que procuram lazer, adrenalina e uma atividade para compartilhar com amigos.

Jogadores experientes

Operadores que gostam de partidas dinâmicas e aproveitam os jogos para praticar suas habilidades.

Equipes e grupos de amigos

Pessoas que jogam juntas e buscam melhorar sua comunicação, entrosamento e trabalho em equipe.

Praticantes de outras modalidades

Jogadores de MILSIM, Speedsoft ou outras modalidades que também participam de partidas recreativas.

No 4FUN, o nível de experiência pode variar. O compromisso com as regras deve ser o mesmo para todos.

3. ONDE SE PRATICA? QUAIS SÃO OS TIPOS DE CAMPO?

O 4FUN pode ser praticado em diferentes ambientes, desde que o local seja autorizado, preparado e adequado à atividade.

Campos de mata

Áreas com vegetação, trilhas e obstáculos naturais. Favorecem camuflagem, observação e movimentação em equipe.

Campos urbanos

Ambientes preparados com construções, corredores, muros e outras estruturas. Proporcionam disputas por posições e objetivos.

Campos CQB

CQB significa Close Quarters Battle, ou combate em ambientes próximos. São campos com espaços reduzidos e confrontos a curta distância, que exigem regras específicas de segurança.

Campos mistos

Combinam vegetação, áreas abertas e construções, oferecendo diferentes situações em uma mesma partida.

Arenas com barricadas

Espaços organizados com obstáculos artificiais, que favorecem partidas rápidas e movimentação constante.

Edificações desativadas somente devem ser utilizadas quando houver autorização e avaliação das condições de segurança.

4. QUEM PODE PARTICIPAR?

Podem participar iniciantes e jogadores experientes que atendam aos requisitos do campo e do evento.

Todos os participantes deverão:

- Cumprir os critérios de idade e documentação informados pela organização.
- Participar do briefing.
- Utilizar os equipamentos de proteção exigidos.
- Respeitar as regras de segurança e convivência.
- Apresentar seu equipamento para as verificações necessárias.
- Reconhecer os acertos recebidos e seguir as orientações dos responsáveis.

A participação de menores de idade dependerá das exigências legais aplicáveis e das condições estabelecidas pelo campo e pela organização.

Pessoas que necessitem de adaptações de acesso ou participação deverão alinhar essas condições previamente com a organização.

Não é necessário possuir experiência militar para jogar 4FUN.

5. COMO SE JOGA?

Antes da partida, a organização divide os participantes em equipes e explica:

- O objetivo da missão.
- Os limites do campo.
- O tempo de jogo.
- As regras de eliminação e respawn.
- As restrições de equipamento.
- Os sinais de início, encerramento e emergência.

Após o início, os jogadores deverão trabalhar em equipe para cumprir o objetivo proposto.

Ao receber um acerto válido, o jogador deverá reconhecer sua eliminação, sinalizá-la e seguir o procedimento definido no briefing.

O resultado da partida dependerá do objetivo escolhido. Eliminar adversários pode ajudar a equipe, mas nem sempre é suficiente para vencer.

6. PRINCIPAIS FORMATOS DE PARTIDA

Eliminação de equipes

O objetivo é eliminar os jogadores da equipe adversária. A partida poderá ocorrer sem respawn ou com retornos limitados, conforme o briefing.

Captura de bandeira

As equipes deverão capturar uma bandeira e transportá-la ao ponto determinado pela organização.

Dominação

As equipes disputam o controle de uma ou mais áreas. A vitória poderá ser definida pelo tempo de controle ou pela pontuação acumulada.

Ataque e defesa

Uma equipe protege um objetivo enquanto a outra tenta conquistá-lo dentro do tempo estabelecido.

Resgate de VIP

Uma equipe deverá localizar e conduzir um participante designado como VIP até uma área segura.

Escolta

A equipe deverá proteger e acompanhar um jogador ou objeto durante um percurso.

Busca de objetos

Os participantes deverão localizar, recolher ou transportar objetos distribuídos no campo.

Todos os objetos e dispositivos de missão deverão ser simulados e autorizados pela organização.

REGULAMENTO GERAL 4FUN — ARMAGEDDON GAMES

7. EQUIPAMENTOS E PROTEÇÃO

- É obrigatório utilizar proteção ocular adequada ao airsoft durante toda a permanência na área de jogo.
- É proibido retirar ou levantar a proteção ocular dentro do campo, inclusive após a eliminação.
- A proteção facial deverá seguir as exigências do campo e do evento.
- Réplicas, acessórios e demais equipamentos deverão cumprir os requisitos legais aplicáveis e as regras da organização.
- Os equipamentos deverão passar pela verificação de potência quando exigida.
- Os limites de potência, modos de disparo e distâncias mínimas serão informados no briefing.
- Equipamentos reprovados ou não autorizados não poderão ser utilizados.

Recomenda-se utilizar calçado fechado adequado ao terreno e roupas que protejam o corpo.

8. REGRAS DE DISPARO

- É proibido disparar fora da área autorizada.
- É proibido disparar contra pessoas que estejam fora da partida.
- É proibido disparar intencionalmente contra jogadores sinalizados como eliminados.
- É proibido realizar disparos cegos: o jogador deverá visualizar a direção e a área para onde está disparando.
- Todos deverão respeitar as distâncias mínimas e os modos de disparo definidos pela organização.
- Disparos de teste deverão ocorrer somente no local indicado.
- É proibido insistir em disparos contra alguém que já reconheceu o acerto.

Em confrontos próximos, deverão ser aplicadas as regras específicas apresentadas no briefing.

9. SISTEMA DE ELIMINAÇÃO

Nesta proposta de regulamento, qualquer acerto direto válido no corpo ou no equipamento portado pelo jogador resulta em eliminação, salvo exceção anunciada no briefing.

Ao ser atingido, o jogador deverá:

1. Anunciar em voz alta: “MORTO!”
2. Interromper imediatamente os disparos e qualquer ação de jogo.
3. Colocar o pano vermelho em local visível.
4. Seguir para a área indicada, pelo trajeto autorizado.
5. Aguardar sua liberação para retornar.

Para este regulamento:

- Acertos de companheiros de equipe também eliminam.
- Ricochetes não eliminam.
- Acertos exclusivamente na réplica não eliminam o jogador.
- Eliminações por granadas ou dispositivos simulados seguem as regras específicas do evento.

O jogador não deve discutir o acerto durante a partida. Dúvidas deverão ser encaminhadas ao árbitro ou à organização.

10. CONDUTA DO JOGADOR ELIMINADO

O jogador eliminado não poderá:

- Efetuar disparos.
- Informar a posição de adversários.
- Transmitir informações táticas por voz, rádio ou gestos.
- Continuar executando objetivos.
- Entregar objetos de missão a companheiros, salvo previsão expressa no briefing.
- Utilizar seu deslocamento para favorecer a equipe.
- Retirar o pano vermelho antes de estar autorizado a retornar.

O deslocamento deverá ocorrer com cuidado, evitando atravessar linhas de tiro sempre que possível.

MORTO NÃO FALA NEM AUXILIA A EQUIPE.

Comunicações sobre emergências ou riscos reais são permitidas a qualquer momento.

11. REGRAS DE RESPAWN

Respawn é o procedimento que permite ao jogador eliminado retornar à partida.

O evento poderá utilizar:

- Respawn imediato: retorno após chegar ao ponto indicado e cumprir o procedimento definido.
- Respawn por tempo: retorno após aguardar o período estabelecido.
- Respawn em grupo: retorno quando houver uma quantidade determinada de jogadores.
- Vidas limitadas: cada jogador poderá retornar somente o número de vezes permitido.
- Sem respawn: o eliminado aguardará a próxima partida.

O jogador deverá retornar somente pelo ponto autorizado e após cumprir todas as condições.

É proibido encurtar o trajeto, ignorar o tempo de espera ou voltar ao jogo sem liberação.

12. MEDIC E FAIXAS NO 4FUN

O regulamento básico de 4FUN apresentado aqui utiliza eliminação e respawn.

Missões especiais poderão incluir Medic, faixas ou recuperação de jogadores. Nesses casos, a organização deverá explicar previamente:

- Quem poderá realizar o atendimento.
- Quantos atendimentos serão permitidos.
- Como o atendimento será realizado.
- Quais ações o jogador atingido poderá executar.
- Quando ocorrerá a eliminação definitiva.

O sistema de três faixas será utilizado somente quando estiver previsto nas regras daquela partida.

13. CONDUTA NA SAFEZONE

A safezone é a área destinada ao descanso, à preparação e à organização dos participantes.

Antes de entrar, o jogador deverá cumprir o procedimento de segurança definido pelo campo, incluindo retirada do carregador, descarregamento da réplica no local apropriado e acionamento da trava de segurança, quando existente.

Na safezone:

- É proibido efetuar disparos.
- É proibido apontar réplicas para outras pessoas.
- Réplicas deverão permanecer em condição segura.
- Testes deverão ser realizados somente na área autorizada.
- A retirada da proteção ocular dependerá da sinalização e da liberação do campo.

14. GRANADAS E ACESSÓRIOS

- Somente poderão ser utilizados dispositivos autorizados pela organização.

- O funcionamento e a regra de eliminação deverão ser explicados no briefing.
- É proibido utilizar artefatos improvisados ou dispositivos que ofereçam risco real.
- Dispositivos sonoros, fumaça e outros acessórios dependerão da autorização do campo.
- É proibido lançar objetos de forma que possam causar lesões.

15. LIMITES DO CAMPO E OBJETIVOS

- É proibido sair dos limites para contornar adversários.
- Áreas interditadas não poderão ser acessadas.
- É proibido subir em estruturas não autorizadas.
- Obstáculos, portas e barricadas não poderão ser danificados.
- Objetos de missão deverão ser utilizados apenas conforme as instruções.
- Contato físico para imobilizar, empurrar ou disputar equipamento de outro jogador é proibido.

As condições de vitória, empate e encerramento deverão ser informadas antes da partida.

16. EMERGÊNCIA E FERIMENTO REAL

Ferimentos reais deverão ser comunicados imediatamente.

O participante poderá utilizar o apito de emergência ou chamar em voz alta por ajuda, conforme o protocolo informado no briefing.

Ao perceber uma emergência:

- Interrompa os disparos na área.
- Avise a organização.
- Siga as orientações dos responsáveis.
- Não confunda atendimento real com a simulação da partida.

O APITO É PARA EMERGÊNCIAS REAIS E NÃO DEVE SER UTILIZADO COMO RECURSO TÁTICO.

O reinício do jogo ocorrerá somente após liberação da organização.

17. RESPEITO E ESPÍRITO ESPORTIVO

Não serão tolerados:

- Recusa em reconhecer acertos.
- Ofensas, ameaças ou discriminação.
- Agressões físicas.
- Disparos intencionais para causar dor ou intimidar.
- Descumprimento das orientações de segurança.

- Manipulação das regras para obter vantagem.

Conflitos deverão ser encaminhados à organização, sem discussões ou confrontos entre participantes.

18. PENALIDADES

Conforme a gravidade da conduta, a organização poderá aplicar:

- Advertência.
- Eliminação da partida.
- Suspensão temporária.
- Exclusão do evento.

Situações que comprometam a segurança poderão resultar na retirada imediata do participante da atividade.

19. O ESPÍRITO DO 4FUN

No 4FUN, vencer faz parte da experiência, mas a diversão depende da confiança entre os jogadores.

Reconhecer um acerto, respeitar um iniciante e cumprir as regras são atitudes que fortalecem a comunidade.

A MELHOR PARTIDA É AQUELA EM QUE TODOS JOGAM COM SEGURANÇA, HONESTIDADE E VONTADE DE VOLTAR.

Armageddon Games — Diversão, Adrenalina, Respeito e Trabalho em Equipe.