



# REGIMENTO INTERNO V- 1.0 da

ASSOCIAÇÃO ESPORTIVA FÊNIX AIRSOFT TEAM – A.E.F.A.T.

---

## PREÂMBULO

O presente **Regimento Interno** da **Associação Esportiva Fênix Airsoft Team – A.E.F.A.T.** é elaborado com fundamento no Estatuto Social vigente, no Regimento Interno anterior e na Planilha Oficial de Pontuação e Graduação, tendo por finalidade regulamentar a organização interna, o plano de graduação, a conduta dos operadores, o sistema disciplinar e as formas de punição, assegurando a ordem, a hierarquia, a disciplina e o pleno desenvolvimento das atividades esportivas.

---

## TÍTULO I

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** O presente Regimento Interno é norma complementar ao Estatuto Social da A.E.F.A.T., sendo de observância obrigatória por todos os associados, operadores, aspirantes, recrutas e integrantes do Comando.

**Art. 2º** O descumprimento das disposições deste Regimento sujeitará o infrator às sanções disciplinares aqui previstas, sem prejuízo de outras medidas administrativas cabíveis.

**Art. 3º** Os casos omissos serão resolvidos pelo Comando Maior, respeitando o Estatuto Social, os princípios esportivos e a hierarquia interna.

---

## TÍTULO II

### DO PLANO DE GRADUAÇÃO E HIERARQUIA

**Art. 4º** A A.E.F.A.T. adota sistema próprio de patentes e graduações, com finalidade organizacional, esportiva e disciplinar.

**Art. 5º** A hierarquia observará, em ordem crescente, as seguintes patentes:

- I – Aspirante;
- II – Recruta;
- III – Soldado;
- IV – Cabo;
- V – 3º Sargento;
- VI – 2º Sargento;
- VII – 1º Sargento;
- VIII – Subtenente;
- IX – 2º Tenente;
- X – 1º Tenente;
- XI – Capitão;
- XII – Major;
- XIII – Tenente-Coronel;



XIV – Coronel;

XV – General e demais graduações superiores previstas no plano oficial.

**Art. 6º** A progressão de patente dependerá do cumprimento simultâneo dos seguintes requisitos:

- I – Pontuação mínima exigida na planilha oficial;
- II – Tempo mínimo na patente;
- III – Frequência em jogos, treinos, cursos e operações;
- IV – Conduta disciplinar ilibada;
- V – Avaliação positiva do Comando.

§1º Independentemente da pontuação ou do tempo mínimo na patente, poderá haver **promoção por merecimento e desempenho em campo**, concedida **exclusivamente por ato do Comandante-Geral**, quando comprovados:

- I – Atuação de destaque em jogos, operações ou eventos oficiais;
- II – Liderança, espírito de corpo e comprometimento com a Associação;
- III – Conduta exemplar e observância rigorosa da hierarquia;
- IV – Contribuição relevante para a imagem, organização ou crescimento da A.E.F.A.T.

§2º A promoção por merecimento constitui **ato discricionário do Comandante-Geral**, devendo ser formalizada por Ordem de Serviço ou Ato de Promoção, não gerando direito adquirido nem obrigatoriedade de repetição.

**Art. 7º** O tempo de inatividade do operador suspende automaticamente a contagem de pontos e de tempo para promoção.

---

### TÍTULO III

#### DAS QUALIFICAÇÕES POR PATENTE

**Art. 8º** As patentes da A.E.F.A.T. possuem qualificações mínimas, destinadas a orientar funções, responsabilidades e expectativas de desempenho, respeitando o caráter esportivo da Associação.

**Art. 9º** São qualificações mínimas por patente:

I – **Aspirante**: Fase inicial de adaptação; Conhecimento básico das regras do Airsoft, do Estatuto e do Regimento Interno; Participação supervisionada em jogos e eventos.

II – **Recruta**: Conhecimento das normas internas; Noções básicas de segurança, hierarquia e conduta; Possuir uma Combat Shirt Multicam V; Ter participado de no mínimo 3 (três) jogos oficiais e 1 (um) treinamento da equipe; Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO BORDADO da equipe.

III – **Soldado**: domínio das regras de segurança; conduta disciplinada; atuação cooperativa em SQUAD; participação ativa em jogos e operações; Ter 30 (trinta) pontos em jogos oficiais e ter participado de no mínimo 2 (dois) treinamentos da equipe; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe.



IV – **Cabo**: Domínio das regras de segurança; Conduta disciplinada; Atuação cooperativa em SQUAD; Ter 60 (sessenta) pontos em jogos oficiais, ter participado de no mínimo 4 (quatro) treinamentos da equipe e 1 (uma) operação; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe; Ter curso de básico de tiro e regulagem; Ter curso básico de operador de rádio.

V – **3º Sargento**: liderança intermediária; capacidade de coordenação de pequenos grupos; conhecimento tático básico e apoio à disciplina do SQUAD; Domínio das regras de segurança; Conduta disciplinada; Atuação cooperativa em SQUAD; Ter 90 (noventa) pontos em jogos oficiais, ter participado de no mínimo 6 (seis) treinamentos da equipe e 2 (duas) operações; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe; Ter curso de básico de tiro e regulagem; Ter curso básico de operador de rádio; Ter curso de sinalização não verbal.

VI – **2º Sargento**: liderança consolidada; auxílio direto ao líder adjunto ou comandante de SQUAD; atuação destacada em jogos e eventos; Domínio das regras de segurança; Conduta disciplinada; Atuação cooperativa em SQUAD; Ter 120 (cento e vinte) pontos em jogos oficiais, ter participado de no mínimo 7 (sete) treinamentos da equipe e 3 (três) operações; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe; Ter curso de básico de tiro e regulagem; Ter curso básico de operador de rádio; Ter curso de sinalização não verbal; ter o curso de tático de Topografia e Cartografia.

VII – **1º Sargento**: elevado espírito de corpo; domínio das normas internas; atuação como referência disciplinar e operacional; liderança consolidada; auxílio direto ao líder adjunto ou comandante de SQUAD; atuação destacada em jogos e eventos; Domínio das regras de segurança; Conduta disciplinada; Atuação cooperativa em SQUAD; Ter 150 (cento e cinquenta) pontos em jogos oficiais, ter participado de no mínimo 8 (oito) treinamentos da equipe e 4 (quatro) operações; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe; Ter curso de básico de tiro e regulagem; Ter curso básico de operador de rádio; Ter curso de sinalização não verbal; ter o curso de tático de Topografia e Cartografia.

VIII – **Subtenente**: liderança avançada; substituição eventual do comandante de SQUAD; capacidade de tomada de decisão em campo; Ter elevado espírito de corpo; domínio das normas internas; atuação como referência disciplinar e operacional; liderança consolidada; auxílio direto ao líder ou comandante de SQUAD; atuação destacada em jogos e eventos; Domínio das regras de segurança; Conduta disciplinada; Atuação cooperativa em SQUAD; Ter 180 (cento e oitenta) pontos em jogos oficiais, ter participado de no mínimo 9 (nove) treinamentos da equipe e 5 (quatro) operações; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Possuir o fardamento completo da FÊNIX Multicam BLACK; Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe; Ter curso de básico de tiro e regulagem; Ter curso básico de operador de rádio; Ter curso de sinalização não verbal; ter o curso de tático de Topografia e Cartografia; Ter curso de Comando e Liderança.



IX – **2º Tenente**: comando de SQUAD; planejamento tático médio; gestão de operadores; representação do Comando; Domínio das normas internas; Atuação como referência disciplinar e operacional; liderança consolidada; atuação destacada em jogos e eventos; Domínio das regras de segurança; Conduta disciplinada; Atuação cooperativa em SQUAD; Ter 210 (duzentos e dez) pontos em jogos oficiais, ter participado de no mínimo 10 (nove) treinamentos da equipe e 6 (quatro) operações; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Possuir o fardamento completo da FÊNIX Multicam BLACK; Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe; Ter curso de básico de tiro e regulagem; Ter curso básico de operador de rádio; Ter curso de sinalização não verbal; ter o curso de tático de Topografia e Cartografia; Ter curso de Comando e Liderança, ter medalha de comando em campo.

X – **1º Tenente**: coordenação operacional ampliada; supervisão de SQUADS; apoio direto ao Comando Operacional; comando de SQUAD; planejamento tático médio; gestão de operadores; representação do Comando; Domínio das normas internas; Atuação como referência disciplinar e operacional; liderança consolidada; atuação destacada em jogos e eventos; Domínio das regras de segurança; Conduta disciplinada; Atuação cooperativa em SQUAD; Ter 180 (cento e oitenta) pontos em jogos oficiais, ter participado de no mínimo 9 (nove) treinamentos da equipe e 5 (quatro) operações; Possuir arma primária; Possuir o fardamento principal completo da FÊNIX Multicam V (incluindo coturno e cinto tático); Possuir o fardamento completo da FÊNIX Multicam BLACK; Ter os patches do SQUAD, PATENTE e BRASÃO EMBORRACHADO da equipe; Ter curso de básico de tiro e regulagem; Ter curso básico de operador de rádio; Ter curso de sinalização não verbal; ter o curso de tático de Topografia e Cartografia; Ter curso de Comando e Liderança, ter medalha de comando em campo; ter medalha de bravura em campo.

XI – **Capitão**: comando operacional superior; planejamento estratégico de jogos e eventos; gestão disciplinar ampliada; Possuir todos os requisitos anteriores, ser operações especiais da Fênix; ter mais de um ano na patente de **1º Tenente**.

XII – **Major**: coordenação geral de operações; assessoramento direto ao Comando Maior; planejamento estratégico avançado; Possuir todos os requisitos anteriores; ter mais de um ano na patente de **Capitão**.

XIII – **Tenente-Coronel**: supervisão de estruturas operacionais; controle disciplinar e estratégico; Possuir todos os requisitos anteriores; ter mais de um ano na patente de **Major**.

XIV – **Coronel**: comando operacional máximo; execução das diretrizes do Comando-Geral; Possuir todos os requisitos anteriores; ter mais de um ano na patente de **Tenente-Coronel**.

XV – **General**: Comando-Geral da Associação; direção estratégica, administrativa e disciplinar da A.E.F.A.T. Cargo privativo do presidente da **A.E.F.A.T.**

Parágrafo único. As qualificações previstas neste título possuem caráter orientativo, não gerando direito adquirido automático à promoção.



### TÍTULO III

#### DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

**Art. 8º** A pontuação será atribuída conforme critérios definidos na **Planilha Oficial de Graduação**, integrando:

- I – Participação em jogos;
- II – Treinamentos;
- III – Operações;
- IV – Cursos;
- V – Apoio logístico;
- VI – Condecorações e estrelas.

**Art. 9º** A pontualidade em jogos, treinos e operações gera pontuação adicional conforme tabela vigente.

**Art. 10** A comprovação da pontuação será realizada por meio de registros oficiais, fotos, recibos ou validação do líder de SQUAD.

---

### TÍTULO IV

#### DA CONDUTA DOS OPERADORES

**Art. 11** É dever de todo operador manter conduta compatível com os valores da A.E.F.A.T., pautada na honra, disciplina, respeito, lealdade, espírito esportivo e hierarquia.

**Art. 12** Constituem deveres dos operadores:

- I – Cumprir o Estatuto, este Regimento e as Ordens de Serviço;
- II – Respeitar a hierarquia e as decisões do Comando;
- III – Zelar pela imagem e pela marca Fênix Airsoft Team;
- IV – Manter postura adequada em jogos, eventos e redes sociais;
- V – Utilizar corretamente uniformes, patches e insígnias;
- VI – Efetuar pontualmente o pagamento da mensalidade associativa, nos valores, prazos e formas estabelecidos pelo Comando Maior ou Assembleia, sob pena de aplicação das sanções disciplinares cabíveis.

**Art. 12-A** É obrigatório o uso de **uniforme completo** nos jogos oficiais, treinamentos, operações e eventos operacionais da A.E.F.A.T., salvo dispensa expressa e formal do Comando.

§1º O **uniforme completo** é composto obrigatoriamente por:

- I – Camisa do tipo **combat shirt**;
- II – **Calça tática** com no mínimo **6 (seis) bolsos**;
- III – **Cinto tático**;
- IV – **Coturno** adequado à prática esportiva.



§2º A disposição dos patches na **combat shirt** deverá obedecer ao seguinte padrão:

- I – **Manga esquerda:** patch da **patente** e patch do **SQUAD** do operador;
- II – **Manga direita:** patch do **escudo oficial da FÊNIX AIRSOFT TEAM**.

§3º É vedado o uso de patches não autorizados ou símbolos estranhos à Associação que **obstruam, descaracterizem ou prejudiquem** a correta disposição dos patches oficiais da FÊNIX AIRSOFT TEAM, **sendo permitido o uso de patches de patrocinadores**, desde que não interfiram na identificação da patente, do SQUAD e do escudo oficial da Associação.

§4º Somente o **patch do escudo emborrachado da FÊNIX AIRSOFT TEAM** será cedido ao operador pela Associação, permanecendo como patrimônio institucional, devendo ser **obrigatoriamente devolvido** quando do desligamento, afastamento definitivo ou saída do operador.

§5º Todos os demais itens de identificação, incluindo patches de patente, patches de SQUAD, insígnias e demais acessórios de uniformização, **integram o enxoval individual do operador**, sendo de sua responsabilidade a aquisição quando de seu ingresso, promoção ou graduação.

§6º O descumprimento do disposto neste artigo sujeita o operador às sanções disciplinares previstas neste Regimento.

---

## TÍTULO V

### DO PROCESSO DISCIPLINAR

**Art. 13** As infrações disciplinares classificam-se em:

- I – Leves;
- II – Médias;
- III – Graves;
- IV – Gravíssima.

**Art. 14** O processo disciplinar será instaurado pelo Oficial Corregedor.

**Art. 15** É assegurado ao acusado o direito à ampla defesa e ao contraditório.

**Art. 16** O processo disciplinar deverá conter:

- I – Descrição dos fatos;
- II – Identificação do acusado;
- III – Enquadramento da infração;
- IV – Defesa do operador;
- V – Decisão fundamentada.

---

## TÍTULO VI

### DAS PUNIÇÕES

**Art. 17** As sanções disciplinares aplicáveis são:



- I – Advertência verbal;
- II – Advertência escrita;
- III – Perda de pontos;
- IV – Suspensão temporária;
- V – Rebaixamento de patente;
- VI – Desligamento da Associação.

**Art. 18** A reincidência constitui circunstância agravante.

**Art. 19** Nenhum operador, inclusive membros do Comando, está isento das normas disciplinares.

---

## TÍTULO VII

### DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 20** O uso indevido da marca, símbolos, patches e insígnias da A.E.F.A.T. sujeita o infrator às penalidades previstas.

**Art. 21** Nenhum operador da A.E.F.A.T. deverá ser condecorado, graduado ou homenageado, estando em desconformidade com o Estatuto, com presente Regimento e estando inadimplente com suas obrigações.

**Art. 22** Este Regimento poderá ser alterado por deliberação do Comando Maior, respeitado o Estatuto Social.

**Art. 23** O presente Regimento Interno entra em vigor na data de sua aprovação, revogadas as disposições em contrário.

---

Brasília-DF, 02 de janeiro de 2026.

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** GLAUBER RENZO CRUZ SILVA  
Data: 03/03/2026 02:26:08-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**GLAUBER RENZO CRUZ SILVA**  
Presidente  
(Of. Comandante-Geral)

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** PAULO AUGUSTO GOMES DA SILVA FILGUEIRAS  
Data: 03/03/2026 02:00:42-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**PAULO AUGUSTO G.S. FILGUEIRAS**  
Vice-presidente  
(Of. Comandante Operacional)