



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016



MANUAL DE PROGRESSÃO TÁTICA EM MATO E FLORESTA PARA AIRSOFT

Autor: José Elias

1ª Edição, VI – julho de 2026 | Lisboa, Portugal | Clube B.E.A.R.



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

Índice

INTRODUÇÃO: DA ARENA PARA A FLORESTA	5
CAPÍTULO 1: A "FÍSICA DO AIRSOFT" NO MATO	6
1.1. Realidade vs. Simulação: O alcance efetivo e o fator vento	6
1.2. O Fator Vegetação: A deflexão de BBs em ramos e folhas	8
1.3. Mentalidade de Combate em Ambiente Florestal	9
CAPÍTULO 2: EQUIPAMENTO, CAMUFLAGEM E OCULTAÇÃO	10
2.1. Seleção de Padrões de Camuflagem (Adequação ao meio e estações do ano).....	10
2.2. Técnicas para Quebrar a Silhueta Humana	12
2.3. Disciplina de Ruído e Luz no Equipamento (<i>Noise & Light Discipline</i>).....	13
CAPÍTULO 3: TÉCNICAS DE PROGRESSÃO INDIVIDUAL (TPI)	15
3.1. O Passo Tático em Terreno Irregular e Ruído de Pegada	15
3.2. Posturas de Progressão: <i>High Crawl</i> , <i>Low Crawl</i> e Corrida de 3 Segundos	17
Rastejo Alto (<i>High Crawl</i>):.....	17
Rastejo Baixo (<i>Low Crawl</i>):	18
A Corrida de 3 Segundos:	18
3.3. Uso Correto da Cobertura vs. Ocultação.....	19
3.4. Técnicas de Tiro Atrás de Cobertura:	19
CAPÍTULO 4: FORMAÇÕES E MOVIMENTAÇÃO DE EQUIPA	21
4.1. Formações Básicas: Coluna, Cunha, Linha e Escalonada.....	21
4.2. Atribuição de Setores de Tiro e Observação (<i>Arcs of Fire</i>)	24
4.3. Progressão por Lanços e Elementos de Apoio (<i>Fire & Movement</i>)	26
CAPÍTULO 5: COMUNICAÇÃO E SINAIS DE MÃO	28
5.1. Dicionário de Sinais Visuais de Combate para Ambiente Silencioso	28
5.2. Protocolo de Rádio (Comms) e Técnicas de Transmissão Breve	29
CAPÍTULO 6: TÁTICAS DE COMBATE E REAÇÃO AO CONTACTO	31
6.1. <i>Drills</i> de Reação ao Contacto Imediato	31
6.2. Planeamento e Execução de Emboscadas em Mata	32
6.3. Técnicas de Contra-Emboscada e Flanqueamento.....	33



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

CAPÍTULO 7: NAVEGAÇÃO E LEITURA DE TERRENO.....	34
CAPÍTULO 8: LOGÍSTICA, SUSTENTAÇÃO E REGRAS DE JOGO	35
8.1. Gestão de Esforço, Hidratação e Nutrição em Combate Prolongado	35
8.2. Aplicação de Táticas de Extração Sob Fogo (Regras de Médico)	36
CONCLUSÃO: O TERRENO É O TEU VERDADEIRO MESTRE.....	37
GLOSSÁRIO TÁTICO E DE AIRSOFT	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
1. Doutrina de Orientação e Topografia.....	41
2. Doutrina Militar e Táticas de Infantaria Ligeira	41
3. Camuflagem, Patrulhas e Combate em Ambiente Florestal.....	41
4. Recursos Digitais e Manuais de Comunidade (Airsoft).....	42



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

Título: Manual de Progressão Tática em Mato e Floresta para Airsoft

Edição: 1ª Edição, V1 – julho de 2026

Local de Edição: Lisboa, Portugal

Autor: José Elias

Revisão Técnica e Ortográfica: Paulo Pereira e Luís Lourenço

Design e Paginação: José Elias

Ilustrações: Geradas por Inteligência Artificial (Gemini)

Contactos Website: www.clubebear.pt E-mail: geral@clubebear.pt

Direitos de Autor e Partilha (Licença de Uso): © 2026 Clube B.E.A.R. e José Elias. Esta obra destina-se a apoiar a comunidade. O seu uso é livre e gratuito. É permitida a partilha, reprodução e distribuição total ou parcial deste manual, em formato físico ou digital, exclusivamente para fins não comerciais, desde que seja garantida a atribuição e o devido crédito aos autores e ao Clube B.E.A.R. Proibida a venda ou uso lucrativo desta obra.

Aviso Legal e Isenção de Responsabilidade (Disclaimer): Este manual destina-se exclusivamente à prática recreativa do Airsoft, sob a Lei n.º 5/2006 (Legislação Portuguesa), não constituindo treino militar ou paramilitar. O seu conteúdo é meramente informativo. A prática do desporto acarreta riscos físicos; o uso de óculos de proteção balística homologados é obrigatório e inegociável em todos os momentos. O autor isenta-se de qualquer responsabilidade civil ou criminal por lesões, acidentes, danos de saúde ou perdas materiais decorrentes da aplicação destas técnicas. É dever do utilizador assegurar a legalidade das suas reproduções (pinturas regulamentares), a escolha de recintos autorizados e a preservação ambiental através do uso de BBs biodegradáveis. Ao prosseguir com a leitura e aplicação deste guia, o leitor assume inteira responsabilidade por todos os riscos envolvidos.



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

INTRODUÇÃO: DA ARENA PARA A FLORESTA

O airsoft é um desporto de contrastes, mas há uma transição que continua a ser o maior "teste de fogo" para qualquer operador ou equipa: a saída das arenas controladas de combate urbano (CQB) e a entrada no mato.

Se no CQB a velocidade de reação, os reflexos rápidos e os ângulos curtos dominam o jogo, na floresta as regras são reescritas por completo. No mato, o teu pior inimigo raramente é o oponente que tens à frente; é a pressa, o ruído de um ramo seco a quebrar sob a bota, a folha milimétrica que desvia a tua BB no último segundo e a falta de coordenação de uma equipa que se perde na imensidão da vegetação.

A Realidade do Terreno: No mato, quem corre, morre. A floresta não tolera o individualismo nem a impaciência. Recompensa, sim, o silêncio, a astúcia e a capacidade de ler o terreno antes de o pisar.

Este manual não pretende transformar-te num soldado das forças especiais, nem ignora o facto de que operamos com reproduções de 6mm que disparam esferas de plástico com alcance limitado. Pelo contrário: o verdadeiro valor deste guia está na adaptação inteligente das táticas de infantaria ligeira real à física e à realidade prática do airsoft.

Ao longo das próximas páginas, vais aprender a:

- Compreender a balística das BBs em ambiente florestal.
- Camuflar-te e silenciar o teu equipamento de forma cirúrgica.
- Progredir sem denunciar a tua presença e a ler o relevo a teu favor.
- Mover a tua equipa como uma força coesa, comunicando sem ruído e reagindo a emboscadas com agressividade coordenada.

Este manual foi desenhado para ser o teu guia de instrução básica e avançada de combate em floresta. Prepara o teu equipamento, silencia os teus carregadores, sintoniza as comunicações e aprende a usar a mata como o teu escudo invisível.



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CAPÍTULO 1: A "FÍSICA DO AIRSOFT" NO MATO

Para progredir com eficácia numa floresta, o operador tem de compreender que as leis da física que governam o airsoft são radicalmente diferentes das do combate militar real. Confundir os dois cenários é o primeiro passo para ser eliminado sem perceber de onde veio o tiro. Neste capítulo, vamos analisar como a balística das nossas reproduções molda a nossa realidade tática.

1.1. Realidade vs. Simulação: O alcance efetivo e o fator vento

A principal diferença entre uma arma de fogo real e uma reprodução de airsoft resume-se a duas variáveis: **massa** e **aerodinâmica**. Enquanto um projétil militar real mantém uma trajetória tensa a centenas de metros devido à sua elevada massa e velocidade supersónica, a nossa munição é uma esfera de plástico de 6mm que pesa frações de grama.

- **O Efeito Magnus (Hop-Up):** O airsoft só consegue alcançar distâncias úteis (50m a 80m) graças ao sistema de *hop-up*. Ao aplicar uma rotação invertida (*backspin*) na BB, cria-se uma diferença de pressão no ar (menor pressão topo, maior pressão na base). Isto gera uma força de sustentação que desafia a gravidade.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- **O "Teto" do Alcance:** Ao contrário do combate real, onde o perigo espreita a 300 metros ou mais, no airsoft o combate em mato acontece a curtas distâncias. Isto significa que a tua "bolha de sobrevivência" é muito menor.



- **O Fator Vento:** Como as BBs são extremamente leves, qualquer brisa lateral desvia drasticamente a trajetória. Para mitigar isto no mato, a escolha da gramagem é crucial:
 - **Munição leve (0.20g - 0.25g):** Sofre desvios severos com o vento e perde energia rapidamente. Não recomendada para mato.
 - **Munição pesada (0.28g - 0.32g para assalto / 0.40g+ para snipers):** Embora reduza ligeiramente a velocidade inicial (FPS), retém a energia por mais tempo, corta melhor o vento e mantém a precisão no meio das árvores.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

1.2. O Fator Vegetação: A deflexão de BBs em ramos e folhas

No mundo real, arbustos e folhagem servem apenas como *ocultação* (escondem, mas não param balas). No airsoft, devido à baixa energia cinética das BBs, a vegetação ligeira funciona muitas vezes como uma **cobertura balística intransponível**.

- **A "Maldita" Folha:** Uma simples folha de eucalipto ou um ramo seco milimétrico é suficiente para absorver o impacto de uma BB ou desviar a sua rota em vários metros. O efeito rotação do *hop-up* faz com que, ao tocar de raspão em qualquer obstáculo, a BB mude de direção de forma errática.
- **Implicação Tática:** Nunca confies num único tiro certo se o teu alvo estiver atrás de uma ramagem densa. Em ambiente florestal, deves dominar a técnica de **fogo de supressão sustentado**. É necessário disparar rajadas controladas (ou múltiplos tiros em semi-auto) para que as primeiras BBs quebrem ou afastem as folhas, abrindo caminho para que as seguintes atinjam o alvo.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO

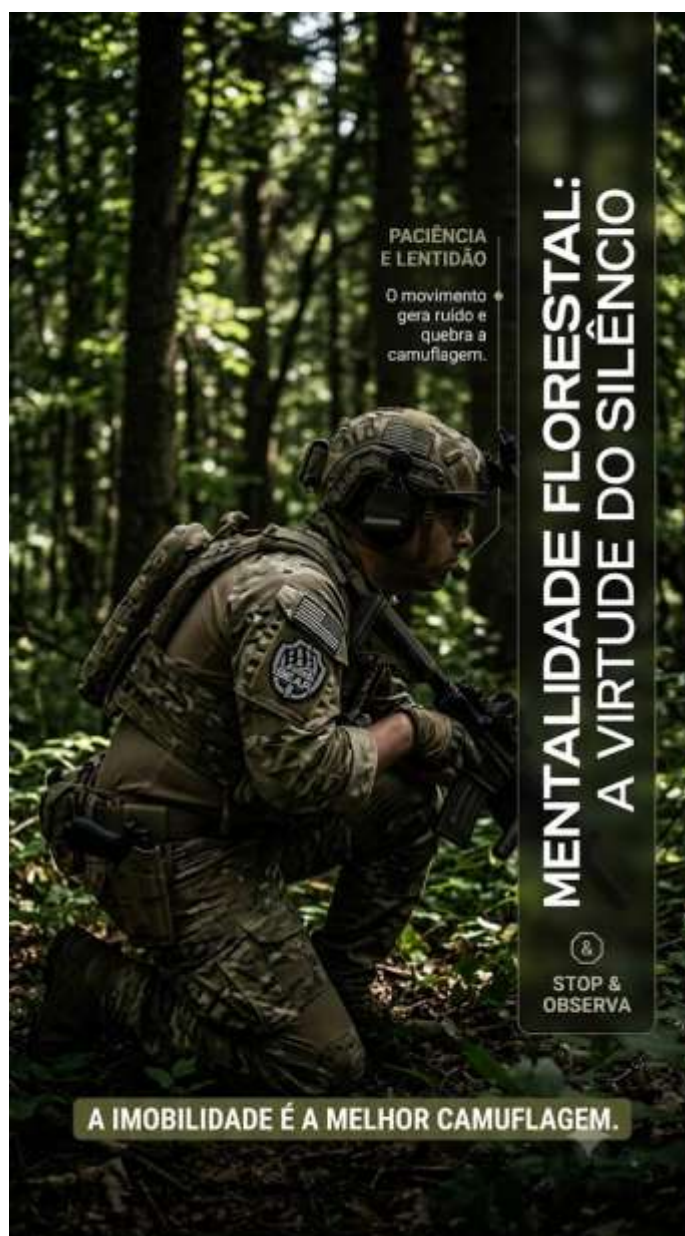


Fundado a 23 de março de 2016

1.3. Mentalidade de Combate em Ambiente Florestal

A transição de um ambiente urbano (CQB) para o mato exige uma mudança radical de mentalidade. O dinamismo agressivo e os reflexos rápidos dão lugar a virtudes muito mais silenciosas.

- **Paciência e Lentidão:** No mato, quem corre morre. O movimento rápido gera duas coisas que te denunciam imediatamente: ruído de folhagem e quebra visual da camuflagem (o olho humano é biologicamente programado para detetar movimento repentino). Progride devagar, para e observa.
- **Controlo do Ritmo:** Deves operar numa mentalidade de constante paranoia positiva, assumindo que cada arbusto denso esconde uma linha de tiro inimiga.
- **Espaçamento da Equipa:** A ansiedade natural faz com que os jogadores menos experientes se juntem. No mato, isto é fatal. Um único disparo de metralhadora de apoio (LMG) ou uma granada bem colocada pode eliminar uma equipa inteira se não houver um espaçamento tático de **5 a 10 metros** entre cada operador.



Nota de Instrução: No mato, a camuflagem mais eficaz não é o padrão da tua farda, é a tua imobilidade e a tua disciplina de ruído.



CAPÍTULO 2: EQUIPAMENTO, CAMUFLAGEM E OCULTAÇÃO

Em ambiente florestal, a tua farda e o teu equipamento não servem apenas para carregar material; eles são a tua primeira linha de defesa. No mato, "ver sem ser visto" e "ouvir sem ser ouvido" ditam quem dita as regras do jogo. Este capítulo aborda a preparação minuciosa que deves fazer antes sequer de dares o primeiro passo no terreno.

2.1. Seleção de Padrões de Camuflagem (Adequação ao meio e estações do ano)

Não existe uma camuflagem universal perfeita. O padrão ideal depende diretamente da densidade da vegetação local e da época do ano. Em Portugal, a escolha deve ser estratégica:

- **Primavera e Verão (Prevalência de Verdes Vivos):**
 - Padrões com forte carga de verde e contraste médio são os mais eficazes.
 - *Exemplos:* **Multicam Tropic**, **Woodland (M81)**, **CADPAT** ou **Flecktarn** (excelente para pinhais e matas mais escuras).



- **Outono e Inverno (Vegetação Seca e Tons Terra):**



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- O verde vivo passa a ser um farol que denuncia a tua posição. Deves transitar para tons castanhos, beges e verdes secos.
- Exemplos: Multicam Standard, Marpat Wood, Phantomleaf ou o clássico DPM britânico.



- **O Erro do Equipamento Desfasado:** De nada serve usares uma farda perfeitamente camuflada se o teu colete tático, mochila ou capacete forem pretos ou de uma cor que contraste violentamente com o fundo. O preto puro não existe na natureza; destaca-se como uma sombra artificial e atrai o olhar do adversário.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

2.2. Técnicas para Quebrar a Silhueta Humana

O cérebro humano está biologicamente programado para reconhecer duas coisas muito específicas na floresta: **linhas retas** (que não existem na natureza) e a **silhueta em "T"** (cabeça e ombros). Para seres um "fantasma", tens de quebrar estas formas.

- **O Capacete e a Cabeça:** O capacete militar tem uma forma redonda artificial perfeita. Usa coberturas de capacete com tiras de tecido (*scrim nets*) ou elásticos onde possas fixar ramos, folhas e heras da vegetação local.



- **Vegetação Local (Camuflagem Viva):** Adiciona pequenos ramos da vegetação envolvente ao teu colete ou mochila. **Regra de ouro:** Usa vegetação que apanhaste no próprio local do jogo. Se usares ramos de pinheiro numa zona de eucaliptal, vais parecer um arbusto mutante e serás detetado imediatamente.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- **A Pele e a Réplica:** A pele humana reflete a luz natural, mesmo à sombra. O uso de tinta de camuflagem facial (ou balaclava) e luvas é obrigatório. Garante também que a tua réplica quebra as linhas retas com fita de camuflagem ou pintura texturada.



2.3. Disciplina de Ruído e Luz no Equipamento (*Noise & Light Discipline*)

O silêncio na floresta é amplificado. Um único estalido artificial pode alertar uma patrulha inimiga a 40 metros de distância.

- **O "Efeito Maraca" (Carregadores High-Cap):** Em jogos de mato, os carregadores *High-Cap* (com rodinha e reservatório solto) são estritamente proibidos para quem quer progredir em silêncio. Centenas de BBs a chocalhar dentro de um reservatório de plástico eliminam qualquer hipótese de elemento surpresa. Usa exclusivamente carregadores **Mid-Cap** ou **Low-Cap**, onde as BBs estão sob a pressão de uma mola e não fazem barulho.
- **Biberões e Sacos de BBs:** Nunca transportes BBs extra em garrafas de plástico rígido na mochila. Se precisares de levar munição para o campo, transfere-as para sacos de plástico maleáveis ou envolve a garrafa num pano espesso para abafar o som.



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- **O Teste do Salto (*The Shakedown*):** Antes de saíres da zona de preparação (*safe zone*), equipa-te completamente e dá três saltos verticais dinâmicos no sítio. Se ouvires alguma coisa a chocalhar (fivelas soltas, ferramentas no bolso, zíperes, as chaves do carro), para, encontra a fonte do ruído e isola-a com fita isoladora preta ou elásticos.
- **Disciplina de Luz:** Esconde o ecrã do relógio inteligente ou do telemóvel. Se usares óticas (red dots ou miras telescópicas), instala um **Killflash** (grelha antirreflexo). Sem ele, a lente da tua mira vai funcionar como um espelho ao refletir o sol, revelando a tua posição de sniper ou batedor num piscar de olhos.



2.3. DISCIPLINA DE RUÍDO E LUZ NO EQUIPAMENTO (NOISE & LIGHT DISCIPLINE)

O silêncio na floresta é amplificado. Um único estalido artificial pode alertar uma patrulha inimiga a 40 metros de distância.

A



PROIBIDO: Efeito Maraca



USO EXCLUSIVO: Silêncio e Pressão

B



Soft BB bag

Teste do Salto



Rattal buckle
Gears
Tools
Zipper
Loose buckles
Elétrica, anões e duques
Latinas
Zipper tabs

Light Discipline



Killflash: Sem Reflexos

OCULTAR ECRÃS

Nota de Instrução: A camuflagem falha quando te moves, mas o equipamento mal ajustado denuncia-te mesmo quando estás completamente imóvel. Dedicar 10 minutos antes do jogo a silenciar o teu kit.

CAPÍTULO 3: TÉCNICAS DE PROGRESSÃO INDIVIDUAL (TPI)

A eficácia de uma equipa no mato é determinada pelo elo mais fraco. Se um único operador progredir de forma descuidada, revelará a posição de toda a patrulha. As Técnicas de Progressão Individual (TPI) são o conjunto de movimentos mecânicos e posturas corporais que te permitem mover de forma furtiva, mantendo a capacidade de reagir a uma ameaça instantaneamente.

3.1. O Passo Tático em Terreno Irregular e Ruído de Pegada

Caminhar no mato exige uma reeducação completa da forma como pisas o chão. No dia a dia, caminhamos batendo com o calcanhar primeiro, o que descarrega o peso do corpo abruptamente e esmaga tudo o que está por baixo. Na floresta, isso significa o estalido constante de ramos secos.

- **O Passo do Caçador (Calcanhar-Ponta):** Em terrenos macios ou com pouca folhagem seca, apoia suavemente o calcanhar e rola o peso do corpo para a frente do pé. Isto distribui o peso gradualmente e permite-te abortar o passo se sentires algo a quebrar.



- **O Passo de Apalpação (Ponta-Calcanhar):** Em zonas com densidade crítica de ramos secos, avança o pé e toca primeiro com a ponta dos dedos e a lateral do pé no chão. "Apalpa" o solo

Fundado a 23 de março de 2016

para garantir que não há ramos escondidos sob as folhas antes de transferires o peso do corpo para esse pé.



- **Gestão de Obstáculos:** Nunca pises diretamente em cima de troncos caídos ou pedras soltas — eles podem rolar, fazer barulho ou fazer-te perder o equilíbrio. Passa sempre **por cima** deles, pousando o pé do outro lado.





Fundado a 23 de março de 2016

3.2. Posturas de Progressão: *High Crawl*, *Low Crawl* e Corrida de 3

Segundos

A tua altura em relação ao solo deve ser inversamente proporcional à proximidade do inimigo. Quanto mais perto estás da ameaça, mais colado ao chão tens de progredir.

Rastejo Alto (*High Crawl*):

- *Como fazer:* Deslocação sobre os joelhos e antebraços, mantendo o tronco e as coxas paralelos ao chão. A réplica é segura com as duas mãos à frente do peito, protegendo a boca do cano da lama.
- *Quando usar:* Quando a vegetação rasteira (fetos, arbustos baixos) oferece boa ocultação, mas não podes progredir de pé, e precisas de mais velocidade do que a que o rastejo baixo permite.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

Rastejo Baixo (Low Crawl):

- *Como fazer:* O corpo fica 100% plano contra o solo. A cabeça está baixa, virada de lado, com o capacete encostado ao chão. Para avançar, puxas o corpo com os dedos dos pés e os antebraços. A réplica deve ser arrastada lateralmente, idealmente sobre o teu braço ou alça táctica, mantendo o cano limpo.
- *Quando usar:* Sob fogo direto ou quando estás a cruzar uma clareira ou zona com cobertura quase nula.



A Corrida de 3 Segundos:

- *O Mantra:* "Eu vi-te, tu viste-me, cáí."
- *Como fazer:* Quando precisas de quebrar o contacto ou saltar entre duas coberturas sob fogo, levanta-te explosivamente, corre em linha reta ou ziguezague por no máximo 3 segundos e atira-te para o chão numa postura de tiro deitado (*prone*).
- *Porquê 3 segundos?* É o tempo médio que um adversário demora a detetar o teu movimento, erguer a réplica, alinhar as miras e premir o gatilho. Se fores ao chão ao fim de 3 segundos, as BBs dele vão passar por cima de ti.



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752



3.3. Uso Correto da Cobertura vs. Ocultação

Confundir estes dois conceitos é o erro mais comum (e fatal) no airsoft de mato.

- **Ocultação (Esconde-te, mas não te protege):** Arbustos, ramagens, fetos e folhas. Impedem o inimigo de te ver, mas não impedem as BBs de passar. Podes usar a ocultação para fazer emboscadas, mas o momento em que disparas revela a tua posição, e a ocultação deixa de servir para te proteger.
- **Cobertura (Esconde-te e para as BBs):** Troncos de árvores grossos, rochas, taludes de terra e depressões no terreno. Absorvem o impacto das BBs e protegem-te eficazmente.



3.4 Técnicas de Tiro Atrás de Cobertura:

1. **Não te encostes à árvore:** Mantém uma distância de 1 a 2 metros da árvore ou rocha que estás a usar como cobertura. Isto alarga o teu campo de visão, reduz o ângulo de tiro do inimigo e evita que as BBs batam na casca da árvore e façam ricochete para a tua cara.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

2. **Usa os Flancos, Nunca o Topo:** Espreita sempre pelas laterais da tua cobertura e ao nível mais baixo possível. Nunca metas a cabeça por cima de uma rocha ou tronco, pois a silhueta da tua cabeça recortada contra o fundo é um alvo fácil.



3. **Troca de Ombro:** Imagina que estás atrás de uma Árvore, Se vais espreitar pelo lado direito, deves A Arma deverá estar na mão/ombro direito. Se vais espreitar do lado esquerdo da árvore, a arma deverá estar na mão/ombro esquerdo. Se mantiveres a réplica do lado direito, e estiveres à espreitar pela esquerda da árvore, terás de expor todo o teu peito e tronco antes que o cano da réplica consiga ultrapassar a linha da árvore.



Nota de Instrução: No mato, a tua melhor postura de tiro é a deitado (*prone*). Ela reduz a tua silhueta visível em cerca de 80% e transforma a vegetação rasteira comum numa excelente barreira de ocultação. Se fores alvejado e não souberes de onde vem o tiro, vai imediatamente para o chão antes de tentares procurar o inimigo.



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CAPÍTULO 4: FORMAÇÕES E MOVIMENTAÇÃO DE EQUIPA

Se individualmente já dominas o passo tático e o uso da cobertura, o desafio agora é funcionar como uma engrenagem invisível. No mato, uma equipa desalinhada é apenas um grupo de alvos em movimento. Este capítulo aborda as formações básicas de patrulha e como uma equipa se deve mover coordenada para manter a vantagem tática.

4.1. Formações Básicas: Coluna, Cunha, Linha e Escalonada

A escolha da formação depende diretamente da densidade da vegetação e da probabilidade de contacto com o inimigo. No airsoft de mato, o espaçamento ideal entre cada operador deve ser de **5 a 10 metros** para evitar que uma única rajada elimine mais do que um elemento.

- **Coluna:**
 - **Configuração:** Os operadores progridem em linha indiana, um atrás do outro.
 - **Vantagens:** É a formação mais rápida e fácil de controlar em mata densa ou trilhos estreitos. Expõe uma silhueta frontal mínima.
 - **Desvantagens:** Capacidade de fogo muito reduzida para a frente (o homem de ponta tapa a linha de tiro dos outros). Vulnerável a emboscadas lineares nos flancos.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- **Cunha (Wedge):**

- **Configuração:** O homem de ponta lidera no centro, com os restantes elementos posicionados para trás e para os lados, formando um "V" invertido.
- **Vantagens:** Oferece excelente capacidade de fogo para a frente e para ambos os flancos. É altamente flexível e fácil de transitar para outras formações.
- **Desvantagens:** Difícil de manter em florestas muito densas onde se perde o contacto visual entre os flancos.



- **Linha (Line):**

- **Configuração:** Todos os operadores progridem lado a lado, alinhados horizontalmente.
- **Vantagens:** Máxima capacidade de fogo concentrado para a frente. Ideal para o assalto final a uma base ou trincheira inimiga.
- **Desvantagens:** Controle extremamente difícil no mato. Proteção nula nos flancos e velocidade de progressão muito lenta.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

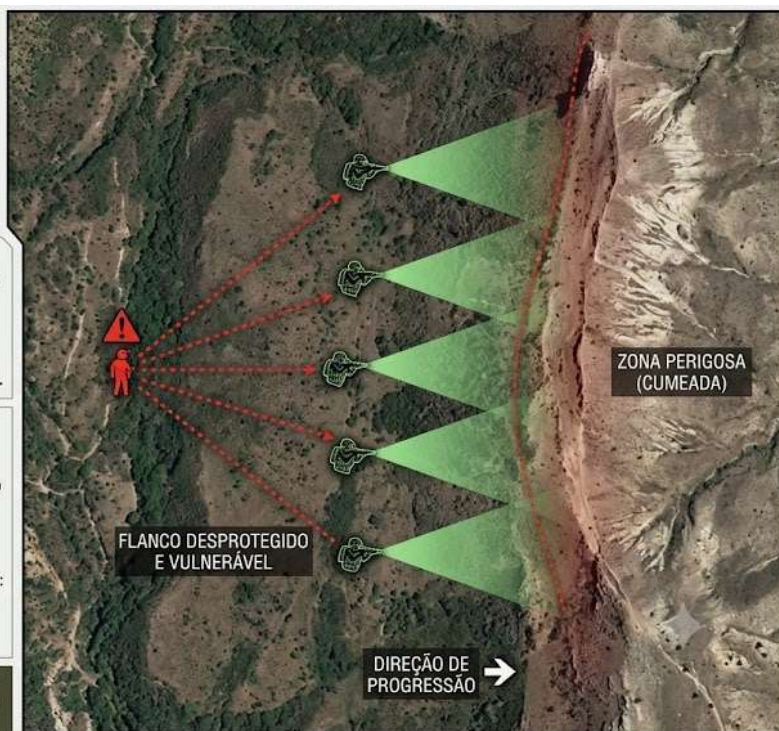
- **Escalonada (Echelon):**

- **Configuração:** Uma linha diagonal para a esquerda ou para a direita, estendendo-se a partir do homem de ponta.
- **Vantagens:** Excelente para cobrir um flanco específico exposto (por exemplo, quando a equipa progride paralelamente a uma linha de cumeada ou a um descampado perigoso).
- **Desvantagens:** Flanco Oposto Vulnerável ao concentrar quase todo o poder de observação e fogo num flanco específico. Controlo Difícil em Mato Denso, reação Lenta a Ameaças Inesperadas: Se o contacto surgir do flanco desprotegido ou da retaguarda, a transição para uma linha de tiro eficaz é muito mais lenta e confusa do que a partir de uma formação em cunha.

FORMAÇÃO: ESCALONADA (ECHELON)

 Configuração	 Linha diagonal para a direita, estendendo-se a partir do homem de ponta.
 Vantagens	Excelente para cobrir um flanco específico exposto (ex: progressão paralela a cumeada ou descampado perigoso). 
 Desvantagens	Desvantagens: (a)  Flanco Oposto Vulnerável. Quase todo o poder concentrado num flanco. (b)  Controlo Difícil em Mato Denso, Reação Lenta a Ameaças Inesperadas: Transição lenta e confusa a partir do flanco desprotegido ou retaguarda (comparado com cunha).

DOUTREINA TÁTICA BEAR
APROVADO TACTICAL





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

4.2. Atribuição de Setores de Tiro e Observação (Arcs of Fire)

Numa patrulha eficaz, ninguém olha para o mesmo sítio ao mesmo tempo. Cada operador tem uma área de responsabilidade visual estrita para garantir uma cobertura de 360 graus.

- **O Homem de Ponta (1º Elemento):** É os olhos e os ouvidos da equipa. O seu setor visual é estritamente frontal (**das 11:00 às 13:00**). Deve progredir com a réplica pronta no ombro, focando-se em detetar armadilhas, fios de tropeço ou silhuetas inimigas à distância.



- **O Segundo e Terceiro Elementos:** Cobrem os flancos esquerdo e direito, respetivamente. O seu olhar deve alternar entre o chão à sua frente e a profundidade da mata lateral (**das 08:00 às 11:00 no flanco esquerdo; das 13:00 às 16:00 no flanco direito**).





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- **O Líder de Equipa (Elemento Central):** Posiciona-se normalmente no meio da formação. O seu foco não é procurar o inimigo no detalhe, mas sim gerir a navegação, ler o terreno à distância, manter o espaçamento da equipa e coordenar as comunicações.



- **A Retaguarda (Último Elemento):** Progride focado no setor traseiro (das 16:00 às 20:00). Deve caminhar lateralmente ou fazer paragens frequentes rodando 180 graus para garantir que a equipa não está a ser perseguida ou flanqueada por batedores inimigos.





4.3. Progressão por Lanços e Elementos de Apoio (*Fire & Movement*)

Quando a patrulha entra em contacto direto com o inimigo no mato, a movimentação deixa de ser contínua e passa a ser feita por lanços. O princípio fundamental é simples: **um elemento fixa o inimigo com fogo enquanto o outro se move.**

- **Lanços Sucessivos:**
 - O Elemento A fixa o inimigo disparando. O Elemento B corre para a frente e abriga-se numa nova cobertura, ficando alinhado horizontalmente com o Elemento A.
 - O Elemento B assume o fogo de supressão, e o Elemento A avança até alinhar novamente com ele.
- **Lanços Alternados (*Leapfrogging*):**
 - Mais agressivo e rápido. O Elemento B não para na linha do Elemento A; corre e ultrapassa a posição do colega, estabelecendo uma nova linha avançada. É a técnica ideal para quebrar o contacto rapidamente em retirada ou para flanquear uma posição inimiga fixa.

4.3. PROGRESSÃO POR LANÇOS E APOIO (FIRE & MOVEMENT)

Princípio: Um elemento fixa o inimigo com fogo enquanto o outro se move. Progressão descontínua em contacto no mato.

The diagram is divided into four panels illustrating the tactics:

- LANÇOS SUCESSIVOS (Successive Throws):**
 - 1 A Fixa, B Move:** Element A (B.E.A.R. 1) provides suppressive fire (Fogo de Supressão) while Element B moves forward (Movimento de B).
 - 2 Re-alinhamento de A e B:** Element B takes over suppressive fire (Fogo de Supressão de B) from their new position (Nova Posição de B (B.E.A.R. 2)), while Element A moves forward (Movimento de A) to re-align with B, maintaining the tactical alignment line (Linha de Alinhamento Tático).
- LANÇOS ALTERNADOS (LEAPFROGGING) (Alternating Throws):**
 - 1 A Fixa, B ULTRAPASSA:** Element A provides suppressive fire (Supressão de A) while Element B aggressively moves forward (Movimento Agressivo de B) to establish a new advanced line (Nova Linha Avançada (Posição B)).
 - 2 B Fixa, A ULTRAPASSA:** Element B provides suppressive fire (Supressão de B) while Element A moves forward (Movimento Agressivo de A) to establish a new advanced line. This is noted as the ideal technique for breaking contact (Retirada) or flanking a fixed enemy position (Flanquear Posição Inimiga Fixa).



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

A Especificidade do Airsoft nos Lanços: Devido ao alcance limitado das BBs (50-80 metros), os lanços no mato devem ser curtos — saltos rápidos de 10 a 15 metros no máximo. Além disso, a supressão com BBs tem de ser contínua: quem está na cobertura tem de manter uma cadência de tiro alta o suficiente para forçar o inimigo a baixar a cabeça, compensando o facto de as nossas esferas de plástico não furarem troncos.



Nota de Instrução: Se perderes o contacto visual com o colega da frente ou do lado devido à densidade da floresta, a formação colapsou. Trava a progressão imediatamente usando o sinal visual de "Parar" e aguarda que o alinhamento e as distâncias de segurança sejam restabelecidos. No mato, a coesão da equipa mede-se pelo silêncio e pela geometria da formação.



CAPÍTULO 5: COMUNICAÇÃO E SINAIS DE MÃO

No mato, a voz humana é o pior inimigo do elemento surpresa. O timbre de uma conversa ou mesmo de um sussurro descuidado ressoa como uma anomalia biológica na floresta, alertando o inimigo a dezenas de metros de distância. Para manter a vantagem, a equipa deve comunicar de forma invisível através de sinais visuais ou, quando estritamente necessário, por rádio com transmissões ultra-curtas.

5.1. Dicionário de Sinais Visuais de Combate para Ambiente Silencioso

Os sinais de mão são a primeira linha de comunicação durante a progressão furtiva. Devem ser executados de forma clara, garantindo que o operador atrás ou ao teu lado os consegue replicar para os passar ao resto da formação.

Sinal Visual	Como Executar	Significado Tático
Alto / Parar	Levantar a mão aberta, com a palma virada para a frente (estilo sinal de "stop").	A patrulha congela imediatamente no sítio. Ninguém se move até indicação em contrário.
Inimigo Detetado	Levantar o braço com o punho fechado à altura do ombro.	Há ameaça direta no setor. Todos se devem abrigar ou ir para o chão.
Agachar / Deitar	Palma da mão aberta e virada para o chão, fazendo movimentos repetidos de cima para baixo.	Reduzir a silhueta imediatamente devido à proximidade do inimigo ou perda de ocultação.
Compreendido / OK	Levantar o polegar (<i>thumbs up</i>).	Confirmação silenciosa de que a ordem ou sinal foi recebido e entendido.
Avançar / Seguir	Mão aberta ao lado da cabeça, balançando o braço de trás para a frente.	Retomar a progressão no ritmo e formação definidos.
Reunir / Agrupar	Dedo indicador apontado para o céu, fazendo pequenos círculos no ar.	Quebrar o espaçamento e juntar a equipa no ponto do líder (usado para briefings rápidos ou reorganização).

Nota de Instrução: Quando recebes um sinal de mão do operador à tua frente, a tua obrigação é **replicar o sinal** para que o operador que vem atrás de ti também o veja. A mensagem tem de fluir de forma fluida da frente para a retaguarda da coluna.



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

Leitura Obrigatória: Para aprenderes a dominar esta arte deves consultar a seguinte literatura de referência:

- [Manual de Sinais Visuais de Combate para Airsoft e MilSim](#) Comunicação Não-Verbal em Operações Silenciosas" é o referencial tático oficial do Clube B.E.A.R., desenhado especificamente para elevar a eficácia de equipas de Airsoft e MilSim, através da adaptação rigorosa da doutrina oficial de sinais de mão e braço da infantaria ligeira da NATO.

5.2. Protocolo de Rádio (Comms) e Técnicas de Transmissão Breve

O rádio é uma ferramenta vital para coordenar ataques com outras equipas ou passar informações ao QG. No entanto, no mato, o uso incorreto do rádio elimina qualquer hipótese de furtividade.

- **Obrigatoriedade de Auricular/PTT:** É terminantemente proibido jogar no mato com o som do rádio em alta voz no colete. O "bip" de fim de transmissão (*roger beep*) ou a estática do rádio vai denunciar a tua posição. Usa sempre auriculares de tubo acústico, colunas de ouvido ou laringofones.

OBRIGATORIEDADE DE AURICULAR / PTT NO MATO

PROIBIDO

BIP!
CHIADO (STATIC)
POSIÇÃO DENUNCIADA!

USO OBRIGATÓRIO

coluna de ouvido
laringofone

Rádio em alta voz no colete: **PROIBIDO**. Bips de fim de transmissão e estática revelam tua localização.

Usa sempre auriculares de tubo acústico, colunas de ouvido ou laringofones. Mantém o silêncio tático.



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- **A Regra dos 3 Segundos (Pensar, Premir, Falar):**

1. **Pensa** no que vais dizer antes de carregar no botão (evita "hããã...", "tipo...").
2. **Prime** o botão PTT e aguarda 1 segundo completo (evita que o início da frase fique cortado).
3. **Fala** de forma pausada, num sussurro controlado e direto.



- **O Mantra do Contacto (Os 3 Ds):** Quando reportares um contacto inimigo via rádio, não entres em pânico. Usa a fórmula dos 3 Ds para que a tua equipa saiba exatamente o que fazer:
 - **Direção:** Onde está o inimigo baseado nas horas do relógio (ex: "Contacto às 12 horas" ou "Contacto a Norte").
 - **Distância:** Estimativa visual em metros (ex: "A cerca de 40 metros").
 - **Descrição:** O que é que viste (ex: "Dois elementos a progredir na linha de árvores").

Exemplo Prático de Mensagem Eficaz:

"Aqui Alfa 1. Contacto às 2 horas, 50 metros, sniper inimigo atrás do tronco grosso. Break."

Leitura Obrigatória: Para aprenderes a dominar esta arte deves consultar a seguinte literatura de referência:

- [Comunicar correctamente num radio "Push to Talk"](#) Manual prático do Clube Bear sobre as regras e boas práticas para comunicar de forma eficaz utilizando rádios "Push to Talk" (PTT) no Airsoft. O guia foca-se na importância de transmitir mensagens curtas, claras e objetivas para não congestionar os canais táticos da equipa.



CAPÍTULO 6: TÁTICAS DE COMBATE E REAÇÃO AO CONTACTO

O teste derradeiro de uma patrulha no mato acontece no segundo em que o silêncio é quebrado pelo som de esferas a bater na vegetação. Em ambiente florestal, o contacto inicial é quase sempre caótico, confuso e desorientador. Não há tempo para debates; a resposta da equipa tem de ser instintiva, agressiva e governada por procedimentos táticos automáticos (*drills*).

6.1. Drills de Reação ao Contacto Imediato

Quando a tua equipa sofre uma emboscada ou tropeça numa patrulha inimiga, o tempo de reação dita a sobrevivência. O *drill* padrão divide-se em três passos imediatos:

1. **Devolver Fogo e Ir para o Chão:** O operador que visualiza ou sofre o ataque grita instantaneamente "**CONTACTO!**", seguido da direção (ex: "*Contacto às 12 horas!*"). Ao mesmo tempo, dispara uma rajada na direção geral da ameaça (fogo de supressão) e atira-se para o chão para reduzir a sua silhueta.
2. **Procurar Cobertura:** A partir do chão, o operador rasteja para a cobertura rígida mais próxima (tronco ou rocha). Nunca fiques estático no sítio onde caíste.
3. **Estabelecer a Linha de Atiradores:** Os elementos que não estão sob fogo direto não devem ficar a olhar. Movem-se rapidamente para os flancos esquerdo e direito do homem de ponta, formando uma linha horizontal voltada para o inimigo. Isto maximiza o poder de fogo da equipa e evita que fiquem alinhados na coluna original, onde seriam alvos fáceis.





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

6.3. Técnicas de Contra-Emboscada e Flanqueamento

Se caíres numa emboscada inimiga, o teu cérebro vai pedir-te para recuar. No entanto, no airsoft, recuar em linha reta dentro do alcance das BBs inimigas significa levar tiros nas costas. A reação tem de ser contra-intuitiva.

- **Contra-Emboscada Próxima (Até 15-20 metros):** Se o inimigo está tão perto que consegue ver a cor dos teus olhos, a única hipótese de sobrevivência é o **assalto imediato e agressivo**. Grita, dispara em *full-auto* (se as regras do campo o permitirem) e avança contra a linha inimiga. O impacto psicológico de uma força que contra-ataca em vez de fugir quebra a coordenação dos emboscadores e força-os a falhar os tiros ou a recuar.
- **Contra-Emboscada Afastada (Mais de 30 metros):**
 1. Os elementos que está sob fogo direto deitam-se e mantêm a supressão máxima para fixar o inimigo nas coberturas.
 2. Os restantes elementos (os elementos que estão mais recuados ou livres de fogo) faz um movimento largo de **flanqueamento**, contornando a mata por fora do campo de visão do inimigo, para os apanhar de lado ou pela retaguarda.



Nota de Instrução: O flanqueamento no mato exige velocidade. Quem flanqueia não pode andar a fazer passo tático; tem de correr de forma agressiva por entre as árvores para atingir a lateral do inimigo antes que este perceba a manobra.



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

CAPÍTULO 7: NAVEGAÇÃO E LEITURA DE TERRENO

No airsoft e na progressão tática em mato, saber exatamente onde estás e para onde vais é tão importante como saber disparar. O terreno não é apenas o chão que pisas; é o teu maior aliado ou o teu pior inimigo, dependendo de como o lês.

Como a cartografia, o uso de bússola, a leitura de relevo e a navegação (diurna e noturna) formam uma disciplina vasta e altamente técnica, este manual não se alongará sobre esses temas. Um operador completo não deve depender exclusivamente de eletrónica (GPS ou telemóveis), que pode falhar ou ficar sem bateria a meio de um evento de longa duração.



Leitura Obrigatória: Para aprenderes a dominar esta arte — desde tirar azimutes, ler curvas de nível, até técnicas de navegação tática analógica —, deves consultar a seguinte literatura de referência:

- [Fundamentos de Topografia e Orientação Militar](#) (Manual focado na vertente prática para jogadores de airsoft e amantes da natureza, detalhando todo o uso de cartas topográficas e ferramentas de navegação terrestre).



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CAPÍTULO 8: LOGÍSTICA, SUSTENTAÇÃO E REGRAS DE JOGO

A sobrevivência no mato não se resume a eliminar o oponente; baseia-se na capacidade de manter o teu corpo e equipamento operacionais durante horas a fio. Em eventos longos ou de Milsim, a exaustão física, a desidratação e a má gestão das regras de jogo eliminam mais operadores do que as BBs inimigas. Este capítulo aborda a ciência de te manteres em combate e como gerir baixas sob pressão.

8.1. Gestão de Esforço, Hidratação e Nutrição em Combate Prolongado

O terreno irregular da floresta, o peso do colete tático e a adrenalina do combate aceleram o desgaste do organismo. Um operador esgotado perde os reflexos, a paciência e a capacidade de progredir em silêncio.

- **A Disciplina da Hidratação:** Nunca esperes ter sede para beber água. Quando a sede aparece, o teu corpo já está em processo de desidratação, o que reduz a tua capacidade cognitiva em 20%.
 - Usa sistemas de hidratação de dorso (*Camelbak*) para poderes beber em movimento através do tubo, mantendo as mãos na réplica.
 - Em dias quentes, adiciona sais minerais ou eletrólitos à água para evitar câibras musculares que te deixariam imóvel e vulnerável no meio do mato.
- **Nutrição de Combate:** Esquece refeições pesadas que causam sonolência. No mato, deves consumir alimentos de absorção rápida e elevado teor calórico em pequenas porções ao longo do dia (frutos secos, barras energéticas, géis de hidratos de carbono ou saquetas de fruta esmagada). Guarda o lixo nos bolsos do colete; deixar embalagens no chão viola a conduta do desporto e denuncia a rota da tua patrulha.
- **Gestão do Ritmo (*Pacing*):** O combate em floresta é uma maratona, não um sprint. Se a tua equipa precisar de subir uma encosta íngreme, reduzam a velocidade de progressão para metade. É preferível demorar mais 10 minutos a chegar ao objetivo do que chegar ao topo a arquejar, sem capacidade física para alinhar as miras da réplica.



8.2. Aplicação de Táticas de Extração Sob Fogo (Regras de Médico)

A esmagadora maioria dos eventos de airsoft utiliza um sistema de "Médico" para permitir que os jogadores voltem ao jogo após serem atingidos. Saber como aplicar estas regras sob fogo sem gerar mais baixas é uma competência puramente tática.

- **A Regra de Ouro: Consolida o Perímetro:** Quando um colega grita "**MORTO**" ou "**FERIDO**", o erro mais comum é correr imediatamente na direção dele para o salvar. Se ele levou um tiro ali, significa que a zona está na linha de tiro do inimigo. Se correres para ele sem cobertura, serás o próximo a ser eliminado.
 - **Passo 1:** O ferido deita-se e sinaliza-se (com pano vermelho).
 - **Passo 2:** A equipa devolve fogo de supressão agressivo para forçar o inimigo a abrigar-se.
- **Táticas de Extração (Arrasto):** Se as regras do evento permitirem que o ferido seja movido, um ou dois operadores devem correr sob o fogo de cobertura, agarrar o ferido pelo colete (*drag handle*) e arrastá-lo para trás de uma árvore ou rocha rígida. Toda a assistência médica (colocação de ligaduras, fitas ou contagem de tempo) deve ser feita **100% protegida pela cobertura**.
- **Segurança Durante a Cura:** O operador que está a aplicar o sistema de médico (a enrolar a ligadura ou a tocar no colega) está completamente indefeso. Pelo menos um elemento da equipa tem de manter a réplica apontada para o setor de perigo, garantindo a segurança perimetral até o operador atingido estar formalmente "vivo" e pronto para reentrar na formação.



Nota de Instrução: Na logística de mato, menos é mais. Alivia a tua carga retirando do colete tudo o que não vais usar no jogo. Cada quilo extra desnecessário na tua mochila é uma penalização direta na tua agilidade, na tua velocidade de rastejo e no silêncio da tua progressão.



CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

CONCLUSÃO: O TERRENO É O TEU VERDADEIRO MESTRE

Dominar a progressão tática em ambiente de mato e floresta não é algo que se consiga apenas pela leitura deste manual ou pelo investimento no equipamento mais caro do mercado. No airsoft, a floresta é o equalizador supremo: ela não quer saber da marca da tua réplica ou do preço da tua farda; ela pune impiedosamente o operador apressado e recompensa o que demonstra paciência, disciplina e respeito pelas leis da física.

Ao longo deste manual, analisámos como adaptar conceitos militares reais à escala e à balística própria do nosso desporto. Se levers apenas quatro pilares fundamentais para o teu próximo jogo, que sejam estes:

- **A Imobilidade é a Melhor Camuflagem:** O olho humano foi biologicamente desenhado para detetar o movimento. No mato, muitas vezes o melhor "movimento" tático é congelar completamente e deixar o inimigo passar ao teu lado sem notar a tua presença.
- **A Doutrina do Silêncio:** O "efeito chocalho" de carregadores mal escolhidos ou a pressa ao pisar ramos secos anulam qualquer estratégia. O silêncio compra-te o elemento surpresa, e o elemento surpresa ganha jogos.
- **Coesão sobre Individualismo:** Uma equipa que se move de forma geométrica, respeitando os setores de tiro e progredindo por lanços coordenados, será sempre infinitamente superior a um grupo de jogadores talentosos, mas isolados. No mato, tu jogas para o operador ao teu lado.
- **Honra e Fair Play:** A densidade da vegetação faz com que, muitas vezes, as BBs batam no equipamento sem que o jogador sinta o impacto de forma clara. No mato, a honestidade tem de ser redobrada. Na dúvida se aquela folha desviou ou não o tiro, sê honesto, acusa o impacto e confia no sistema de médico da tua equipa.

Este manual serve como a tua fundação teórica. No entanto, a verdadeira mestria só se adquire com as botas na lama, o suor na farda e a repetição exaustiva dos *drills* com a tua equipa. Organiza treinos dedicados, testa os teus padrões de camuflagem, afina o silêncio do teu equipamento e aprende a ler o relevo.

Sai da tua zona de conforto urbana, entra na Linha Verde e domina o terreno.



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

GLOSSÁRIO TÁTICO E DE AIRSOFT

A

- **AEG (Automatic Electric Gun):** Réplica de airsoft de funcionamento elétrico (através de bateria), que permite disparar em modo semiautomático e totalmente automático.
- **Arcs of Fire (Setores de Tiro):** Área geográfica designada a um operador ou equipa para observação e cobertura com fogo protetor.
- **Ares Alpha:** Aplicação digital de geolocalização e gestão de campo de batalha muito utilizada em eventos de Milsim para coordenação de equipas em tempo real.
- **Assalto:** Fase final de um ataque, caracterizada pelo avanço rápido e agressivo sobre a posição inimiga para a neutralizar.
- **Azimuth:** Direção definida em graus (de 0° a 360°) a partir do Norte, utilizada para navegação terrestre com bússola.

B

- **Backspin:** Rotação invertida aplicada à BB pelo sistema de *hop-up*, crucial para criar o efeito Magnus e aumentar o alcance do tiro.
- **BBs (Ball Bullet / Bullet Bearing):** Esferas de plástico de 6mm (biodegradáveis, na sua maioria) utilizadas como munição no airsoft.
- **Bunching Up (Agrupamento):** Erro tático grave que consiste no ajuntamento excessivo de operadores. No mato, isto facilita a eliminação de vários elementos com uma única rajada ou granada.

C

- **Camelbak:** Termo genérico para sistemas de hidratação de dorso (mochila ou bolsa com reservatório de água e tubo para beber em movimento).
- **Cobertura:** Qualquer barreira física rígida (rocha, tronco grosso, talude de terra) que protege o operador visualmente e para fisicamente os projéteis (BBs).
- **CQB (Close Quarters Battle):** Combate em ambientes fechados, urbanos ou de curtas distâncias. O oposto do combate em mato (*Woodland*).

D

- **Dead Reckoning (Navegação Estimada):** Técnica de navegação que consiste em progredir baseando-se num azimuth constante e na contagem de passos para calcular a distância percorrida.
- **Deflexão:** Desvio da trajetória da BB ao colidir com pequenos obstáculos, como ramos, folhas ou o vento.
- **Disciplina de Ruído e Luz:** Conjunto de medidas destinadas a eliminar qualquer som ou reflexo luminoso artificial que possa denunciar a presença da equipa.
- **Drill (Exercício/Rotina):** Procedimento tático ou movimento mecânico exaustivamente treinado para ser executado de forma automática sob stress (ex: *drill de reação ao contacto*).



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

E

- **Efeito Magnus:** Fenómeno físico em que a rotação de um objeto esférico (neste caso, a BB) gera uma força de sustentação no ar, contrariando a gravidade.
- **Emboscada:** Ataque surpresa planeado a partir de posições ocultas contra um inimigo em movimento.

F

- **Fire & Movement (Fogo e Movimento):** Técnica de progressão por lanços onde um elemento ou grupo fixa o inimigo com disparos enquanto outro avança.
- **Fogueira (Fireteam):** A menor célula tática de combate (geralmente composta por 2 a 4 operadores) dentro de uma equipa ou secção.
- **Flanqueamento:** Manobra tática que consiste em contornar a posição inimiga para a atacar pelas laterais (flancos) ou pela retaguarda, onde a defesa é mais fraca.
- **Friendly Fire (Fogo Amigo):** Disparo accidental contra elementos da própria equipa ou forças aliadas.

H

- **High-Cap (High Capacity):** Carregador de alta capacidade que armazena centenas de BBs soltas. Exige dar corda a uma rodinha na base e chocalha intensamente ao correr.
- **High Crawl (Rastejo Alto):** Técnica de progressão rápida junto ao solo, apoiada nos joelhos e antebraços.
- **Hop-Up:** Mecanismo interno da réplica que aplica fricção na parte superior da BB quando disparada, criando o *backspin* necessário para aumentar o alcance.

K

- **Kill Zone (Zona de Morte):** Área principal onde o fogo de uma emboscada é concentrado para eliminar o inimigo sem lhe dar hipótese de abrigo.
- **Killflash:** Grelha protetora em formato de colmeia que se coloca na lente de miras ópticas para evitar reflexos solares e proteger contra impactos de BBs.

L

- **Leapfrogging (Lanços Alternados):** Técnica de progressão agressiva onde os elementos em movimento ultrapassam a posição de abrigo dos colegas que dão apoio de fogo.
- **LMG (Light Machine Gun):** Metralhadora de apoio tático (ex: M249, RPK) utilizada para fornecer fogo de supressão sustentado devido à grande capacidade de munição.
- **Low-Cap / Mid-Cap (Low/Medium Capacity):** Carregadores de média e baixa capacidade onde as BBs entram em fila única sob a pressão de uma mola. São totalmente silenciosos (não chocalham).
- **Low Crawl (Rastejo Baixo):** Técnica de progressão ultra-lenta com o corpo 100% colado ao solo, usada sob fogo direto e intenso.

M



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

- **Milsim (Military Simulation):** Modalidade de airsoft focada na máxima simulação militar, com regras estritas de realismo, navegação analógica, logística real e jogos de longa duração (24h a 72h).

O

- **Ocultação:** Qualquer barreira visual (arbusto, folhagem, sombra) que esconde o operador da vista do inimigo, mas que não oferece proteção física contra disparos de BBs.

P

- **Pacing (Ritmo):** Gestão do ritmo de esforço físico e velocidade de progressão no terreno para evitar a exaustão.
- **PTT (Push-To-Talk):** Botão/dispositivo que ativa o rádio para transmissão de voz apenas enquanto é pressionado.

R

- **Ranger Paces (Contas de Passo):** Cordão com contas de plástico utilizado para contar a distância percorrida no terreno (geralmente uma conta deslizada a cada 100 metros).
- **Red Dot:** Mira óptica eletrónica sem ampliação que projeta um ponto luminoso (geralmente vermelho ou verde) para enquadramento rápido do alvo.

S

- **Scrim Net:** Rede de tecido ou fios usada para cobrir o capacete ou a réplica, permitindo prender ramos e quebrar linhas retas artificiais.
- **Supressão (Fogo de Supressão):** Disparos contínuos direcionados à posição do inimigo com o objetivo de o forçar a abrigar-se e impedi-lo de responder ao fogo ou observar o terreno.

T

- **TPI (Técnicas de Progressão Individual):** Conjunto de competências físicas individuais (passo tático, rastejos, transições de armas) que garantem a furtividade e segurança de cada operador no terreno.



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Doutrina de Orientação e Topografia

- **Elias, José (2026).** *Fundamentos de Topografia e Orientação Militar: Guia Prático para Jogadores de Airsoft e Amantes da Natureza*. 1ª Edição, V1. Lisboa: Clube BEAR (Brigada Especial de Airsoft Radical). Disponível em: <https://www.clubebear.pt/manuais/fundamentos-de-topografia-e-orientacao-militar>.
- **Exército Português (2002).** *Regulamento de Campanha: Transmissões, Informações e Topografia*. Lisboa: Estado-Maior do Exército.

2. Doutrina Militar e Táticas de Infantaria Ligeira

- **Department of the Army (2016).** *FM 3-21.8: The Infantry Rifle Platoon and Squad* (O Pelotão e a Secção de Infantaria de Atiradores). Washington, D.C.: Headquarters, Department of the Army. (Referência base para as formações de combate, setores de tiro e progressão por lanços).
- **Department of the Army (2021).** *TC 3-21.75: Warrior Skills* (Competências do Combatente). Washington, D.C.: Headquarters, Department of the Army. (Referência base para as Técnicas de Progressão Individual (TPI), rastejos e uso correto de coberturas).
- **Exército Português (1998).** *Regulamento de Exercício de Combate para a Infantaria (Secção e Pelotão)*. Lisboa: Estado-Maior do Exército.

3. Camuflagem, Patrulhas e Combate em Ambiente Florestal

- **United States Marine Corps (2016).** *MCRP 12-10A.7: Scouting and Patrolling* (Reconhecimento e Patrulhamento). Washington, D.C.: Department of the Navy. (Referência para disciplina de ruído, luz e movimento tático em floresta).
- **United States Marine Corps (2020).** *MCRP 12-10A.7 (anteriormente FMFM 1-3B): Sniping*. Washington, D.C.: Department of the Navy. (Referência para técnicas avançadas de ocultação, camuflagem viva, quebra de silhueta e seleção de padrões).



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752





CLUBE BRIGADA ESPECIAL DE AIRSOFT RADICAL ACADEMIA DE FORMAÇÃO



Fundado a 23 de março de 2016

4. Recursos Digitais e Manuais de Comunidade (Airsoft)

- **GM Tático (2021).** *Módulo de Táticas em Mato (Woodland)* [Vídeo do YouTube]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e83hpslJd9g>. (Utilizado como recurso visual complementar para ritmo de progressão e paciência tática).
- **Ares Alpha Team (2024).** *Ares Alpha: Manual do Operador*. (Referência para a integração de sistemas de gestão digital de campo de batalha em eventos de simulação militar).



Associação Clube BEAR - NIPC: 514 614 552
Email geral: geral@clubebear.pt | www.clubebear.pt
Tel.: 910 855 752

