



REGLAMENTO GENERAL

El respeto y la honradez entre jugadores es la primera norma y la más importante para que este juego se desarrolle con normalidad y todos podamos disfrutar de él.

La edad mínima de los jugadores será de 18 años. De manera temporal y hasta el 1 de enero de 2.006, podrán jugar personas de 16 a 18 años. En este caso el menor debe tener permiso escrito de los padres o tutores así como asistir acompañado de un mayor de edad que se responsabilice de él. En todo caso, debe llevar el modelo de permiso debidamente cumplimentado sobre papel del Estado y firmado por los tutores legales y el/la acompañante.

No se permite ningún tipo de simbología política ni racista o excluyente, así como las actitudes insociales y/o violentas. En caso de discrepancias, deben canalizarse a través de los responsables de grupo.

Está prohibido por ley el uso de emblemas y símbolos nazis. Asimismo, la ley no permite utilizar divisas de rango en uso en las Fuerzas Armadas españolas si quien las lleva no tiene esa profesión (suplantación de personalidad). Es ilegal exhibir las réplicas de armas fuera del campo de juego.

No se permite llevar uniforme militar completo fuera del campo de juego.

Partidas

Antes de empezar cualquier tipo de partidas, deben acordarse el tipo de juego, su duración y la forma de finalización, así como los límites físicos del terreno de juego y la zona de eliminados.

Cualquier jugador que llegue a la zona de juego después de que la partida haya empezado tendrá que esperar a la siguiente partida para incorporarse (en la zona de eliminados).

En ningún momento se podrá abandonar el terreno de juego, dando al jugador que lo incumpla por eliminado.

Como norma general, la partida da inicio con un pitido y finaliza con tres pitidos, o cuando finalice el tiempo de duración, o cuando se cumpla un objetivo pactado de antemano.

Estas condiciones pueden ser cambiadas por la organización.

ODYSA PRODUCTIONS

<http://www.odysaproductions.com> – naipes@odysaproductions.com



Eliminación

Como norma general, y a no ser que la organización establezca otras condiciones, un impacto equivale la eliminación del jugador. Se considera impacto de eliminación el que se produce sobre cualquier parte del jugador, incluso réplicas y equipamiento, excepto los rebotes sobre superficies duras. Las bolas que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes. El fuego amigo también mata (fuego amigo es el realizado por jugadores de un mismo bando).

Al recibir un impacto, el eliminado gritará "MUERTO" o "VALE", alzará los brazos y la réplica, y en silencio saldrá de la zona de juego, hasta donde se determine que se reúnan los eliminados. Una vez eliminado de la partida no puede comunicarse con el resto de jugadores, ni continuar en el área de juego. No se permite simular la eliminación. Si te dan no lo dudes, di que estas muerto. En ningún caso el eliminado debe quitarse las gafas o máscara de seguridad. Eliminación silenciosa se considerará la que se realice mediante contacto físico (un jugador toca con la mano a otro). El jugador eliminado debe quedarse en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje; en este momento anunciará su eliminación y se dirigirá a la zona de eliminados.

Ante la duda, estás eliminado. Si crees que te ha dado una ráfaga pero no has sentido nada, date por muerto: es probable que haya impactado en el chaleco, rodilleras, bota, gafas, o que las bolas iban con tan poca fuerza que no sientes el impacto.

Si crees que has dado a alguien pero no estás seguro, no digas nada ni acuses a esa persona de inmortal, posiblemente no hayas impactado. Si la situación se repite en más de una ocasión con la misma persona, coméntaselo a la organización o al responsable de tu grupo.

Como norma general, los eliminados no pueden prestar equipo o réplicas de armas, aunque la organización puede decidir modificar este punto.

ODYSA PRODUCTIONS

<http://www.odysaproductions.com> – naipes@odysaproductions.com



PROTECCIÓN Y SEGURIDAD

Durante el transporte, las réplicas deben de llevarse de la siguiente manera:

En una caja que indique que es una réplica de AirSoft

- Con las bolas de manera visible en la caja
- Con el seguro puesto
- Sin batería
- Con un tapón o distintivo rojo en la punta
- Con el cargador de bolas por separado y vacío
- Es necesario llevar la factura o el contrato de compra-venta

Se acordará una zona de seguridad, normalmente donde se aparquen los vehículos. Está prohibido disparar fuera de las zonas de juego, lo que incluye el área de seguridad y las zonas de eliminados.

Si topamos con un "no-jugador" se avisará y se parará la partida hasta que éste abandone el campo.

No se permite llevar ningún tipo de armas no simuladas, ni para el juego ni como elementos decorativos, quedando así prohibida la entrada al terreno de juego con armas blancas, pistolas detonadoras, armas de balines o perdigones y artefactos pirotécnicos.

Se tolera llevar multiusos y multiherramientas, siempre que sea en un lugar no visible y de manera segura (con funda rígida). Solo se podrán utilizar en la zona de seguridad.

La organización es responsable de revisar la zona de juego, evaluar los posibles peligros y advertir a los participantes de ellos.

Fuera de la zona de seguridad, es obligatorio llevar las gafas o máscara puesta en todo momento, incluso en la zona de eliminados. Se entiende por protección ocular adecuada aquella que cumpla los parámetros de seguridad ocular europeos EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1 y que impidan el paso de bolas hacia los ojos. En caso de ser necesaria la limpieza de las gafas o máscara, debe realizarse en la zona de eliminados de la manera más segura posible.

En caso de deterioro de la protección ocular o accidente, la partida debe detenerse inmediatamente.

ODYSA PRODUCTIONS

<http://www.odysaproductions.com> – naipes@odysaproductions.com



NORMAS DE CONDUCTA

Evita los disparos a cortas distancias (5 metros o menos). Para eliminar a estas distancias, basta con tocar al contrincante o apuntarle y decirle "ELIMINADO", siempre que se encuentre en una posición que no le permita reaccionar. En caso de duda, los dos jugadores están eliminados.

No se permite molestar a ningún animal que se encuentre en el campo.

En el campo de juego una vez finalizada la partida los equipos deben dejar todo como lo encontraron. El campo es de todos. No lo ensucies, utiliza las papeleras y recoge tus desperdicios al abandonar el área.

Como norma general, se deben evitar los disparos a la cabeza en la medida de lo posible, aunque esta opción puede modificarse a criterio de la organización.

LÍMITES DE POTENCIA

Para la práctica de este juego, se permite el uso de réplicas eléctricas, de gas o de muelle, de tiro simple, semiautomático o automático, preparadas para el uso de bolas de PVC de 6mm o 8mm. Las bolas no pueden contener ningún material excepto el PVC o materiales reciclables no permitiéndose bolas metálicas ni las explosivas. El uso de las bolas de pintura queda a criterio de la organización.

Tabla de potencias para bolas de 6mm:

Réplicas de pistolas:

Velocidad máxima 330 FPS.

Réplicas de escopetas, subfusiles y fusiles:

Velocidad máxima 350 FPS.

Réplicas de ametralladoras de apoyo:

Velocidad máxima 400 FPS.

Réplicas semiautomáticas de francotirador:

Velocidad máxima 450 FPS.

Réplicas de rifles de francotirador a cerrojo:

Velocidad máxima 550 FPS.

Todas las replicas pasarán la prueba del Cronógrafo para medir su velocidad antes de comenzar la partida, con bolas de 6mm de 0,20 gramos y el Hop-Up quitado. Se recomienda el uso de bocachas reductoras para disminuir los FPS de salida en caso necesario.

ODYSA PRODUCTIONS

<http://www.odysaproductions.com> – naipes@odysaproductions.com



Para las categorías a partir de la 3ª (de 400 FPS en adelante) se recomienda llevar una réplica secundaria de 1ª o 2ª categoría, que permita disparar a distancias reducidas. Las distancias mínimas de seguridad para réplicas medidas en el crono con bolas de 6mm (0,20 gr.) son las siguientes:

- Hasta 350 FPS: 5 metros.
 - De 351 a 400 FPS: 15 metros.
 - De 401 a 450 FPS: 20 metros.
 - De 451 a 550 FPS: 30 metros.
- (BOLAS DE 6MM)

El buen uso de las distancias mínimas de tiro permite un juego fluido y sin daños físicos para los jugadores. Ante la duda, no se disparará.

Tabla de Potencias para bolas de 8mm:

1. Réplicas de pistolas:
Velocidad máxima 194 FPS.
2. Réplicas de escopetas, subfusiles y fusiles:
Velocidad máxima 206 FPS.
3. Réplicas de ametralladoras de apoyo:
Velocidad máxima 235 FPS.
4. Réplicas semiautomáticas de francotirador:
Velocidad máxima 265 FPS.
5. Réplicas de rifles de francotirador a cerrojo:
Velocidad máxima 323 FPS.

Todas las replicas pasarán la prueba del Cronógrafo para medir su velocidad antes de comenzar la partida, con bolas de 8mm de 0,34 gramos y con el Hop-Up quitado. Se recomienda el uso de bocachas reductoras para disminuir los FPS de salida. Para las categorías a partir de la 3ª (de 235 FPS en adelante) se recomienda llevar una réplica secundaria de 1ª o 2ª categoría, que permita disparar a distancias reducidas.

Las distancias mínimas de seguridad para réplicas medidas en el crono con bolas de 8mm (0,34 gr.) son las siguientes:

- Hasta 206 FPS: 5 metros.
 - De 207 a 235 FPS: 15 metros.
 - De 236 a 265 FPS: 20 metros.
 - De 266 a 323 FPS: 30 metros.
- (BOLAS DE 8 MM)

ODYSA PRODUCTIONS

<http://www.odysaproductions.com> – naipes@odysaproductions.com



CQB – Combate Urbano

Se entiende por CQB (Close Quarters Battle) la partida que se realice en el interior de edificaciones o en poblado. En este tipo de partidas, debido a la habitual cercanía física de los jugadores, se reduce la distancia de seguridad de 5 a 0 metros. Para evitar lesiones físicas, es de uso obligado la protección adecuada (máscara, ropa gruesa, etc.), a criterio de la organización (la organización decidirá si la protección que porta el jugador es adecuada o no, y por tanto le permitirá o no jugar).

RECREACIONES HISTÓRICAS

Se organizarán las partidas clasificándolas en grandes conflictos bélicos (1ª Guerra Mundial, 2ª guerra Mundial, Corea, Vietnam, Guerra del Golfo, etc.).

Se admitirán todos los uniformes y equipaciones que se hayan utilizado a lo largo de todo el conflicto establecido. Se aceptarán uniformes originales, réplicas y prendas similares que ofrezcan un aspecto muy parecido.

Es recomendable que las réplicas utilizadas sean réplicas de las armas reales utilizadas en dichos conflictos. La utilización de réplicas ajenas al conflicto recreado queda a criterio de la organización. Las réplicas se acogerán a los límites de potencia indicados en la normativa general.

Restricciones: Alemanes de la 2ª Guerra Mundial

Si en la recreación participan alemanes se debe notificar previamente al propietario del terreno y a la Guardia Civil.

Solo se permite el uso de uniformes nazis de combate, insignias y runas en partidas de recreación de la 2ª Guerra Mundial en la que participen alemanes. Solo estarán permitidas el uso de insignias y condecoraciones militares. Se prohíben todas las de carácter político. Se prohíbe el uso o exhibición de banderas alemanas. Se prohíbe el saludo con la mano derecha alzada. A petición de la organización se puede llegar a censurar (tapar con cinta adhesiva) las runas y cruces gamadas.

El incumplimiento de estas normas puede conllevar sanciones, como la eliminación directa en la partida o incluso la exclusión del juego. Cualquier circunstancia no reflejada en esta normativa será resuelta por la organización.

ODYSA PRODUCTIONS

<http://www.odysaproductions.com> – naipes@odysaproductions.com



Esta Normativa ha sido aprobada y aceptada por los siguientes grupos de airsoft:

- 7ª B.A.T.S (Brigada de Asalto Táctico Santboi)
- Airsoft Guerrilla
- ALFA A.C.
- Célula Nimrod
- Clan DOG
- COM.B.A.T (COMpañía Barcelonesa de Airsoft Táctico)
- Comando de Asalto Tiger (CAT)
- Corbera CORBS
- D.HO.A. (División HOrmigón Armado)
- Delta Frikis
- ECV 101
- Gearbox Division
- Marksman Airsoft Squad (M.A.S.)
- Odysa Forces
- R.A.T.S. (Recon Airsoft Team of Spain)
- Red Devils Airborne (R.D.A.)
- Red Dragons Airsoft Squad
- S.E.T.A.S
- T.A.S.C. Forces (Tactical Airsoft Commando)
- UAT-Airsoft
- U.R.A.L. (Unidad de Reconocimiento Autónoma Lince)
- USMC Freedom Force

ODYSA PRODUCTIONS

<http://www.odysaproductions.com> – naipes@odysaproductions.com