



OPERAÇÃO BLACK TIDE

ORDEM DE OPERAÇÃO • DOSSIÊ DE MISSÃO • AIRSOFT MILSIM

TEATRO DE OPERAÇÕES	Prainha / faixa litorânea isolada
FORÇAS ENVOLVIDAS	TIME ALFA - PMC TIME BRAVO - Patrulha Local
ESTRUTURA	3 fases principais + objetivos secundários
STATUS	MISSÃO ATIVA / BRIEFING OPERACIONAL

“Quando a maré muda... a guerra começa.”

01 // SITUAÇÃO OPERACIONAL

Um avião cargueiro leve transportando dados sigilosos e uma carga de grande valor estratégico foi abatido por forças PMC e realizou um pouso forçado em um trecho isolado do litoral.

A região do impacto - a Prainha - tornou-se uma zona neutra disputada por duas forças rivais que chegaram praticamente ao mesmo tempo ao local.

TIME ALFA // FORÇAS PMC	TIME BRAVO // PATRULHA LOCAL
Inserção inicial por água. Visual: Tan/Coyote, AOR1, Multicam ou Desert.	Inserção inicial pela mata. Visual: civil tático, verde/M81 ou acessórios pretos.

02 // DINÂMICA DE ABERTURA

Três operadores de cada time iniciarão separados da força principal, posicionados em dois barcos de apoio. Esses operadores somente entram no jogo quando a equipe em terra localizar o dispositivo de apoio (busca-pé). Caso não seja encontrado, a liberação ocorrerá automaticamente após 10 minutos.

03 // FASES DA MISSÃO

FASE 1 - RECONHECIMENTO E CAIXA-PRETA

Localizar os destroços, suprimentos e caixa-preta. A caixa deve ser transportada por no mínimo dois operadores, que durante o transporte somente poderão utilizar pistolas. A equipe que conduzir a caixa-preta à sua base conquista os primeiros pontos.

FASE 2 - TORRE DE COMUNICAÇÃO / DOMÍNIO

Controlar a central da praia e utilizar o cronômetro/dispositivo recuperado. A equipe deverá manter pelo menos 1 operador no ponto até completar 10 minutos. Se o adversário conquistar o ponto, deverá acionar a cor de seu time e iniciar sua contagem. Cada equipe precisa completar seus 10 minutos para habilitar a extração.

FASE 3 - EXTRAÇÃO SOB FOGO

A equipe de posse dos dados deverá alcançar o barco na parte rasa da linha d'água. A força adversária poderá impedir a fuga, recuperar os dados e tentar sua própria extração. Para vencer: garantir o objetivo, manter a posse e concluir a extração.

04 // REGRA ESPECIAL DE RISCO

A zona de extração fica exposta na parte rasa da água. O avanço até o barco exige coordenação e cobertura dentro das regras do evento. Está liberado o uso de granada de fumaça (SMOKE), respeitando as condições de segurança e do local.

05 // MECÂNICA DE “MORTO DE PRAIA”

O operador atingido deverá deitar ou agachar na areia e solicitar auxílio. Para retornar à partida, outro operador deverá realizar 20 toques compassados. Se atingido em água rasa, a cura somente poderá ocorrer após sua retirada para terra firme.

06 // IDENTIFICAÇÃO VISUAL DAS FORÇAS

FORÇA	PADRÃO VISUAL
TIME ALFA - PMC	Tan/Coyote • AOR1 • Multicam • Desert
TIME BRAVO - PATRULHA LOCAL	Civil tático • Verde/M81 • acessórios pretos

07 // ORGANIZAÇÃO TÁTICA - SQUADS

Fica sob responsabilidade de cada time definir sua própria organização interna antes do início da operação. O TIME ALFA e o TIME BRAVO deverão determinar quantos squads serão formados, considerando o número de operadores disponíveis e a estratégia adotada.

Cada squad deverá possuir um Líder de Squad (SL) claramente definido. O líder será a referência de organização e comunicação de seu grupo durante a missão, mantendo a coordenação do squad e o contato com o comando de sua equipe.

DEFINIÇÃO OBRIGATÓRIA	TIME ALFA	TIME BRAVO
Quantidade de squads	Definido pelo time	Definido pelo time
Líder de cada squad (SL)	Definido antes do início	Definido antes do início
Distribuição dos operadores	Responsabilidade do comando Alfa	Responsabilidade do comando Bravo
Comunicação interna	Squad → Líder → Comando	Squad → Líder → Comando

Observação operacional: a organização não determina previamente um número fixo de squads. Essa decisão pertence a cada força, permitindo adaptação ao efetivo presente no dia da operação.

08 // FLUXO RESUMIDO DA OPERAÇÃO

01	ORGANIZAÇÃO	Definir squads, líderes e distribuição dos operadores.
02	INSERÇÃO	Forças chegam por água e mata; apoio aguarda liberação.
03	BUSCA	Localizar dispositivo de apoio, destroços e caixa-preta.
04	TRANSMISSÃO	Dominar a torre e completar 10 minutos de transmissão.

05

EXTRAÇÃO

Manter os dados e concluir a saída pelo barco.

09 // NOTA DE SEGURANÇA E ORGANIZAÇÃO

Este documento organiza a dinâmica fictícia da partida de airsoft. Briefing presencial, equipamentos de proteção, regras de smoke, área segura, conduta na água e determinações da organização prevalecem sobre qualquer elemento narrativo.

FIM DO DOSSIÊ // AGUARDE ORDEM DE INÍCIO