

# Estatuto Black Fox (Versão 1.3)

Última revisão 15 de Outubro de 2022

O Estatuto foi originalmente elaborado e homologado pelos administradores Felipe Marx e Neemias Rayner em Fevereiro de 2018 e, revisado em fevereiro de 2021 por Paulo Santos com anuência da atual administração, sendo constituído para que seja o regimento interno da equipe *Black Fox Airsoft Team*, juntamente com o manual Pré-Sar também disponibilizado no site do time.

Este Estatuto será revisado e adaptado à cultura do time sempre que os membros da administração (Comitê Deliberativo) assim achar pertinente.

**É obrigação de todo operador efetivo do time, ter conhecimento do mesmo.**

## Unidade 1 - Modalidade de jogo

1. A modalidade de jogo adotada pelo time em eventos internos é o Pré-Sar, os detalhes e característica desta modalidade se encontram no documento de regras Pré-Sar disponibilizado no site do time.
2. Não há impedimento para se jogar outra modalidade, ficando facultado ao organizador do evento definir qual sistema utilizar.

## Unidade 2 - Administração

1. A administração do time é composta por um **comitê deliberativo**, este que legisla sobre as regras e é responsável pelas tomadas de decisão, planejamento, organização e, composto também por **funções executivas**, estas que normalmente fazem cumprir as regras do Estatuto e desempenham atividades de confiança sob o interesse da equipe.
2. O Comitê Deliberativo é formado por três operadores ativos do time. A qualquer momento em decorrência da necessidade poderão ser agregados novos membros de acordo com a necessidade, estes serão escolhidos pelos membros do Comitê.
3. Abaixo segue o quadro de funções executivas dentro da administração do time:

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Tesoureiro</b>  | Responsável por gerenciar o dinheiro do time, proceder com pagamentos/liberação de dinheiro, cuidar das mensalidades dentro do site da equipe.  |
| <b>Fiscal</b>      | Responsável por verificar e fazer cumprir com as regras do Estatuto em campo. Possui autonomia para realizar checagem de munição, aferição de FPS, fiscalização dos padrões de equipamentos e orientar os membros a respeito das regras de conduta do time quando necessário. |
| <b>Empreiteiro</b> | Responsável por gerenciar o trabalho durante as empreitadas, checar área de jogo e demarcar eventuais perigos em campo.   |

## Unidade 3 - Ingresso no Time

1. O ingresso no time se dará única e exclusivamente através do processo de recrutamento, seguindo as demais regras estabelecidas.

2. É necessário para o ingresso no time: Ter 18 anos, ser apadrinhado por algum membro efetivo, ser aprovado no processo de recrutamento, possuir os equipamentos obrigatórios (aeg, farda do time, coturno padrão, óculos de proteção e pelo menos 01 carregador de média capacidade [midcap]).
3. Após o recrutamento o operador terá o prazo de 60 dias para se adequar ao padrão do time. Caso não consiga terá que aguardar o próximo recrutamento para se alistar novamente.
4. As datas dos recrutamentos serão divulgadas nas redes sociais do time e grupo de convidados do WhatsApp. O período e vagas serão divulgados conforme a necessidade do time, avaliado pela administração.

## **Unidade 4 - Apadrinhamento**

1. - São deveres dos padrinhos:
  - a. Ser responsável pela conduta e procedimento do apadrinhado em campo e durante o período em que estiver na equipe (responsabilidade compartilhada).
  - b. Repassar toda informação prévia sobre o time e esporte aos seus apadrinhados.
  - c. Emprestar equipamentos ou correr atrás dos mesmos para os apadrinhados quando necessário.
2. A pessoa que se interessar pelo esporte e não possuir um padrinho poderá ser apadrinhado pelo Comitê Deliberativo caso passe pela avaliação pessoal conduzida pelo mesmo.
3. O apadrinhamento pelo Comitê Deliberativo será feito como forma de receber novos candidatos que não possuem um conhecido dentro do time, sendo assim, cabe a todos os membros efetivos ajudar no processo de avaliação da conduta e forma de proceder deste candidato em campo.

## **Unidade 5 - Deveres dos membros**

1. Respeitar as normas deste Regimento Interno;
2. Acatar as decisões tomadas pela administração no que diz respeito à manutenção da estrutura da equipe, organização de eventos, prática dentro dos jogos e treinamentos organizados pela equipe, aplicação de advertências e outros previstos neste Regimento Interno.
3. Respeitar as normas de segurança de forma irrestrita para si e para os demais membros ou praticantes do esporte.
4. Ser pontual, cortês e honesto para com os demais praticantes do esporte dentro e fora do campo.
5. Fomentar de forma sadia e produtiva, a prática do esporte por todos os meios idôneos e possíveis.
6. Participar de eventos fora da cidade sede do time, acompanhando e ajudando o time no que for preciso, sempre que possível.
7. Estar quite com o Departamento Financeiro.
8. Comparecer nos jogos marcados no calendário da equipe em detrimento de quaisquer outros marcados para a mesma data, salvo em caso de *big game* com aviso prévio a administração.
9. Utilizar o bom senso para melhor organização da equipe, marcando presença ou ausência assim

que já confirmado pelo mesmo e, respondendo as indagações solicitadas com rapidez e sensatez.

10. Ser responsável pela manutenção do campo, participando das empreitadas quando solicitado.
11. Ser diligente quanto as obrigações com o time, principalmente no tocante as regras do site, ficar atento ao financeiro e auto gerenciar a própria situação enquanto membro do time (mensalidades, assiduidade, marcação de eventos, normalização de equipamentos fora do padrão e demais responsabilidades).
12. Zelar pelo nome do time e pela reputação do esporte, não ostentar equipamentos de *airsoft* nem utilizá-los de forma a contribuir com o preconceito já existente contra o mesmo, a finalidade dos equipamentos é para a pratica o esporte apenas.

## **Unidade 6 - Direitos do Jogador Membro**

1. Participar de jogos e treinamentos promovidos pela equipe, desfrutando de toda estrutura proporcionada.
2. Ser respeitado dentro e fora do campo de jogo por todos os membros da equipe.
3. Progredir na hierarquia (carreira) dentro do time conforme seu próprio esforço e participação em jogos e treinamentos, de acordo com o sistema de pontuação e patentes da equipe.
4. Participar do sítio virtual da equipe, votando as questões propostas, respeitados os critérios previstos neste Regimento Interno.

## **Unidade 7 - Patentes, Patches e pontuações**

1. Serão distribuídas patentes de acordo com a pontuação e desempenho na carreira do operador dentro do time, por participação em eventos, treinamentos, jogos e empreitadas.
2. As patentes são definidas como nomenclaturas ou títulos outorgados pela administração constituída, aos postos ocupados por jogadores dentro da prática do esporte, restando total e absolutamente descaracterizada quaisquer vinculações de caráter paramilitar ou semelhante, tratando-se apenas de método organizacional – exclusivamente interno – do time.
3. As patentes significam ordenação hierárquica a ser respeitada apenas dentro do campo de jogo e dentro dos fóruns virtuais de discussão, em casos de discussões e votações, sendo absolutamente vedado o seu uso para questões que não envolvam a prática do esporte propriamente dito ou atitudes fora de campo.
5. As pontuações em eventos oficiais di time serão distribuídas da seguinte forma:

| <b>Tipo</b>         | <b>Pontos</b> |
|---------------------|---------------|
| <b>Jogo Interno</b> | <b>3</b>      |
| <b>Jogo Externo</b> | <b>6</b>      |
| <b>Jogo Noturno</b> | <b>5</b>      |
| <b>Jogo Treino</b>  | <b>3</b>      |
| <b>Treinamentos</b> | <b>9</b>      |
| <b>Reciclagem</b>   | <b>3</b>      |
| <b>Empreitadas</b>  | <b>6</b>      |

**OBS: Para cada convidado presente em jogos abertos e registrado no site, o operador efetivo recebe um ponto adicional no fechamento do respectivo evento.**

6. São considerados treinamentos padrões oficiais do time: Operador tático nível básico; Operador tático nível avançado; Cqb (combate em ambiente confinado) e Selva (combate em mata).
7. A cada curso/treinamento realizado o operador receberá um patch referente ao mesmo, como forma de reconhecimento pelo empenho e desenvolvimento dentro do time.
8. As patentes serão de propriedade do time, sendo doadas ao operador para utilizá-la em jogos e eventos. Ao subir de patente o operador deverá devolver a anterior para receber a próxima. Em caso de exclusão ou exoneração do time o operador deve devolver a patente que lhe foi cedida.
9. São requisitos para promoção:
  - a. O alcance do número de pontos necessários para promoção;
  - b. Ter cursado a categoria ou categorias necessárias dos cursos e/ou treinamentos oficiais do time.
10. São os requisitos para promoção de cada patente dentro da carreira do operador.

| Patente         | Pontuação   | T. Básico | T. Avançado | T. Selva | T. C.Q.B | Empreitadas |
|-----------------|-------------|-----------|-------------|----------|----------|-------------|
| <b>SOLDADO</b>  | <b>9</b>    | -         | -           | -        | -        | -           |
| <b>CABO</b>     | <b>70</b>   | •         | -           | -        | -        | <b>1</b>    |
| <b>SARGENTO</b> | <b>150</b>  | •         | •           | -        | -        | <b>2</b>    |
| <b>TENENTE</b>  | <b>250</b>  | •         | •           | -        | -        | <b>3</b>    |
| <b>CAPITÃO</b>  | <b>370</b>  | •         | •           | •(ou)    | •(ou)    | <b>3</b>    |
| <b>MAJOR</b>    | <b>550</b>  | •         | •           | •        | •        | <b>4</b>    |
| <b>CORONEL</b>  | <b>800</b>  | •         | •           | •        | •        | <b>4</b>    |
| <b>GENERAL</b>  | <b>1200</b> | •         | •           | •        | •        | <b>5</b>    |

## Unidade 8 – Fardamento

O padrão oficial do time consiste em fardamento Multicam (gandola ou combat shirt), calça comprida multicam, coturno Tan, coyote ou variações (tonalidade similar ao marrom, não camuflado). Colete verde oliva e, demais acessórios em verde oliva, tan ou multicam.

1. Proibido o uso de qualquer tipo de acessório preto, salvo bandoleira e óculos de proteção.
2. O operador membro poderá optar em jogar com o fardamento padrão ou com camisa verde oliva (juntamente com o restante dos equipamentos padrões, calça, coturno, etc.) nos jogos internos.
3. Vestimentas excepcionais poderão ser solicitadas para missões específicas.
4. Em caso de jogos fora, será avaliado a possibilidade de outros trajes que não seja o padrão, sendo levado em conta as dificuldades do campo, clima, predominância ou não de vegetação, dinâmica de jogo, entre outros critérios avaliados pela administração.
5. Fica definido para os convidados do time, camisa preta lisa e calça jeans.
6. O operador da classe **Sniper**, poderá, sob avaliação da administração vigente, utilizar o Guille.

7. O fardamento oficial do time só poderá ser utilizado por membros efetivos, sendo proibido o uso do mesmo por convidados.

## **Unidade 9 - Jogos e eventos**

1. A administração é responsável pela marcação de jogos e eventos oficiais do time, consultando previamente os efetivos, quando necessário, em situações de jogos fora.

2. Todo membro efetivo poderá participar dos jogos e eventos do time, salvo em caso de penalidades.

3. Será considerado evento oficial do time todo aquele lançado no site.

4. Os jogos podem ser classificados em **abertos a convidados** ou **fechados**.

5. Fica definido que, caso algum membro da administração não consiga estar presente em jogo, este será sempre fechado (interno), devido ao zelo na avaliação e cuidado com os convidados. Nesse caso, seguindo a hierarquia das patentes, o membro de maior patente ficará responsável pela condução do evento.

6. É vedada a participação de membros efetivos em outros jogos (de outros times) em dias de eventos oficiais do Black Fox, salvo algumas exceções:

- Quando se tratar de *Big Games* (eventos grandes com várias equipes participando), sendo a administração avisada previamente.
- O operador que estiver em viagem, longe de casa (viagem) e desejar participar de algum evento local, neste caso a administração deve ser avisada, devido a responsabilidade de carregar consigo o nome do time.

7. Não é permitido levar convidados em jogos fora com outras equipes.

## **Unidade 10 - Marcações e pontuações em eventos**

1. As marcações de **presença** ou **ausência** em jogos e eventos é de inteira responsabilidade do operador efetivo.

2. O operador poderá marcar presença até às 18:00 horas do dia anterior ao respectivo evento. Caso passe do período estipulado ele poderá participar do evento, porém, sem pontuar.

3. Em caso de jogos fora, vale a proposta pré-determinada pela administração, seguida pelas normas da organização do evento.

4. Não se pontua se não tiver marcado presença no site.

5. Ao chegar em campo, o operador deve procurar o membro da administração responsável pela lista de presença para marcar seu horário de chegada, caso tenha chegado 15 minutos além do horário indicado no site, o operador não pontua.

6. O operador que for participar da empreitada terá uma tolerância de 15(quinze) minutos após o início da mesma para pontuar, após a tolerância, não se pontua, com exceção de casos específicos para viabilizar alguma operação, desde que de conhecimento prévio da administração.

7. O operador que marcar presença e não comparecer ao evento (falta) perderá o equivalente de pontuação referente ao evento marcado.

## **Unidade 11 – Reserva, reativação e regra de strike**

1. A requisição de afastamento poderá ser feita a qualquer momento pelo operador membro efetivo.
2. O jogador membro que se ausentar em 02 (dois) meses de eventos do time, será automaticamente colocado na Reserva (reserva por inatividade).
3. Regra de Strike: O operador que deixar de marcar ausência ou presença no site do time até o prazo do fechamento do evento por três vezes consecutivas, automaticamente será encaminhado para a reserva.
4. O operador que tiver o acúmulo de 10 strikes num período de 12 meses, automaticamente será encaminhado à reserva.
5. O operador com 10 Strikes registrados no período de 01 ano, não poderá retornar a ativa enquanto não tiver pelo menos um Strike anulado por tempo, sendo que cada Strike desaparece do registro após 365 dias. Caso este período supere 120 dias, o operador é automaticamente desligado, de forma objetiva e sem a necessidade de deliberação da administração, ficando sob responsabilidade do próprio operador ter o devido zêlo consigo mesmo.
6. São efeitos da reserva:
  - Suspensão da mensalidade.
  - Restrição de acesso ao site do time.
  - Restrição a participar de jogos e eventos do time.
7. Por Reativação ou retorno à atividade, entende-se a saída da Reserva, que poderá ocorrer:
  - Com o pedido do operador realizado junto à administração.
  - Com a avaliação e autorização administrativa para o retorno as atividades do time.
8. O prazo máximo para permanecer na reserva é de 04 (quatro) meses (120 dias, controlados automaticamente pelo site do time). Sendo desligado do time o operador que não reativar-se nesse prazo (o desligamento também ocorre de forma automática no site do time).
9. O operador que estiver com a terceira mensalidade em aberto será colocado na reserva caso o débito não seja quitado até a data de vencimento (todo dia 10 de cada mês).
10. A administração fará uma minuciosa avaliação para todo operador que esteja na reserva e queira retomar as atividades no time, podendo ser negado seu retorno, levando em consideração o histórico do operador e o motivo pelo qual entrou para reserva.
11. O operador que entrou para reserva pelo fato do não pagamento das mensalidades, após a autorização da administração, só reativará suas atividades após o pagamento e regularização da dívida.
12. O operador desligado do time que não tenha nenhum motivo grave relativo ao desligamento, pode optar por realizar uma prova de readmissão a fim de evitar a obrigatoriedade de participar da instrução prévia ao jogo avaliativo, normalmente realizada durante o sábado.

## **Unidade 12 - Financeiro e mensalidades**

1. O financeiro do time será de total transparência para todos os membros efetivos, sendo fixadas as entradas e saídas, bem como o pagamento das mensalidades, no sítio virtual do time.
2. O valor da mensalidade é de 20,00. Podendo sofrer reajuste ao longo do tempo, sendo votado e aprovado pela maioria dos membros, quando solicitado pela administração.
3. O financeiro do time é totalmente revertido para o mesmo, sendo vedado qualquer tipo de uso pessoal.
4. As mensalidades são geradas automaticamente pelo site no dia 10 de cada mês.
5. O membro responsável pela função executiva de tesoureiro têm como gratificação pelo exercício do trabalho a isenção das mensalidades.

## **Unidade 13 - Tipos de operadores e regras**

1. – Existem três tipos de classe adotadas na equipe, sendo operador de ASSALTO, DMR e SNIPER. As atribuições e especificações de cada uma delas se encontra no manual Pré-Sar disponibilizado no site do time.
2. Ao adentrar no time, todo operador iniciará como operador de assalto.
3. Para qualquer membro interessado em operar como DMR ou SNIPER, este deve obrigatoriamente **possuir pelo menos a patente de CABO** e os equipamentos obrigatórios da respectiva classe. Além de estudar material eventualmente repassado pela administração e, quando a administração considerar necessário, passar por uma avaliação prévia.
4. O operador que estiver em período probatório (em avaliação no processo de mudança de seu equipamento e estilo de jogo) poderá utilizar de seu equipamento atual, mantendo a administração informada acerca do andamento dos demais acessórios, caso ainda estejam em falta.

## **Unidade 14 – Advertências Formais**

1. As advertências são objetos de correção aplicados pela administração com a finalidade de corrigir comportamentos que atentem contra o espírito da equipe ou que entrem em desacordo com as regras estabelecidas neste Estatuto.
2. As advertências possuem um sistema de pontuação que é classificado de acordo com a gravidade da improbidade cometida. Sendo elas leve, grave e gravíssima, cada qual pontuando 3(três), 6(seis) e 9(nove) pontos respectivamente.
3. O operador que atingir 20(vinte) pontos é automaticamente encaminhado para reserva do time pelo período de dois jogos.
4. Ao atingir 30(trinta) pontos, o operador é automaticamente desligado do time em caráter permanente.
5. A pontuação acumulada é permanente e, não possui ressalvas nem abrandamentos devido a natureza da obtenção dos pontos. A responsabilidade e zelo quanto a própria carreira dentro da equipe é de cada operador.
6. Toda advertência só poderá ser aplicada se o corpo administrativo com ela concordar em maioria, após deliberação interna, mediante aos fatos apresentados e discutidos.

7. Advertências não são passíveis de remoção, abrandamento ou recursos. Uma vez aplicada, a obrigação do operador punido é dar ciência no recebimento desta (clikando no aceite) e se esforçar para não mais ser advertido pelo mesmo motivo.