

**MANUAL**

**Ver. 7.0/2026**

---

**A.M.P**

---

**AIRSOFT MILSIM PRÁTICO**

**Manual prático para a organização de operações**

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## RELAÇÃO DE ITENS DE USO OBRIGATÓRIO E ITENS RECOMENDADOS

Os jogadores que não estiverem portando todos os itens **obrigatórios** listados nesta relação ficarão impedidos de participar da operação.

### DISPOSITIVO NVG RECOMENDADO



### ÓCULOS ANTI IMPACTO OBRIGATÓRIO



ADQUIRA UM MODELO COM  
CERTIFICADO DE QUALIDADE C.A.

### BRAKE LIGHT BIKE OBRIGATÓRIO



SINALIZA QUE O JOGADOR  
ESTA EM HIT NO ESCURO

### TORNIQUET TQ OBRIGATÓRIO



USADO NO FERIDO MODERADO

### JOELHEIRA TÁTICA RECOMENDADO



### GARRAFA TÉRMICA RECOMENDADO



### CAPACETE TÁTICO RECOMENDADO



### HEADSET ABAFADOR RECOMENDADO



### RÁDIO COMUNICADOR OBRIGATÓRIO



COMUNICAÇÃO E INTERAÇÃO  
ENTRE OS JOGADORES

### PANO VERMELHO 30X30 OBRIGATÓRIO



SINALIZA QUE O JOGADOR ESTA  
EM HIT / FORA DO JOGO

### KIT IFAK INDIVIDUAL RECOMENDADO



### CALÇADO TREKKING RECOMENDADO



@emerson\_c8\_b

\*Para informações click no item. Itens e Kit de camping para operações 12h [AQUI](#)

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## RESTRIÇÕES DO A.M.P MANUAL

As restrições abaixo existem para garantir a segurança dos jogadores.

### NÃO É PERMITIDO

			
<b>ARTEFATOS PIROTÉCNICOS</b> Somente a organização pode usar artefatos pirotécnicos. É proibido o uso de qualquer tipo de artefato artesanal aos jogadores.	<b>BEBIDAS ALCOÓLICAS</b> É proibido consumir bebidas alcoólicas antes ou durante a operação. Jogadores sob efeito de álcool serão retirados da atividade.	<b>MENORES DE IDADE</b> Proibido mesmo acompanhado de seus pais ou, de seus responsáveis legais. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>	<b>FARDAMENTO OFICIAL DO EB</b> Art. 172 do Código Penal Militar Decreto Lei 1001/69. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>
			
<b>ESCUDO TÁTICO</b> Apenas a organização faz uso do escudo tático em temáticas que o exige tal item.	<b>AIRGUNS (C11)</b> Qualquer modelo de AIRGUN. O seu uso é totalmente proibido. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>	<b>GRANADAS OPERACIONAIS</b> É proibido o uso de granadas lacrimogêneo ou de efeito moral. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>	<b>FPS E JOULE ALTO</b> Qualquer Airsoft que estiver com o FPS ou JOULE acima do permitido é PROIBIDO. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>

### TIPO DE GRANADA AIRSOFT PERMITIDA PELO A.M.P MANUAL

As granadas devem ter escala 1:1 (proporção de uma granada real). Funcionamento permitido: Pavio interno encapsulado, Green gas / Co2, Mola e shell 40mm.

Granada mola "fragmentação"



+



OK!

Granada "fusive" efeito "chockwave"



+



OK!

Granada impacto "fragmentação"



+



+



OK!

Granada shell 40mm efeito "shotgun"



+



+



+



OK!

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## Regras de conduta

### 01- HIGHLANDER / TARZAN:

NUNCA seja um Highlander.

Sempre se declare em "HIT" ao sentir qualquer impacto em seu corpo ou equipamento, mesmo que não tenha certeza se foi uma BBs que o atingiu. Você pode não ver o disparo, mas quem atirou viu o acerto.

NUNCA seja um Tarzan.

Não acuse outros jogadores de trapaça em campo.

Evite discussões desnecessárias. Caso perceba má conduta de alguém, informe diretamente à organização.

### 02- GRANADA:

A granada deve ser arremessada em trajetória semi-rasteira, visando um ponto de impacto seguro no solo.

A granada causa HIT em 3 passos do ponto de explosão. Mesmo que as BBs não atinjam. Exceto a shell 40 mm.

Granadas que não explodirem ou que forem desarmadas não causam HIT.

Granadas de fumaça são permitidas apenas em CQB's ventilados ou em locais pavimentados (ex.: concreto, piso, asfalto, cerâmica ou brita). Nunca em área verde.

### 03- TIRO DENTRO DE FRESTA:

NUNCA introduza o cano da sua airsoft em frestas ou buracos menores que a sua cabeça para efetuar disparos.

Sempre exponha a cabeça ou o tronco de forma que o adversário também possa atingi-lo em caso de revide.

### 04- TIRO VARADO:

Permitido somente se cumprir as regras abaixo.

Mantenha 3 passos de distância da fresta ou buraco antes de efetuar o disparo.

Se você receber disparos vindos de frestas ou buracos, declare "HIT" imediatamente.

### 05- TIRO CEGO:

Não é permitido disparar sem mirar diretamente no adversário.

Só efetue disparos quando sua airsoft estiver apontada com segurança diretamente para o alvo.

### 06- RICOCHETE:

O ricochete não causa HIT.

Certifique-se de que nenhuma parte do seu corpo ou equipamento esteja exposta aos disparos inimigos.

### 07- ENCONTRÃO:

Se os jogadores estiverem a menos de 2 passos de distância, ambos devem se declarar "HIT".

A acima de 2 passos, quem atirar primeiro continua o avanço, e o outro deve se declarar "HIT".

O **Fair play** deve sempre prevalecer nessas situações.

### 08- RENDIÇÃO:

Se for surpreendido ou acuado, renda-se dizendo claramente "HIT". Não faça movimentos arriscados. Evite discussões.

Se você surpreender o inimigo, atire no colete ou nas botas; nunca atire no rosto ou tente rendê-lo no grito.

### 09- FOGO AMIGO:

Fogo amigo sempre causa "HIT". SEM EXCEÇÃO.

Aprenda a diferenciar o loadout do seu time do loadout inimigo.

Use sempre o rádio para informar sua localização ao seu esquadrão/time.

### 10- EQUIPAMENTO / CRONAGEM:

Antes de se inscrever, consulte a organização para confirmar se suas airsofts estão dentro das exigências.

Não há tolerância para limite de joule, mantenha sua airsoft dentro da exigência. E o máximo nunca é a meta.

NUNCA municie seus magazines ou drums acima do limite permitido. A fiscalização pode ocorrer em campo.

O descumprimento das regras poderá resultar em penalidades aplicadas pela organização.

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## Regras de conduta para as armas de airsoft

			
<b>MAGAZINE HICAP</b>	<b>MAGAZINE FLASHMAG</b>	<b>AEG SPEEDYSOFT</b>	<b>SISTEMA H.P.A</b>
O uso do hicap nas operações fica ao critério da organização. O A.M.P proibi o modo de tiro automático com HICAP.	O uso do flashmag nas operações somente para as AEG - S.A.W. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>	A airsoft deve ter ponta vermelha ou laranja, ter nota fiscal e, ser esteticamente similar a uma arma de fogo. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>	Banido o uso do sistema HPA nas operações que utilizam o A.M.P. <b>SEM EXCEÇÃO!</b>

TIPO DE AIRSOFT	CRONAGEM POR JOULE	BBS POR MAGAZINE	DISTÂNCIA
AEG - Assault Rifle/SMG	Limite <b>1.51j</b> - bbs 0.28g ou bbs do Jogador	34 bbs = injetar 9x sLoader	Bom senso
<i>MUNICIAMENTO E SEPARAÇÃO DE BB'S PARA ASSAULT/D.M.R <a href="#">AQUI</a></i>			
			
*Rifle/SMG automático, empregado no combate de aproximação a curta e a média distância			

TIPO DE AIRSOFT	CRONAGEM POR JOULE	BBS POR DRUM	DISTÂNCIA
AEG - S.A.W	Limite <b>1.51j</b> - bbs 0.28g ou bbs do Jogador	340 bbs = despejar 2x sLoader	Bom senso
<i>SEM EXCEÇÃO NA QUANTIDADE DE BBS NO DRUM <a href="#">AQUI</a></i>			
			
*Metralhadora, empregada no "fogo" de supressão a curta e a média distância			

TIPO DE AIRSOFT	CRONAGEM POR JOULE	BBS POR MAGAZINE	DISTÂNCIA
AEG - D.M.R	Limite <b>1.80j</b> - bbs 0.40g ou bbs do Jogador	34 bbs = injetar 9x sLoader	<b>+20 passos</b>
			
*Rifle de precisão não full auto, empregado em disparos precisos a média e longa distância			

TIPO DE AIRSOFT	CRONAGEM POR JOULE	BBS POR MAGAZINE	DISTÂNCIA
SPRING - Sniper Rifle	Limite <b>2.80j</b> - bbs 0.48g ou bbs do Jogador	sem limite	<b>+30 passos</b>
			
*Rifle de ferrolho, empregado em disparos silênciosos e precisos a longa distância			

TIPO DE AIRSOFT	CRONAGEM POR JOULE	BBS POR MAGAZINE	DISTÂNCIA
AEP/GBB - Pistol	Limite <b>1.05j</b> - bbs 0.28g ou bbs do Jogador	16 bbs = injetar 4x sLoader	Bom senso
			
*Arma backup, empregada em CQB's para melhor efetuar disparos a curta distância			

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## Formação de Esquadrão com Fire Team

### **VISÃO GERAL:**

O AMP (Airsoft Milsim Prático), sugeri uma forma de organização do esquadrão com o objetivo de garantir a ordem, imersão, comunicação eficiente e fair play durante a operação. Esta estrutura é inspirada na doutrina militar real, especificamente na organização de **Esquadra e Fire Team** do Exército dos Estados Unidos, conforme manuais oficiais de infantaria. Para fins de jogo, a doutrina foi simplificada e adaptada, não representando procedimentos militares reais, sendo aplicada exclusivamente como regra prática de organização em airsoft milsim.

### **O ESQUADRÃO É COMPOSTO POR:**

01 Squad Leader (SL) - Comanda o esquadrão e é membro da organização.

02 Team Leader (TL) - Comanda as fire teams e são representantes de time de airsoft.

02 Fire Teams (Alpha e Bravo) - grupos de batalha. 03 a 05 operadores/jogadores por Fire Team.

### **CONDUTA NA FIRE TEAM (ALPHA e BRAVO):**

- Executar as ordens transmitidas pelo TL;
- Manter comunicação objetiva;
- Priorizar a missão e a imersão;
- Evitar ações individuais que prejudiquem o esquadrão.

### **CADEIA DE COMANDO E COMUNICAÇÃO:**

Durante a operação, a comunicação deve seguir obrigatoriamente o fluxo:



Comunicações fora dessa cadeia só ocorrem em caso de eliminação de um dos Team Leaders onde o Squad Leader assume a Fire Team temporariamente.

### **PRINCÍPIOS APLICADOS NO CONCEITO DE ESQUADRÃO COM FIRE TEAM:**

- Organização acima de individualismo;
- Liderança funcional e prática;
- Comunicação curta e objetiva;
- Estrutura simples e repetível;
- Imersão como prioridade do jogo.

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## Funções no esquadrão

### =COMANDO=



#### **SQUAD LEADER (SL):**

O Squad Leader é o responsável pela coordenação geral do esquadrão durante a operação. Interpreta e conduz a missão, designada e defini rotas, concentra a navegação e comunicação estratégica do esquadrão, coordenar os Fire Teams e manter comunicação com a organização/comandante.



#### **TEAM LEADER (TL):**

O Team Leader comanda diretamente um Fire Team e é o elo entre o SL e os operadores. Executa as ordens do SL, conduz a movimentação do seu Fire Team, e atua na linha de frente liderando pelo exemplo.

### =ESPECIALISTA=



#### **COMBAT MEDIC (MED):**

O médico de combate é especialista em resgatar e tratar feridos críticos utilizando a bolsa de plasma. Seu principal objetivo é manter o esquadrão ativo durante toda a missão.



#### **BREACHER/EOD:**

**BREACHER** — Especialista em abrir caminhos usando ferramentas e dispositivos de efeito controlado aprovados pela organização.

**EOD** — Especialista em desarmar e transportar artefatos explosivos.

### =RECON=



#### **POINTMAN (PO):**

O Pointman é responsável por realizar o reconhecimento à frente do esquadrão, ter o primeiro contato com o inimigo e limpar áreas de CQB.

A função de "Assault" (chuta porta) é desempenhada pelo Pointman.



#### **SNIPER (SP):**

O Sniper realiza reconhecimento avançado para coletar inteligência (Intel) e repassá-la ao líder do esquadrão ou ao comandante do time. Na ausência do Marksman, o Sniper pode ser destacado para cobrir o esquadrão.

### =ASSISTÊNCIA=



#### **GUNNER (MG):**

O Gunner opera a S.A.W. (Squad Automatic Weapon) para fornecer fogo de supressão contra posições inimigas, cobrindo o avanço ou o recuo do esquadrão. Deve manter fogo controlado e coordenado com o líder do esquadrão.



#### **MARKSMAN (DM):**

O Marksman opera a D.M.R. (Designated Marksman Rifle) e presta assistência ao esquadrão, atendendo solicitações de disparos de longa distância.

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## Dinâmica de jogo



### **RALLYPOINT (RP):**

O A.M.P manual não prevê respawn nas operações; utiliza-se o sistema de Rallypoint. Rallypoint é o ponto de reunião utilizado para retornar ao combate. Solicita-se Rallypoint quando todos os membros do esquadrão estiverem incapacitados. O Rallypoint será determinado pela organização, em áreas fora dos objetivos. O uso do Rallypoint terá limite, conforme a dinâmica de combate definida pela organização. Mantenha sempre o pano vermelho na cabeça enquanto estiver em um Rallypoint.



### **MUNICIAMENTO:**

O carregamento dos magazines deve ser feito em campo com speedloader. **NÃO USE OS DEDOS!** O carregamento pode ser realizado a qualquer momento ou conforme o briefing. O jogador é responsável pelas suas BBs; use mochila para transportar as sobressalentes. A quantidade total de BBs permitida nas missões fica a critério da organização. Leia o briefing! Sempre insira a quantidade correta de BBs nos seus magazines, conforme indicado na pág. 04.



### **TORNIQUETE:**

O uso do torniquete é obrigatório em todas as operações regidas pelo A.M.P manual. Cada jogador deve portar apenas um torniquete (fake, de treino ou real). O torniquete é de uso individual do jogador e não é fornecido pela organização. A organização pode **implementar** o uso de um segundo torniquete em missões **específicas**; e neste caso, **ela fornecerá o item** aos jogadores e **exigirá a sua devolução** ao final da missão.



### **BOLSA DE PLASMA:**

A bolsa de plasma é usada para tratar feridos críticos. Mais detalhes na próxima página. Por padrão, as bolsas de plasma devem ser fornecidas pela organização aos jogadores. É obrigatório que o jogador utilize porta-treco ou mochila para transportar a bolsa. Após o encerramento da operação, todas as bolsas de plasma devem ser devolvidas à organização. Recomenda-se que a bolsa possua válvula e mangueira resistentes. Organizadores devem construir bolsas de plasma confiáveis seguindo o tutorial: [Bolsa de Plasma](#)



### **PIROTECNIA:**

A pirotecnia utiliza cargas leves, não letais e seguras para simular demolição de portas ou explosão de artefatos fake, sendo um diferencial em operações temáticas. O A.M.P manual recomenda o uso de pirotecnia somente quando todas as normas de segurança forem cumpridas. O uso da pirotecnia é de responsabilidade dos organizadores. Antes de se inscrever, o jogador deve consultar o histórico da organização para garantir que ela é comprometida com a segurança e a integridade física dos participantes.



### **NPC / TEMÁTICA:**

Recomenda-se que, ao incluir vips ou civis na temática, os organizadores utilizem NPCs. Sendo pessoas convidadas pela organização para assumir funções específicas e vitais. Os NPCs ajudam em tarefas que jogadores comuns poderiam ter dificuldade de compreender, evitando que a imersão e o desfecho das missões sejam prejudicados. Os NPCs são fundamentais para orientar e fiscalizar os jogadores durante a operação.

Quaisquer novas orientações sobre temática, dinâmica de combate ou implementações da organização serão repassadas aos jogadores nos grupos oficiais ou durante o briefing geral.

# A.M.P - AIRSOFT MILSIM PRÁTICO

## Dinâmica de combate: Bolsa de Plasma

### FERIDO MODERADO

	<p><b>1) 1º HIT - FERIDO MODERADO:</b> O 1º Hit ocorre quando o jogador é alvejado em qualquer parte do corpo ou na arma sem esta usando torniquete. Lembre-se: a arma é extensão do seu braço, portanto, hit na arma equivale a hit no braço. Ao sentir o impacto, levante o braço e diga "HIT" de preferência em voz alta. <b>NA DUVIDA SEMPRE SE DECLARE EM HIT! EVITE PROBLEMAS!</b></p>
	<p><b>2) SOLICITAR ATENDIMENTO:</b> Após declarar "HIT" e colocar o pano vermelho sobre a cabeça, solicite atendimento imediatamente, mantendo o torniquete em mãos para agilizar o procedimento. <b>Qualquer membro do time pode prestar atendimento a um jogador ferido moderado. O jogador em HIT só pode usar o rádio para solicitar atendimento. Nunca use o rádio para denunciar a posição do inimigo ou passar instruções de comando.</b></p>
	<p><b>3) PROCEDIMENTO BÁSICO:</b> 1- Entregue seu torniquete ao aliado. 2- O aliado retirará o pano vermelho da sua cabeça e devolverá o pano vermelho para que você. 3- Ele colocará o torniquete em um braço ou perna. <b>Enquanto recebe atendimento, o ferido moderado pode usar sua arma apenas para proteger a si mesmo e ao aliado. Não ande ou corra enquanto estiver sendo atendido. Se for alvejado durante o atendimento, você passa a ser ferido crítico.</b></p>
	<p><b>4) FINALIZANDO PROCEDIMENTO:</b> Após ter o torniquete devidamente colocado, você estará liberado para continuar no combate. <b>O ferido pode ser arrastado para um local seguro antes do início do atendimento. Se estiver na linha de tiro, o ferido pode se mover para outro local. Se o aliado for alvejado antes de concluir o atendimento, recoloque o pano vermelho na cabeça e continue como ferido moderado.</b></p>

### FERIDO CRÍTICO

	<p><b>1) 2º HIT - FERIDO CRÍTICO:</b> O 2º Hit ocorre quando o jogador é alvejado pela segunda vez em qualquer parte do corpo ou na arma enquanto esta com o torniquete amarrado em seu braço ou perna. Lembre-se: a arma é extensão do seu braço, portanto, hit na arma equivale a hit no braço. Ao sentir o impacto, levante o braço e diga "HIT" de preferência em voz alta. <b>NA DUVIDA SEMPRE SE DECLARE EM HIT! EVITE PROBLEMAS!</b></p>
	<p><b>2) SOLICITANDO MÉDICO:</b> Após declarar "HIT" e colocar o pano vermelho sobre a cabeça: Deite ou sente-se em posição segura. Solicite atendimento médico imediatamente. <b>Apenas o médico de combate pode atender o ferido crítico utilizando a bolsa de plasma. O jogador em HIT só pode usar o rádio para solicitar atendimento médico. Nunca use o rádio para denunciar a posição do inimigo ou passar instruções de comando.</b></p>
	<p><b>3) PROCEDIMENTO AVANÇADO:</b> No procedimento avançado, o médico do time utilizará uma bolsa de plasma para tratar o ferimento crítico. <b>O ferido crítico deve manter-se imóvel até que o médico termine de esvaziar a bolsa de plasma via gravidade. A bolsa de plasma deve estar sempre nas mãos do médico; nunca deve ser apertada. Hit no ferido crítico não conta. É proibido usar o ferido como cover. Pare o procedimento e recue se o ferido crítico começar a ser alvejado. Sempre verifique a válvula reguladora de fluxo para garantir que o líquido seja transferido sem interrupção.</b></p>
	<p><b>4) FINALIZANDO PROCEDIMENTO:</b> Após a bolsa de plasma esvaziar completamente: O médico retirará o torniquete e depois retirará o pano vermelho da cabeça do jogador. Com isso, o procedimento de atendimento está finalizado. <b>É importante arrastar o ferido crítico para um local seguro antes de iniciar o atendimento. Se o local for perigoso para deitar, o ferido crítico pode permanecer em pé. Se o médico for alvejado antes de concluir o atendimento, o ferido crítico deve manter-se nessa condição até que outro aliado levante o médico para que o procedimento seja reiniciado.</b></p>

Na falta de médicos, qualquer membro do esquadrão pode tratar o médico ferido crítico via bolsa de plasma. Resumo do atendimento [AQUI](#)