

RWANDA VII

MANUAL DO COMBATENTE



**LEIA ATENTAMENTE TODAS AS INFORMAÇÕES CONTIDAS NESTE MANUAL.
HAVENDO DÚVIDAS ENTRE EM CONTATO COM A EQUIPE
DE ORGANIZAÇÃO (VIDE CONTATOS).**

Carta ao combatente

A atividade desportiva AIRSOFT visa à simulação de combates armados, utilizando-se de armamento não letal. O objetivo do esporte é estimular o trabalho em equipe, liderança, determinação, garra e acima de tudo a honra.

Acima de qualquer estímulo incitado pelo AIRSOFT o combatente deve zelar sempre pela segurança, respeito, amizade e diversão.

Este é o principal objetivo de nosso evento: Integração de amigos, através do esporte, gerando um grande ciclo de amizades, dentro e fora do campo de combate.



Rwanda - Intro

Oito anos após o recuo forçado do Bloco Ocidental, o mundo voltou a mergulhar em incerteza.

O **Bloco Oriental**, fortalecido por avanços tecnológicos e alianças estratégicas, decidiu expandir sua influência além das fronteiras mantidas desde 2018. Em uma ofensiva calculada, tomou posse de territórios estratégicos do Bloco ocidental, regiões ricas em recursos e com importância logística vital.

Em março de 2026, um incidente muda tudo:

Um comboio Ocidental é atacado em território contestado. As imagens circulam pelo mundo, inflamando a opinião pública. A pressão interna força o Bloco Ocidental a declarar que **não aceitará mais provocações**.

Enquanto isso, o Bloco Oriental responde com ameaças diretas: *“Qualquer avanço será considerado invasão total.”*



“A invasão é real, a resposta é inevitável.”

Cronograma

Os horários de início de combate podem sofrer alterações no dia do evento e serão previamente informados no local se ocorrer.

dia 30 de maio

6h30 - Recepção de jogadores e acompanhantes no local de acantonamento e cronagem;

08h45 - Encerramento da cronagem;

9h00 - Briefing geral do evento e início dos deslocamentos;

9h45 - Início dos combates;

17h00 - Término da missão diurna;

18h30 - Início de missão noturna;

20h00 - Término da missão noturna;

20h30 - Início do jantar (cachorro-quente).

00h00 - Fechamento dos portões do parque

**Importante o jogador levar lanche ou refeição para o dia, em combate. A CKL não vai disponibilizar alimentação diurna, somente o jantar.*

dia 31 de maio

07h00 - Abertura dos portões do parque

12h00 - Desocupação total do parque, sem tolerância.

Atenção: Quem não cumprir a etapa de cronagem até às 08h45 não poderá participar do evento, sem possibilidade de qualquer tipo de reembolso.

Inscrições

Prazo de inscrição: As inscrições, **SOMENTE ANTECIPADAS**, iniciam a partir do dia 25/02/2026 e seguem até 24/05/2026, ou até esgotarem as vagas disponíveis, sendo que após a data de encerramento não serão mais aceitas inscrições tanto antecipadas quanto no local.

As inscrições podem ser realizadas através do website: cklairsoft.com.br na aba RWANDA VII, ou via link do Sympla, enviado aos convidados e divulgado pela CKL. Os ingressos serão vendidos unicamente através da plataforma Sympla, pelo site da CKL Airsoft.

O ingresso é pessoal, é indispensável à apresentação de um documento de identificação original e oficial com foto para entrada do parque no dia do evento.

Não serão aceitos menores de 18 anos, sem exceções!

Termo de responsabilidade: Cada participante deve ler e estar ciente das cláusulas do termo de responsabilidade, que deverá ser assinado eletronicamente no ato da inscrição online.

Desistências: Não haverá reembolso do valor da inscrição caso houver desistência decorridos 7 dias após pagamento.

Pagamento: O pagamento das inscrições será realizado através da plataforma Sympla que oferece várias formas de pagamento inclusive parcelamento , as inscrições não pagas são automaticamente canceladas. A CKL se dá o direito de curadoria dos participantes, podendo cancelar e reembolsar qualquer inscrição, sem aviso prévio.

Estrutura e Segurança

Rangers: A equipe CKL estará atuando como rangers durante todo o período do evento, garantido a todos que os combates irão fluir de maneira correta, justa e segura, contando também com o fair play de todos os participantes. A equipe da CKL também estará atuando fora da área de combate, auxiliando participantes e acompanhantes no que for possível.

Cronagem: A velocidade será medida em Joule, com munição do jogador na gramatura utilizada em jogo, no bocal da réplica. **(NÃO PERMITIDO HPA salvo sniper sob consulta)**

Categoria Armamento	Joule máximo	Dist. Mínima
Assault	1.5J	0 metros
DMR - Réplicas de DMR reais, como MK12, HK417, M110, etc.	1.88J	20 metros
Sniper (rifles ferrolhado)	2.8J	30 metros
Suporte e LMG	1.5J	0 metros
Shotguns e pistolas	1.2J	0 metros

* Para armamentos Sniper e DMR é obrigatório portar arma secundária.

Ponta laranja/vermelha obrigatória em todos equipamentos;

Pirotecnia: Devido ao grande risco de incêndio no local, é terminantemente **proibido** o uso de qualquer artefato que use pólvora ou emita chamas.

É permitido o uso de granadas, Claymores, minas terrestre e outros artefatos industrializado que usem de gás sob pressão, como CO2;

Granadas de mola também não serão aceitas.

Segurança pessoal: Solicitamos a todos que objetos pessoais sejam mantidos em segurança, para evitar possíveis perdas ou roubos. A organização não se responsabiliza por objetos pessoais nas dependências do local do evento.

Transporte de equipamentos: Para evitar possíveis transtornos com autoridades locais, solicitamos que todos os equipamentos sejam transportados no porta-malas do veículo e que não sejam exibidos ou utilizados fora do local do evento.

Limpeza e conservação: O evento acontece mediante autorização de uma área militar, sendo que um dos principais requisitos para sua realização é a limpeza e conservação do local. Assim pedimos encarecidamente a todos os participantes do evento que mantenham o seu local de acantonamento e acampamento limpo e conservado, bem como recolham todo lixo produzido durante sua participação no evento. A organização fornecerá sacos de lixo para ajudar na limpeza;

Também pedimos a todos que zelem pela integridade dos espaços físicos, casas, churrasqueiras, bancos, cadeiras, janelas, adornos e demais objetos do local, para que possamos cumprir com nosso acordo junto aos apoiadores e que o local para realização do evento seja garantido para continuidade de outras edições do Battle of Rwanda.

Durante o evento será vetado ao participante, sob pena de expulsão sumária e/ou acionamento das autoridades locais:

- **Agressão física ou verbal e palavras de baixo calão;**
- **Consumo de bebidas alcoólicas antes ou durante o evento;**
- **Uso de drogas ilícitas ou entorpecentes;**
- **Utilização de armas de fogo ou armas brancas. (facas serão permitidas apenas para área de refeições);**
- **Utilização de artefatos pirotécnicos caseiros ou não, como rojões, sinalizadores e derivados;**
- **Equipamentos não cadastrados ou com cronagem fora do padrão permitido;**
- **Desrespeito às regras, aos rangers apoiadores do evento;**
- **Não cumprimento de qualquer regra citada anteriormente;**
- **Disparos propositais nas bolsas de captação de resina dos pinus;**

Estrutura e logística

O local do evento conta com uma pequena infraestrutura para acantonamento, e um espaço para acampamento onde também será sede da organização onde inclui:

- Água potável e luz (110v).
- Banheiros masculinos e femininos
- Vestiários com chuveiro quente.
- Estacionamento aberto.
- Churrasqueiras e mesas.

O local é área militar, saídas após 22h não é permitido reingresso.

Cada inscrito deve trazer seu próprio material de acampamento, ou seja: barraca, sacos de dormir, colchonete, cobertores, lanternas, bicos de luz, extensões e material de higiene pessoal.

Reforçamos que cada um é responsável pelo seu lixo, recolha tudo e deixe o local limpo.

Localização

Fundação Parque Histórico Marechal Osório

RS-030, Km 101 - S/N - Emboaba, Tramandaí - RS, 95590-000

<https://maps.app.goo.gl/qwuirSG7EvdSaaZz8>



Área de combate

O evento ocorre junto a área de pinus do parque, nesta área é extraída resina dos pinus com bolsas de plástico que ficam fixadas nas árvores. Elas que não devem ser violadas de nenhuma maneira. Também existem campos de provas do exército em meio a vegetação.

O campo de combate não possui energia elétrica, existe banheiro na pousado onde fica o acantonamento.



Regras de combate

Pedimos a colaboração de todos os combatentes para que leiam e interpretem atentamente as regras abaixo, já que as mesmas são de suma importância para o bom andamento do evento e de todas as missões.

Carregadores: É proibido a utilização de HICAP com pena de expulsão do jogador do evento, permitido apenas MIDCAP ou LOWCAP.

Munição: Não existe limite de munição, isso quer dizer que o jogador pode carregar consigo quantas BB`s achar suficiente para o combate e efetuar recargas em missão conforme precisar.

Disparos: Será permitido o uso de disparos em full-auto a todas AEG que suas réplicas reais possuam tal função;

Rendição: O jogador tem o poder de render apenas um oponente que esteja de costas para ele, surpreendendo o mesmo e anunciando em voz alta “RENDIDO!”. Se dois combatentes se encontrarem frente a frente a menos de 5m de distância vale o fair play, onde os dois se retiram do campo e voltam para o reborn, evitem disparos a queima roupa a todo custo.

Eliminações: Disparo em qualquer parte do corpo ou equipamento do combatente, elimina o jogador. Ao ser eliminado, cabe ao jogador informar em voz alta “MORTO!” ou dependendo das regras da missão chamar pelo “MÉDICO!” através de voz ou mesmo rádio, podendo apenas informar sua condição de morto/ferido e nada mais, imediatamente deve-se colocar sobre a cabeça o pano vermelho, aguardar sentado pelo atendimento médico ou dirigir-se rapidamente para o reborn ou área de extração.

O jogador pode ser carregado, arrastado, e levado até o médico, ferido não pode realizar nenhum movimento para auxiliar seu resgate.

O jogador que for alvejado e estiver numa linha de tiro pode dar alguns passos para sua segurança, ou deitar.

O tempo pela espera do médico será de 10 minutos, tempo este em que o combatente não poderá efetuar disparos com sua arma. Caso o médico não consiga alcançar o abatido, este deve se deslocar para o reborn mais próximo e aguardar neste local que será liberado por janela de tempo, caso a missão em andamento contar com tal condição. Caso o reborn contar com janela de tempo a mesma será por determinação do ranger mais próximo.

Médico: Para que o combatente seja curado, o médico designado deve prender um torniquete ou garrote ou simulacro de bolsa de sangue fornecida pela organização em qualquer um de seus braços, dentro do prazo de 10 minutos após ter sido abatido, caso contrário o combatente deve seguir e aguardar no reborn.

O médico não pode se auto curar-se. Isso deverá ser feito por outro médico da equipe. Cada médico pode transportar o número de braçadeiras indicadas pela organização.

Caso o médico seja abatido ninguém mais poderá assumir sua função, sendo que o mesmo deverá seguir as regras determinadas para o reborn.

Arma Fria: O conceito de arma fria significa o equipamento (arma) estar sem o seu carregador (magazine) e ter efetuado 2 tiros a seco para esvaziar o hopup.

Tiros em Frestas: Não é permitido disparos entre frestas menores que a palma de uma mão aberta.

Regras M203 ou similares: O M203 ou lançador de granadas 40mm, não elimina VTRs e nem edificações, sua utilização é somente anti-pessoal.

Regras de Artilharia: A peça de artilharia elimina qualquer VTR ou edificação com impacto direto, pode ser usada como anti-pessoal, eliminando num raio de 15 metros.

Granadas: Sua área de eliminação é de um círculo de 3 metros de diâmetro, sendo a granada no centro deste círculo;

Fardamento

O fardamento para cada Bloco está indicado no site do Rwanda (cklairsoft.com.br/rwandaconquerors), jogadores em Blocos que possui obrigatoriedade de fardamento completo e no dia do evento não estiverem caracterizados, não entrarão em jogo.

Acessórios do Fardamento: A única obrigatoriedade é que o jogador siga a regra de fardamento estabelecida pelo Bloco que vai atuar, conforme descrito no site do Rwanda, os acessórios como coletes, cintos, joelheiras, capacetes etc., podem seguir outros padrões de cores e camuflagem, lembrando que dependendo da combinação que você utilizar pode ocorrer fogo amigo , por uma identificação errônea da equipe.

Guille Suit: A camuflagem do sniper está permitida , desde que o jogador tenha o fardamento completo por baixo correspondente ao seu Bloco conforme estabelecido no site, se eventualmente o jogador abandonar o ghillie ele estará devidamente fardado. O jogador pode optar por usar uma identificação discreta para que não ocorra fogo amigo.

Itens Obrigatórios e recomendados

Obrigatórios:

- Óculos de proteção;
- Pano vermelho;
- Hidratação individual;
- Fardamento completo;
- Bota fechada ou coturno;
- Itens para acampar/acantonar (se optar por).

Itens Recomendados:

- Alimentação para o dia, como barrinhas ou outros lanches rápidos;
- Bateria extra;
- luz vermelha para o noturno;
- Repelente contra insetos;
- Protetor solar;
- Itens de higiene pessoal.

Regras de VTR

No Battle of Rwanda 7 serão permitidos o uso de VTR de transporte, obedecendo às seguintes regras:

- Qualquer veículo rodando será de uso exclusivo no transporte de tropas e feridos e estará à comando da organização;
- É proibido disparar de cima da VTR, ou contra a VTR. Serão veículo apenas para uso logístico, para transportar tropas e feridos;
- Não será tolerada a agressão, seja física ou verbal, aos condutores dos veículos, aos jogadores dentro ou fora dos veículos, nem a depredação de qualquer um dos veículos;
- Os veículos só poderão transportar a quantidade de pessoas ideal e deverão acomodar os ocupantes de forma segura.

Qualquer desrespeito à regras acima, vão incorrem no banimento do participante.

É de total responsabilidade do proprietário do veículo qualquer danos sofridos no uso dos veículos.

Para homologar seu veículo, nos contate no e-mail ckclairsoft@gmail.com ou no Instagram [ckclairsoft](https://www.instagram.com/ckclairsoft) para mais infos.

Dinâmica de Jogo

O Battle of Rwanda sempre foi realizado com missões de muita ação do início ao fim, onde a força mais unida e preparada completa o maior número de objetivos, é um jogo do tipo Milsim , onde teremos dois grandes exércitos conforme já determinado **Bloco Oriental** , **Bloco Ocidental**, cada exército possui um general que é da organização .

As missões serão previamente entregue e discutidas com os generais para que os mesmos cheguem ao teatro de operação com toda a estratégia e organização de suas forças previamente planejadas.

Cada tropa vai ter o seu tempo de missões e tempo de descanso. Para o movimento e localização é recomendável o mapa (fornecido pela organização), GPS não é obrigatório, mas sua praticidade vai auxiliar em muito quem possuir o mesmo.

As missões sempre irão começar e terminar conforme descrito no Caderno de Missões, nela será determinado pontos de inserção e ponto de extração.

Postos avançados

Haverão locais estratégicos que vamos chamar de posto avançados. Eles possuem bandeiras na cor do ocupante. Não há limite de postos avançados que podem ser tomadas, vai depender apenas da determinação de cada Bloco, essas bases são essenciais para as missões, pois podem fazer com que um objetivo fique mais fácil de ser alcançado ou ainda barrar uma ofensiva inimiga.

Os postos avançados desocupados ou desguarnecidos podem ser tomados por qualquer jogador, precisando apenas subir a bandeira de sua cor.

Os ocupantes que defendem os postos avançados em uma ofensiva que forem eliminados devem se encaminhar para o posto mais próximo e aguardar o reborn. Se não houver posto, voltar para a base militar central.

Para quem não quiser acampar ou acantonar no parque, existem pousadas e Hotéis próximos. O parque fica há 10~15 minutos da praia de Tramandaí, cidade com toda estrutura necessária.

Contato, dúvidas e comentários: entrem em contato conosco.

Email: cklairsoft@gmail.com

Instagram: cklairsoft

Preparem seus corpos, pois a sua alma já pertence ao Rwanda!!!

RWANDAVII