



**Federação Portuguesa
de Airsoft - APD**
Apartado 526816
4251-901 Porto
PORTUGAL

www.fpairsoft.pt
geral@fpairsoft.pt

Indumentária

Norma Técnica da Federação N°4

Pontos de enfoque:

- Identificação do Jogador
- Identificação do Árbitro
- Tipos/Níveis de Vestuário

1. Introdução

1.1 Objectivo

A presente norma pretende definir aspectos técnicos e acessórios da modalidade, apoiando os regulamentos existentes e futuros quanto á área de identificação e indumentária. O propósito desta norma restringe-se aos eventos desportivos conduzidos com conhecimento e apoio da Federação Portuguesa de Airsoft.

1.2 Leitura / Interpretação

A norma estabelece dentro de um domínio de aplicação dentro da modalidade obrigações, recomendações e conselhos. Assim:

Obrigação – O que a norma apresente como obrigatório tem carácter vinculativo devendo ser respeitado por todos os intervenientes na prática desportiva da modalidade.

Recomendação – O que a norma apresente como recomendável, não tem qualquer carácter vinculativo, porém pode ser utilizado como elemento para a organização autorizar ou desautorizar determinado preceito conforme descrito na norma.

Conselho – O que a norma apresente como conselho, não tem qualquer carácter vinculativo, e o seu cumprimento não pode ser fiscalizado ou forçado por nenhum interveniente em jogo, sendo uma decisão do interveniente interessado em uso próprio.

O domínio de aplicação relativamente ás disciplinas desportivas da modalidade estão definidas nos pontos desenvolvidos de forma simbólica da seguinte forma:

X.Y.Z – Descrição do Ponto



Em que a simbologia representa a disciplina desportiva a que se aplica o disposto.

Na ausência de simbologia relativa ao domínio de aplicação, o desenvolvido no ponto refere-se á modalidade no global, conforme definida no “Regulamento Geral da Prática de Airsoft”.

2. Definições – Terminologia - Simbologia

2.1 Definições gerais

- a) Conselho – O que a norma apresente como conselho, não tem qualquer carácter vinculativo, e o seu cumprimento não pode ser fiscalizado ou forçado por nenhum interveniente em jogo, sendo uma decisão do interveniente interessado em uso próprio.
- b) Recomendação – O que a norma apresente como recomendável, não tem qualquer carácter vinculativo, porém poder ser utilizado para a organização autorizar ou desautorizar determinado preceito conforme descrito na norma.
- c) Obrigação – O que a norma apresente como obrigatório tem carácter vinculativo devendo ser respeitado por todos os intervenientes na prática desportiva da modalidade.

2.2 Terminologia - Simbologia utilizada:



- Jogo Tático em Equipe



- Tiro de Precisão



- Tiro Prático



- Tiro Desportivo

3. Identificação do jogador/equipe

Elemento primordial em qualquer evento desportivo, prende-se com a identificação dos jogadores e referência dos mesmos para se atribuir avaliações de desempenho e comportamento.

Mais do que isso responsabilizam todas as partes com o cumprimento das regras de acordo com a sua função/papel na modalidade.

3.1. Identificação nas disciplinas individuais / mistas



3.1.1. Colete numerado:

Prática comum nos desportos de tiro ao ar livre é a utilização de coletes com os vários elementos da identificação do jogador.

No caso do Airsoft, a organização pode estabelecer esta forma de identificação, para a prática do tiro de precisão, tiro prático ou tiro desportivo.

A presente norma recomenda a utilização de coletes de cores vivas, e de preferência reflectores. A escolha das cores é da responsabilidade da organização, mas a norma aconselha o uso do laranja, amarelo ou azul.



Exemplo de uso de colete num prova de tiro

Obrigatoriamente os coletes devem possuir os seguintes elementos, nas costas do mesmo:

- Numeração sequencial atribuída ao jogador no acto de inscrição ou sorteio.
- Indicação da associação/clube que representam
- Logotipo da Federação (se for um evento aprovado pela FPA)



Aspecto dos elementos identificativos

Adicionalmente podem incluir:

- Um motivo do evento/organização
- Patrocinador(es) do evento

O colete pode ser um elemento cedido pela organização, durante a organização do evento, ou da posse do próprio jogador desde que satisfaça os requisitos definidos pela organização.



3.1.2. Braçadeira:

A braçadeira consiste numa tira de pano que envolve o braço de cor variável, indicando que aquele que a usa pertence a uma determinada equipa. Pode ser estendido o uso a uma forma individual para identificação do jogador.

Esta pode ter um dispositivo em velcro ou semelhante para fechar e fazer pressão no braço de modo a permanecer no braço colocado.



Braçadeiras de cor utilizadas em diversas actividades

Nas disciplinas desportivas de âmbito individual / misto o uso de braçadeira considera-se como alternativa aos coletes identificativos. Se for entendimento da organização, pode optar pelo uso de braçadeiras. Estas deverão ter o número bem perceptível e de preferência utilizar cores neutras tais como o cinzento, branco ou verde esbatido – a escolha da cor recai sobre a organização. A numeração deve ser em preto ou numa cor que contraste perfeitamente com a cor de fundo seleccionada.

132

Na disciplina de âmbito colectivo esta forma de identificação é obrigatória, devendo ser utilizadas cores vivas representativas da divisão colectiva, de acordo com os regulamentos.

Assim uma equipa poderá utilizar uma braçadeira numerada de cor vermelha e outra azul ou amarela.

As mesmas deverão estar numeradas sequencialmente não podendo o mesmo número se repetir em diferentes equipas.

31

67



Exemplos de utilização de braçadeiras no airsoft

Em eventos de pequena dimensão poderá ser dispensada a numeração identificativa.

4. Identificação do árbitro/organização

Outro elemento importante em jogo é a distinção dos elementos participativos no jogo e aqueles que observam, regulam ou fiscalizam o mesmo.

Mais do que isso responsabilizam todas as partes com o cumprimento das regras independentemente

4.1. Identificação nas disciplinas individuais / mistas



4.1.1. T-Shirt Própria:

A organização pode definir uma indumentária própria consistindo numa T-shirt, camisola, casaco ou combinação destes, desde que o faça:

- utilizando sempre a mesma cor
- estampe ou borde a designação “Organização” e/ou “Staff” - “Árbitro”
- diferencie a organização da arbitragem da mesma forma apontada anteriormente



Exemplos de uso de um “pull-over” do membro de uma organização / arbitragem

4.2. Identificação nas disciplinas individuais / colectivas /mistas



4.2.1. Colete identificativo:

No caso do Airsoft, a organização pode estabelecer esta forma de identificação, para a prática do tiro de precisão, tiro prático, embora seja mais comum para o tiro desportivo e Jogo Tático de Equipe.

A presente norma recomenda a utilização de coletes de cores vivas, e de preferência reflectores. A escolha das cores é da responsabilidade da organização, mas a norma aconselha o uso do laranja, amarelo.



Exemplo de uso de colete por um árbitro

Relativamente á organização os coletes devem possuir os seguintes elementos, nas costas do mesmo:

- Nome ou logotipo da Organização.
- Nome do portador do colete - facultativo

Relativamente ao árbitro o colete deve possuir os seguintes elementos, frente do mesmo:

- Logotipo da Federação (em evento aprovado pela FPA)



Aspecto dos elementos identificativos Árbitro / Organização

5. Vestuário e uniformes

O vestuário utilizado para as diferentes disciplinas terão propósitos diferentes.

Cabe às organizações definir que tipo de vestuário permitem para a participação em determinado evento.

A presente norma apenas se centra com a realização do evento desportivo, não se estendendo para além do mesmo. Fora do evento aplicam-se os demais regulamentos/directivas da FPA, bem como a legislação nacional – nomeadamente o Artigo 307º (Abuso de designação, sinal ou uniforme) do Código Penal.

Não se pretende criar aqui um código de vestuário, mas sim aconselhar/recomendar alguma coerência de critérios.

4.1. Vestuário utilizado nas disciplinas individuais/mistas



4.1.1. Casual:

É o vestuário recomendado para as disciplinas desportivas individuais, principalmente no que se refere ao tiro prático.

A organização não pode regulamentar nada relativamente a cores, marcas ou outras questões semelhantes relativa ao vestuário – isso é uma decisão do jogador/equipe/clube ou associação.



Vestuário casual numa prova de tiro



4.1.2. Desportivo:

Em eventos que exijam demasiado esforço físico, deve ser considerado pela organização permitir/recomendar ou determinar o uso de vestuário desportivo adequado á época do ano e tipo de actividade física.

A organização não pode regulamentar nada relativamente a cores, marcas ou outras questões semelhantes relativa ao vestuário – isso é uma decisão do jogador/equipe/clube ou associação.



Vestuário desportivo numa prova de tiro



4.1.3. Indiferenciado:

Como foi já dito é da responsabilidade da organização a imposição/aconselhamento nas regras de vestuário ou não. Assim se optar pelo vestuário indiferenciado de forma justificada, a escolha do mesmo recai inteiramente sobre o jogador.

Esta é uma prática desaconselhada pela presente norma, para as prova de tiro prático e de precisão, pois dá uma imagem de desleixo e desorganização de quem pratica a modalidade nas diversas vertentes.

4.2. Vestuário utilizado nas disciplinas colectivas/mistas

4.2.1. Camuflado:



Este tipo de vestuário faz todo o sentido nas disciplinas que requeiram espírito tático-furtivo. Assim recomenda-se a utilização do mesmo, em eventos com este género de iniciativa no âmbito do Tiro Desportivo.



A utilização de vestuário camuflado ou furtivo pode ser útil no caso de algumas práticas desportivas

Na disciplina desportiva do Jogo Tático de Equipe, este apresenta-se como obrigatório. A selecção do padrão é em princípio da responsabilidade do jogador /equipe / clube ou associação.

A organização pode no entanto aconselhar / recomendar a utilização de determinado(s) padrões para a divisão de equipas.



A utilização de camuflados é prática corrente nos jogos táticos de equipe

Não é permitido a obrigatoriedade de determinado padrão em detrimento de outro, **á excepção** de jogos baseados nesta mesma disciplina, mas de espírito de **reencenação recreativa** – os chamado eventos temáticos ou “reenactments”.

Bibliografia

Legislação

Código Penal