



**FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA DE  
AIRSOFT**

## **REGLAMENTO INTERNO**



## **INDICE**

### **CAPITULO 1**

#### **INTRODUCCIÓN**

#### **JUEGO Y CONDICIONES**

**Artículo 1.- EL JUEGO DE AIRSOFT.**

**Artículo 2.- CONDICIONES PARA REALIZACIÓN DEL JUEGO.**

### **CAPITULO 2**

**Artículo 3.- REQUISITOS PARA PARTICIPAR EN PARTIDAS.**

**Artículo 4.- SEGURIDAD OCULAR Y PERSONAL.**

**Artículo 5.- DOCUMENTOS OBLIGATORIOS**

### **CAPITULO 3**

#### **EL TERRENO DE JUEGO**

**Artículo 6.- EL TERRENO DE JUEGO.**

**Artículo 7.- ESTRUCTURA DEL TERRENO DE JUEGO**

**Artículo 8.- SEÑALIZACIÓN EN LA PISTA DE JUEGO.**

**Artículo 9.- VERIFICACIONES DE LAS SEÑALIZACIONES EN EL TERRENO DE JUEGO.**

**Artículo 10.- CAMPOS DE JUEGO**

**Artículo 11.- REQUISITOS QUE DEBEN CUMPLIR LOS ORGANIZADORES**

### **CAPITULO 4**

#### **INSTRUMENTOS Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

**Artículo 12.- MATERIAL DE PROTECCIÓN.**

**Artículo 13.- LA MARCADORA O ALD**

13.1.2 APOYO

13.1.3 SNIPER AUTOMATICO/TS/DMR

13.1.4 FRANCO TIRADOR DE CERROJO

13.1.5 SECUNDARIA

**Artículo 15.- BBS PARA EL JUEGO.**

**Artículo 16.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.**

### **CAPITULO 5**

#### **EL JUEGO DE AIRSOFT**

**Artículo 17.- ACTOS PRELIMINARES AL JUEGO.**

**Artículo 18.- TIPOS DE JUEGOS**

18.1. JUEGOS "CQB"

18.2. PARTIDAS "GUIONIZADAS"

18.3. RECREACION HISTORICA.

**Artículo 14.- POTENCIAS Y DISTANCIAS DE IMPACTO.**

**Artículo 19.- TOLERANCIA PARA EL INICIO DE JUEGO.**

**Artículo 20.- FALTA DE INCOMPARENCIA DE UN EQUIPO.**

**Artículo 21.- INICIO DEL JUEGO.**

**Artículo 22.- ENTRADAS Y SALIDAS DE PISTA.**

**Artículo 23.- TIEMPO MUERTO.**

**Artículo 24.- NORMAS DE CONDUCTA**

24.1. Normas de conducta fuera del campo de juego:

24.2. Normas de conducta en el campo de juego:

24.3. El juego limpio y la ética deportiva:

24.4. Interrupciones del juego



**Artículo 25.- DESEMPATE DE UN JUEGO.**

**Artículo 26.- RESTRICCIONES**

**CAPITULO 6**

**REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO EN UNA PARTIDA DE AIRSOFT**

**Artículo 27.- Eliminación.**

**Artículo 28.-Reglas de combate alterno.**

**Artículo 29.- Formas especiales de eliminación.**

**CAPITULO 7**

**INFRACCIONES Y SANCIONES**

**Artículo 30.- INFRACCIONES.**

**Artículo 31.- SANCIONES POR INFRACCIONES.**

**Artículo 32.- INFRACCIÓN POR JUEGO VIOLENTO, INCORRECTO Y ANTIDEPORATIVO.**

**Artículo 33.- OBSTRUCCIÓN INTENCIONADA DEL JUEGO POR PARTE DE JUGADORES ELIMINADOS.**

**Artículo 34.- ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS.**

**Artículo 35.- GRAVEDAD DE LAS INFRACCIONES.**

**Artículo 36.- RESTRICCIONES A LA INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES.**

**Artículo 37.- SANCIONES POR IMPACTOS.**

**CAPITULO 8**

**ALD's**

**Artículo 38.- TIPOS DE ALD Y CARACTERÍSTICAS DE SUS ROLES.**

38.1. PISTOLA, ESCOPETA, SUBFUSIL Y FUSIL (FUSA).

38.2. LA AMETRALLADORA DE APOYO.

38.3. EL FUSIL DE TIRADOR SELECTO O DMR.

38.4. EL RIFLE DE FRANCO TIRADOR.

38.5. MARCADORA SECUNDARIA.

38.6. GRANADAS DE FOGUEO O DETONADORAS.

**Artículo 39.- VELOCIDADES Y DISTANCIAS DE SEGURIDAD EN EL DISPARO.**

39.1 VELOCIDADES DE SEGURIDAD EN EL DISPARO.

39.2 DISTANCIAS DE SEGURIDAD EN EL DISPARO.

**CAPITULO 9**

**ARBITROS Y PROTESTAS**

**Artículo 40.- Funciones de los Árbitros**

**Artículo 41.- Nombramiento y equipamiento de los Árbitros**

**Artículo 42.- Interrupciones del juego**

**Artículo 43.- Lesiones de jugadores en la pista**

**Artículo 44.- Capitanes de los equipos**

**Artículo 45.- Cronometraje del juego**

**Artículo 46.- Protestas del Juego**

**ANEXO I**

**SEGURIDAD OCULAR**

**MARCADOS DE LA MONTURA**

**MARCADO DE LOS OCULARES**

**CAPITULO 1**

**INTRODUCCIÓN**



El Airsoft es un juego de estrategia y simulación. Tiene una vertiente recreativa o lúdica y otra competitiva o deportiva. Para practicarlo los jugadores de Airsoft utilizan marcadoras (imitaciones a escala real de armas de fuego) que lanzan pequeñas bolas de materiales biodegradables, a menos de 3 julios de potencia.

Su práctica no implica apología del belicismo o la violencia, ni ninguna conexión política, religiosa, excluyente o ilegal.

Las reglas del juego del Airsoft fueron creadas con el objetivo de conseguir una adecuada regulación y mayor seguridad.

Las reglas del juego son de uso obligatorio para todas las Asociaciones miembros de la Federación.

El respeto y la honradez entre jugadores es la regla fundamental para desarrollar con normalidad esta actividad, ya que un impacto de una bola de Airsoft no deja huella.

Solo la nobleza, la sincera aceptación de haber sido alcanzado, serán la prueba. Es por eso que ante todo y sobre todo, el Airsoft es un deporte de honor.

## **JUEGO Y CONDICIONES**

### **Artículo 1.- EL JUEGO DE AIRSOFT.**

1.- El juego de Airsoft, es disputado por un número indeterminado de equipos. El número de Equipos, así como la composición de estos, dependerá de la modalidad de juego.

2.- Durante todo el juego, cada equipo deberá estar debidamente identificado. No siendo admitido el intento de engaño en este apartado. Para ello, cada jugador llevará un identificador visual, común a su equipo pero diferente al del resto de equipos.

3.- El terreno de Juego, deberá estar debidamente señalizado, acotado y libre de lugares o situaciones potencialmente peligrosas para los participantes u observadores.

### **Artículo 2.- CONDICIONES PARA REALIZACIÓN DEL JUEGO.**

1.- Los Juegos se realizan en terrenos habilitados al "aire libre" o "recintos cubiertos", con características específicas y reglamentadas para la práctica de este Juego.

2.- Son considerados elementos básicos del Juego, el "terreno de juego", que en todos los accesos deberá presentar advertencias perfectamente legibles, la "Zona segura", la cual estará también debidamente señalizada, y la "zona de eliminación" o "zonas de eliminación", las cuales no serán fijas y dependerán de la extensión del terreno de juego y de las modalidades de juego.

3.- Los jugadores participantes en el juego, en su actuación en el terreno, están obligados a la utilización de protecciones adecuadas y reglamentadas, siendo específicas las destinadas a los observadores y árbitros.

4.- Todo jugador, previo al inicio del Juego, así como cuando sea eliminado, debe ocupar la zona o zonas de eliminación.

Durante el tiempo de descanso (si se realiza) o entre los períodos de Juego, los equipos ocuparan la zona asignada para ello por organización.

5.- Solo se considera "eliminación" cuando el jugador es impactado directamente o eliminado verbalmente de acuerdo con la reglamentación prevista.

6.- Los Árbitros actuantes en el terreno de juego, hacen que los jugadores cumplan las reglas de Juego, siendo los tiempos de realización de los períodos de la competición, controlados y señalados por elementos oficialmente acreditados, y ubicados en la zona de eliminación.

7.- Ningún participante, así como ningún árbitro, deberá transitar por las zonas ajenas al campo de juego.



## **CAPITULO 2**

### **Artículo 3.- REQUISITOS PARA PARTICIPAR EN PARTIDAS.**

Los jugadores de Airsoft para poder participar en esta actividad deben cumplir los siguientes requisitos:

- Ser mayor de edad.
- Cumplir con el Reglamento en su totalidad.

El no cumplir con alguno de los requisitos dará lugar a su expulsión.

### **Artículo 4.- SEGURIDAD OCULAR Y PERSONAL.**

Para practicar Airsoft de forma segura, es necesario cumplir con las siguientes medidas de seguridad:

4.1.-Es obligatorio el uso de gafas que cumplan uno de estos niveles de protección:

- Estándar europeo EPI-89/686/CEE, EN166-F. Dentro de esta especificación, deberán ser de tipo A, B o F (hay que tener grabado *EN166-A*, *EN166-B* o *EN166-F* en la lente o el armazón).
- Estándar americano ANSI Z87.1. Dentro de esta especificación, deberán ser Z87.1 +.
- Norma de Resistencia Balística OTAN, STANAG 4296.
- Norma de Resistencia Balística OTAN, STANAG 2920.

Además, deberán evitar el paso de las bolas en cualquier ángulo.

Las gafas tienen que ajustarse correctamente y no moverse, incluso si el jugador ejecuta o hace movimientos bruscos.

Las gafas deben estar colocadas en todo momento, excepto en las áreas de seguridad activadas para ello.

4.2.-No se permite fumar, ingerir alcohol o consumir drogas, así como el permitir participar a personas que puedan mostrar síntomas claros de embriaguez, anomalías psíquicas aparentes o que se encuentren bajo la notoria influencia de narcóticos.

A la discreción de la organización, las medidas de seguridad personal pueden ser extendidas, en el uso de máscaras o ropa gruesa, especialmente en juegos CQB, pero nunca podrá reducirlas.

Se adjunta Anexo para las especificaciones de seguridad ocular.

### **Artículo 5.- DOCUMENTOS OBLIGATORIOS**

Los socios de la asociación miembro de la Federación Española de Airsoft tienen que traer la siguiente documentación para participar en un evento o partida federativa:

- Documento nacional de identidad o equivalente (carné de conducir, pasaporte, tarjeta de visita/Residencia).
- Tarjeta federativa en vigor, demostrando así ser un jugador de Airsoft federado.

## **CAPITULO 3**

### **EL TERRENO DE JUEGO**

#### **Artículo 6.- EL TERRENO DE JUEGO.**

6.1.- El/los terrenos de juego, debe presentar unas dimensiones proporcionadas. Aptas para un desarrollo fluido del juego. Y siempre acorde a la modalidad que se vaya a desarrollar. También se deberá controlar el aforo adecuado para las dimensiones del campo.

6.1.1. Todo el perímetro del terreno de Juego, está limitado por señales visuales, siendo muy importante la señalización en los accesos. Utilizando para ello elementos de perfil vertical con cartel indicador y con fijación al suelo, de forma sólida y resistente, y cuya altura no podrá ser inferior a 1 (un) metro.



6.1.2. Cada una de las zonas de juego (si existe más de una), deberán ser debidamente indicadas a los equipos. No pudiendo invadir terreno ajeno al juego en desarrollo.

6.2.- Siempre que las áreas exteriores del terreno de Juego, sean destinadas a zona de paso o ubicación de público es obligatoria la instalación de una protección o señalización de la actividad, que podrá ser fija, colocada por toda la anchura del terreno de juego y tener una altura nunca inferior a 2 (dos) metros (tanto señalización como protección), medidos a partir de la superficie de la pista.

6.3.- El/los terrenos de Juego, deberá tener señalizaciones específicas en conformidad con la señalización y medidas indicadas.

6.3.1. **Zona Segura**, debidamente señalada y entre vallas laterales, siendo sus medidas variables, pero siempre de acuerdo a su utilización. En la Zona Segura no se podrá desarrollar ninguna actividad relacionada con el juego, a excepción de la preparación del material personal (uniforme, equipo).

6.3.2. **Zona de eliminación**, zona situada en el interior del terreno de juego donde se ubicarán los jugadores eliminados, así como los supervisores del juego. Debido a la cercanía del terreno de juego, y con el fin de no interferir en este, en esta zona estará prohibida la calibración o prueba de las marcadoras. Se especificará una zona concreta para la organización y árbitros, donde estas comprobaciones se efectuarán bajo el control de la organización, o equipo de árbitros designados.

#### **Artículo 7.- ESTRUCTURA DEL TERRENO DE JUEGO**

7.1. La colocación de protecciones o posiciones defensivas, tendrá que respetar las condiciones siguientes:

7.1.1. Las protecciones, zanjas o telas miméticas que sean fijados, no pueden constituir peligro de los jugadores en el terreno de juego.

7.1.2 Tendrá que ser respetada la distancia mínima de 30 (treinta) metros con relación a los límites del terreno, prohibiendo que las zanjas – con una profundidad máxima de 1 (un) metro – sean cubiertas de cualquier material que dificulte su apreciación visual.

7.1.3. Está permitida la fijación "paredes" artificiales, donde serán respetadas las condiciones establecidas en el punto 7.1.1 y 7.1.2 de éste mismo Artículo.

7.1.4. Están igualmente permitidas las construcciones defensivas, simulación de habitáculo, siempre que no superen los 2 (dos) metros de altura y no sean techadas.

7.1.5. La construcción de torres defensivas, deberán tener la seguridad necesaria para ser jugables.

7.1.6. La existencia de atalayas o similares, estará sujeta a su utilización como puntos de observación de los árbitros. Siendo imprescindible la comprobación de estabilidad y fiabilidad antes de cada uso. Con anterioridad al evento, el terreno de juego ha de ser supervisado por el equipo de árbitros, y ha de disponer del certificado de homologación de la Federación Española de Airsoft.

#### **Artículo 8.- SEÑALIZACIÓN EN LA PISTA DE JUEGO.**

8.1. Todas las señalizaciones en el terreno de juego, serán obligatoriamente realizadas con material reflectante y con colores llamativos (preferentemente amarillo y naranja).

8.2. La pre-señalización de advertencia, ubicada en los puntos de acceso al terreno de juego, deberá explicar claramente la actividad desarrollada en la zona. Así mismo deberá prohibir explícitamente el acceso al terreno a toda persona ajena a la actividad.



Por último, deberá indicar normativas de seguridad a cumplir en caso de acceder al terreno. El cartel o carteles han de ser los homologados por la Federación Española de Airsoft.

#### **Artículo 9.- VERIFICACIONES DE LAS SEÑALIZACIONES EN EL TERRENO DE JUEGO.**

9.1. Las líneas de señalización en el terreno de Juego, son responsabilidad de la entidad organizadora.

9.2. Antes del inicio de las competiciones, compete al Delegado de la Federación Española de Airsoft y a los Árbitros del Juego, verificar si todas las señalizaciones del terreno de Juego han sido ejecutadas de acuerdo con lo reglamentado.

9.3. Verificándose falta de exactitud en las señalizaciones del terreno de Juego, el Delegado, o el Jefe de Árbitros, deben hacer rectificar todos los “errores” que puedan perjudicar el buen desarrollo del Juego.

9.4. En el caso de anomalías de menor importancia, el árbitro puede iniciar el Juego, dando conocimiento previo a los capitanes de los equipos participantes, y haciendo siempre referencia a los hechos en el acta de Juego.

#### **Artículo 10.- CAMPOS DE JUEGO**

##### **10.1. Requisitos que deben cumplir los campos de juego**

Para llevar a cabo las actividades de juegos de Airsoft de forma segura y controlada y a fin de cumplir con la regulación administrativa de espectáculos públicos y actividades recreativas; las asociaciones deberán remitirse a las leyes de espectáculos públicos de la comunidad autónoma a la cual pertenezca para realizar juegos de Airsoft en propiedades públicas o privadas y deberán cumplir los siguientes requisitos:

##### **● Propiedad privada de tierra que es capaz de impedir el acceso a la finca de personas ajenas a la actividad o ser capaces de cerrar provisionalmente durante la celebración de los juegos:**

Debe cumplir con las siguientes condiciones:

- Con el permiso expreso del dueño de la propiedad para el desarrollo de la actividad.
- Comunicar la actividad a las autoridades municipales y obtener permiso de las autoridades municipales.
- En caso de que los jugadores no están cubiertos por un seguro, notificarlo a organización.
- Tener una zona de seguridad que no sea accesible durante el juego y se prolongue a lo largo del perímetro del campo, dejando suficiente distancia, o tomar las medidas adecuadas, para evitar que las bolas excedan el límite de seguridad y evitar que puedan verse desde el exterior.
- Establecer una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde puedan cambiarse los jugadores y preparar sus marcadoras, así como una zona de pruebas donde hacer los controles y las eventuales reparaciones.

##### **● Propiedad privada que no ha podido evitar el acceso de personas al no ser posible el cierre de accesos por ser estos caminos de uso público:**

Debe cumplir con las siguientes condiciones:

- Con el permiso expreso del dueño de la propiedad para el desarrollo de la actividad.
- Obtener permiso de las autoridades municipales para la celebración de la actividad.
- En caso de que los jugadores no están cubiertos por seguro notificarlo a organización.



- Tener una zona de seguridad que no sea accesible durante el juego y se prolongue a lo largo del perímetro del campo, dejando suficiente distancia, o tomar las medidas adecuadas, para evitar que las bolas puedan exceder el límite de la propiedad y para evitar que los puedan verse desde el exterior.

- Establecer una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde puedan cambiarse los jugadores y preparar sus marcadoras, así como una zona de pruebas donde hacer los controles y las eventuales reparaciones.

- **Edificios de propiedad privada que se mantienen aislados, edificios o instalaciones más allá del control de la actividad y de caminos o vías públicas:**

Debe cumplir con las siguientes condiciones:

- Con el permiso expreso del dueño de la propiedad para el desarrollo de la actividad.

- Comunicar la actividad a las autoridades municipales y obtener permiso de las autoridades municipales.

- Seguro para el edificio que debe ser específico ya que será utilizado como un campo de juego.

- Establecer una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde puedan cambiarse los jugadores y preparar sus marcadoras, así como una zona de pruebas donde hacer los controles y las eventuales reparaciones.

- **Edificios de propiedad privada que se encuentra en la proximidad de otros edificios o instalaciones fuera de la actividad, o de caminos o vías públicas:**

Debe cumplir con las siguientes condiciones:

- Con el permiso expreso del dueño de la propiedad para el desarrollo de la actividad.

- Comunicar la actividad a las autoridades municipales y obtener permiso de las autoridades municipales.

- Seguro para el edificio que debe ser específico ya que será utilizado como un campo de juego.

- Sistemas de puertas y ventanas que impidan la salida de las bolas hacia el exterior del edificio.

Este punto es extensible a cualquier otro tipo de acceso, ventilación, etc., que pueda permitir la salida de las bolas hacia el exterior del edificio.

- Respetar los horarios, así como los niveles de ruido permitidos en las correspondientes Ordenanzas municipales de ruido (contaminación acústica), o equivalente legal.

- Establecer una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde pueden cambiarse los jugadores y preparar sus marcadoras, así como una zona de pruebas donde hacer los controles y las eventuales reparaciones.

- **Edificios o terrenos propiedad de las instituciones dependientes de la administración pública, o gestionados por éstos**

Debe cumplir con las condiciones estipuladas en los puntos anteriores, dependiendo de las características de cada terreno o construcción, además de:

- Autorización de la administración.

- Permiso de las autoridades municipales para la celebración de la actividad y obtener permiso de las autoridades municipales.

***En todos los terrenos o edificios tendrán que llevar a cabo una inspección por parte de los organizadores del juego, en la que tendrán que delimitar y señalar las áreas que puedan plantear un peligro para la integridad física de los jugadores y prohibir el paso de jugadores a estas áreas.***





**ESTAS REGLAS HACEN REFERENCIA SOLAMENTE A REQUERIMIENTOS OBLIGADOS A CUMPLIR CON LAS ASOCIACIONES SIN FINES DE LUCRO QUE GESTIONAN UN CAMPO DE JUEGO. NO SON APLICABLES A EMPRESAS O PERSONAS QUE MANEJAN UN CAMPO DE JUEGO CON FINES DE LUCRO. CADA AUTONOMIA ESTABLECE CONDICIONES ESPECÍFICAS PARA LAS SOLICITUDES DE PERMISOS Y SEGUROS.**

10.2. El terreno de juego debe tener las siguientes áreas marcadas:

10.2.1. **Área juego.** Zona delimitada en el terreno donde se desarrolla el juego, incluyendo el área o áreas de basura. En el área de juego se requiere en todo momento el uso de protección ocular adecuada.

10.2.2. **Zona de pruebas.** Zona delimitada en el terreno donde se realiza el paso de cronógrafo, así como la configuración de la marcadora. En el área de prueba es obligatorio en todo momento el uso de protección ocular.

10.2.3. **Zona seguridad.** Zona delimitada donde los jugadores pueden retirar su protección ocular sin riesgo. En la zona de seguridad está prohibido disparar. Se considerará necesariamente como "zona de seguridad" que se señalan como estacionamiento de vehículos y zonas para cambiarse. Dependiendo del tipo y duración del juego se puede considerar como zona de seguridad las zonas de acampada, zonas de descanso, toldos para el personal de la organización, etc. La "zona de seguridad" debe estar ubicada en una zona lo suficientemente lejos del juego, para evitar el paso de bolas en su interior. En caso de ser necesario realizar reparaciones en la marcadora, o ajustes que requieran su desmantelamiento, será obligatorio hacerlo en la zona de seguridad. Si fuera necesario realizar algún disparo, siempre con el cargador quitado de la marcadora. De lo contrario se ira a la "Zona de pruebas".

#### **Artículo 11.- REQUISITOS QUE DEBEN CUMPLIR LOS ORGANIZADORES**

Los grupos o asociaciones que se adhieran a esta normativa y pretendan organizar partidas/eventos deberán cumplir con los siguientes requisitos para garantizar el cumplimiento del presente reglamento:

- Cronógrafo para medir la velocidad de las marcadoras que se utilizarán en el juego.
- Tener la cortesía de facilitar, pero no obligatoriamente, gafas de protección para poder resolver los problemas de rupturas o protección inadecuada de los participantes. Todo jugador debe llevar de obligado cumplimiento un juego de gafas de recambio.
- Debe también tener, al menos, un kit de primeros auxilios, así como los medios para contactar con los servicios de emergencia en caso de ser necesaria la evacuación de cualquier participante.
- Debe informar la conclusión del juego a las autoridades locales de la forma en que las autoridades indicaron a los organizadores del juego como proceder.
- Debe tener un campo de juego que cumpla con la normativa de este reglamento.
- Debe tener una zona de seguridad en la que no se permita disparar, en el interior o una zona adyacente a la zona de juego.
- Si el campo de juego no tiene un seguro y hay participación de jugadores que no son beneficiarios de un seguro personal, es obligatoria la contratación de un seguro que cubra a estos jugadores durante las fechas/horas de celebración del juego.
- En el caso que sea necesario el acceso de vehículos a la zona donde se desarrolla el juego, este se hará teniendo en cuenta las leyes que regulan el acceso motorizado al medio natural de su Comunidad Autónoma, así que, cada asociación organizadora deberá remitirse a las leyes que sean de uso en su Comunidad Autónoma.



## **CAPITULO 4**

### **INSTRUMENTOS Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

Para la práctica de este juego, se permite el uso de marcadoras eléctricas, de gas, tiro simple/muelle, siempre adecuadas a su categoría y preparadas para el uso de bolas biodegradables de 6 mm destinadas a la práctica de Airsoft.

Queda prohibido cualquier tipo de bola que no sea de materiales biodegradables y/o no contaminantes.

#### **Artículo 12.- MATERIAL DE PROTECCIÓN.**

12.1.- Los jugadores, incluso los árbitros y los observadores, deben usar protecciones oculares. Cada protección ocular deberá estar debidamente homologada y cubrir la totalidad del globo ocular. En este tipo de protección están incluidas las gafas y las máscaras.

12.2.- Protecciones faciales. Estas protecciones, aun siendo opcionales, son recomendadas especialmente para algunas modalidades del juego.

12.3.- Protecciones torácicas. Utilizadas a su vez como medio de transporte. Está prohibida cualquier protección "metálica".

12.4.- Protecciones supletorias. Guantes, coderas, rodilleras y coqueras. Están permitidas, no obligadas, pero al igual que en el punto anterior, no se permite el uso de material metálico para su fabricación.

12.5.- Protecciones craneales. Tendrán que obedecer a las siguientes características:

12.5.1. En caso de "elaborados en base metálica", no pueden ser utilizados. A excepción de los eventos que recrean la 2ª Guerra Mundial, donde el material utilizado es a imagen y semejanza del utilizado en los momentos históricos recreados y en este caso se trata de cascos de metal. También hay partidas de Airsoft, no Reenactment, donde se juega de "época".

12.5.2. En caso de "elaborados en base no metálica", debe ser comprobada su resistencia antes del juego.

#### **Artículo 13.- LA MARCADORA O ALD.**

13.1.- Las características de la **ALD's** tendrán ajustarse según las siguientes categorías:

13.1.1 **FUSA**: se considerara FUSA (FUSil de Airsoft) a toda **ALD** básica que se ajuste a los límites de potencia marcados para su categoría. Para uso auxiliar podrá llevar una secundaria.

13.1.2 **APOYO**: se considerara apoyo a toda **ALD** que esté pensada para proporcionar fuego de cobertura, deberá tener un equivalente real, deberá tener el cañón largo, cargador drum de alta capacidad y podrá llevar mira de aumentos, pero no telescópica. Y se ajustara a las potencias marcadas para su categoría Para uso auxiliar podrá llevar una secundaria.

13.1.3 **SNIPER AUTOMATICO/TS/DMR**: se considera sniper automático/TS/DMR a toda **ALD** con fuego semiautomático. Deberá tener un equivalente real, cañón largo y no dispondrá de fuego automático. Y se ajustara a las potencias marcadas para su categoría. Para uso auxiliar podrá llevar una secundaria.

13.1.4 **FRANCOTIRADOR DE CERROJO**: se considera sniper de cerrojo a toda **ALD** con sistema de accionamiento por cerrojo, se usara con función de sniper, deberá tener un equivalente real y cañón largo. Y se ajustara a las potencias marcadas para su categoría Para uso auxiliar podrá llevar una secundaria.

13.1.5 **SECUNDARIA**: se considerará "secundaria" toda aquella **ALD** que sea usada con propósito de secundaria (eléctrica, gas o muelle). En el caso de Apoyo,



DMR, TS y Francotiradores de cerrojo se permitirá llevar pistola, escopeta, subfusil o FUSA dentro de las potencias establecidas. En el caso de subfusil o FUSA se permitirá llevar pistola o escopeta dentro de las potencias establecidas. Los cargadores tendrán una capacidad máxima de 50bb en las marcadoras semiautomáticas, y sin límite en las de muelle.

#### **Artículo 14.- POTENCIAS Y DISTANCIAS DE IMPACTO.**

14.1.- Las características de la **ALD**, condicionarán también las potencias y la distancia mínima de impacto:

<b>MARCADORA</b>	<b>FPS</b>	<b>DIST. MÍN. SEG.</b>
PISTOLA	<b>330</b>	3 metros
ESCOPETA/ SUBFUSIL/ RIFLE	<b>350</b>	5 metros
APOYO	<b>400</b>	15 metros
FRANCOTIRADOR SEMIAUTO/TS/DMR	<b>450</b>	20 metros
FRANCOTIRADOR CERROJO	<b>550</b>	30 metros

Todas las marcadoras pasaran la prueba del cronógrafo para medir su velocidad antes de iniciar el juego, con bolas de 6 mm de 0.20 grs. y el Hop-Up regulado al mínimo. Para las marcadoras que puedan tirar a más de 350 fps, se recomienda el uso de una marcadora secundaria pistola para el caso de: escopeta, subfusil y FUSA; y se recomienda el uso de una marcadora secundaria pistola, escopeta, subfusil o FUSA en el caso de: Apoyo, DMR, TS y francotirador de cerrojo.

#### **Artículo 15.- BBS PARA EL JUEGO.**

15.1.- El tipo de Bbs para el juego tendrá que pesar de 0,20 grs. (cero con veinte), como mínimo, a un máximo de 0,43 grs. (cero con cuarenta y tres) gramos, debiendo ser perfectamente esférica, con un perímetro de 0,6 (cero con seis) centímetros.

15.2.- Las Bbs deberán tener un único color predominante, pudiendo éste ser variable (de preferencia blanca), el cual tendrá que contrastar con:

- a) el color del piso del terreno de Juego;
- b) el color de las líneas de señalización del terreno de Juego;
- c) el color de los tabloncillos existentes en el terreno de Juego.

15.3.- En todas las competiciones "Oficiales", es obligatorio la utilización de bolas (Bbs) de composición biodegradable.

15.4.- En caso de discordancia entre los Capitanes de los equipos en el momento de elegir el tipo de bolas (Bbs), los árbitros escogerán la que haya sido aprobada oficialmente.

15.5.- Siempre que un Juego sea transmitido por Televisión, la entidad Organizadora, tendrá la facultad de poder imponer el color de las Bbs.

#### **Artículo 16.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.**

16.1.- Los jugadores durante el juego, usarán un uniforme donde sean visible los colores de identificación de su equipo.

16.1.1. Cada equipo, podrá usar un brazalete que le identifique, colocado en el brazo izquierdo, el cual será de un color diferente del resto de equipos. Se deja a discreción de la organización el uso de brazalete identificativo.



16.2.- Los árbitros usarán un chaleco identificativo (preferiblemente reflectante), y evitarán ropa que se confunda con los equipamientos utilizados por los jugadores.

16.3.- Todas las camisetas o camisas de los Jugadores deberán estar exentas de identificativos referentes a organismos públicos (policía, fuerzas armadas), así como banderas o emblemas. Queda totalmente prohibida la ostentación de emblemas raciales, xenófobos o ideológicos. A excepción de las partidas de recreación de momentos o situaciones de la historia, donde se tiende a acercarse al realismo de las unidades o grupos desplegados en esos momentos, copiando rangos, banderas, logos, insignias policiales, etc.

## **CAPITULO 5**

### **EL JUEGO DE AIRSOFT**

#### **Artículo 17.- ACTOS PRELIMINARES AL JUEGO.**

17.1.- Hasta 10 (diez) minutos antes de la hora prevista para el inicio del Juego y junto a la Zona Segura, tendrá que efectuarse la elección de la zona de juego, llevado a efecto por los Árbitros y en la presencia de los capitanes de los dos equipos y/o delegados de los mismos. Esta elección se realizará tantas veces como cambios de Zona de juego se prevean en el encuentro, siendo los capitanes y los árbitros y/o delegados los únicos conocedores de la zona de Juego.

17.2. El capitán y/o delegado de los equipos, visitarán la zona de juego que utilizará durante esta parte del Juego. Indicando o escogiendo las posiciones iniciales del Juego.

17.3. Seguidamente, los árbitros, aún en presencia de los capitanes de equipo y/o delegados, procederán a la elección de la zona de eliminación.

17.4. Antes de comenzar el Juego, los equipos se trasladarán a la Zona de eliminación, donde los capitanes de cada equipo tendrán un tiempo no superior a 10 (diez) minutos para realizar las indicaciones pertinentes a sus compañeros.

17.5. Tras estos 10 (diez) minutos, los jugadores se posicionarán en sus lugares de inicio del juego y avisarán a los árbitros.

17.6. El juego comenzará con una señal acústica por parte de los árbitros, debidamente audible por todos los jugadores y observadores.

#### **Artículo 18.-TIPOS DE JUEGOS**

Debido a sus características, hay tipos de juegos que pueden guiarse por reglas especiales.

##### **18.1. JUEGOS "CQB"**

Se entiende para CQB (Closed Quarter Battle) el juego que se hace en el interior de edificios. En este tipo de juegos, debido a la proximidad física habitual de los jugadores, la distancia de seguridad pasa de 5 a 0 metros.

##### **Delimitación del "Área CQB":**

Es necesario antes de comenzar el juego delimitar la zona CQB. En caso de que el juego se desarrolle en el interior de un edificio, sin necesidad de utilizar suelo adyacente, el área de juego será sólo dentro del edificio de CQB.

En el caso de conjuntos de edificios (aldea) con una distancia entre ellos de menos de 10 metros, la zona CQB será la totalidad del establecimiento, así como un perímetro de 5 metros desde el límite que tendrá que ser marcado. Esto es extensible a la zona del campo donde se combinan áreas de juego CQB y áreas abiertas (por ejemplo edificios en zonas de bosque o similar) de juego, tendrá que señalizar con un cartel en un perímetro de 5 m alrededor de los edificios que delimitan el área "CQB".



Esta demarcación permite a los jugadores que están en el interior de un edificio para defenderlo, o en el exterior con la intención de acceder a él, saber con certeza sobre qué jugadores pueden utilizarse las marcadoras en modo automático y aquellos sobre cuáles no y las medidas de seguridad complementarias que deberán tener en cuenta para acceder al interior de esta área.

Restricciones:

No está permitido hacer uso, a una distancia menor de la de seguridad que marca este reglamento a las marcadoras de apoyo, Tiradores Selectos/DMR, francotirador automático y francotirador de cerrojo.

Medidas de seguridad complementarias:

Para evitar lesiones físicas, se recomienda utilizar la protección establecida por parte de la organización (casco, máscara, ropa gruesa, etc.).

La organización del juego decidirá en última instancia si la protección del jugador es apropiada o no y por lo tanto permitir o no su uso.

Debido a la posibilidad de golpes al acceder a los edificios, es aconsejable en CQB el uso de casco de protección, y se recomienda el uso de rodilleras y coderas, para evitar daños de importancia.

**Adicional las reglas del juego para CQB:**

En el interior de CQB (dentro de la ciudad, dentro de edificios y área de 5 m de perímetro exterior):

1. es aconsejable el uso de un casco para protección.
2. se recomienda el uso de protección adicional (ropa gruesa, máscara, rodilleras, coderas, etc.).
3. la distancia de seguridad se reduce a 0.
4. pueden ser utilizados, pistola, escopeta, SUBFUSIL y fusil (Máx. 350 fps) por los jugadores que están en el interior de los CQB y disparar sobre los jugadores que también están en el interior del CQB. **ESTAS MARCADORAS NO PUEDEN DISPARAR EN AUTOMÁTICO.**
5. Para los otros tipos de marcadoras (apoyo, TS, DMR) que podrán utilizarse en partidas que incluyan un área CQB por jugadores que:
  - Están fuera de la zona CQB, y disparan a los jugadores que están fuera del CQB señalado, siempre manteniendo la distancia de seguridad indicada.
  - Están fuera de la zona CQB y disparan dentro del área CQB siempre manteniendo la distancia de seguridad indicada.
  - Están en el interior del CQB y disparan a jugadores que están fuera de la zona CQB siempre manteniendo la distancia de seguridad indicada.
6. las marcadoras de apoyo pueden usarse en automático, siempre y cuando, cumplan con las disposiciones explicadas anteriormente.

**18.2. PARTIDAS "GUIONIZADAS"**

Se entiende por partidas "GUIONIZADAS" en las que se utiliza un guion de juego, señalando objetivos y condiciones de victoria.

En un juego con una secuencia de comandos puede utilizar objetos o puede haber personajes que interactúan con los otros jugadores y que implica el desempeño de misiones específicas que decanten el resultado final del juego. El uso de estos objetos, así como la participación de estos personajes estarán regulados por la organización del juego.



### 18.3. RECREACION HISTORICA.

Se entiende por base "histórica", aquella que recrea un hecho basado en una batalla y que para el juego se requieren normas específicas de uniformidad y equipación. Las normas de uniformidad, el equipo y las marcadoras permitidas, así como otros puntos han de corresponderse con el ambiente histórico del juego y son a discreción de la organización de la misma.

### 18.4. "MilSim" o Simulación Militar.

Se entiende por juego "MilSim" (Military Simulation) a jugar con una cadena de mando y unas misiones u objetivos concretos, pudiendo llegar a simular operaciones reales. La duración será muy superior a una partida normal, permitiendo tomar iniciativas o decisiones que determinarán o condicionarán la consecución de los objetivos o la derrota. La composición de las unidades y bandos serán lo más reales posible, y en ellas habrá jugadores con roles muy específicos. La munición y, en su caso, el amunicionamiento, serán restringidos o limitados.

A discreción de la organización se decidirá:

- el sistema de curación que se utilizarán (sanitario, EVASAN, Hospital de Campaña);
- las funciones de mando y jugadores;
- la limitación de bolas por jugador;
- los requisitos en cuanto a equipación y marcadoras a utilizar;
- los sistemas de orientación;
- los sistemas de comunicaciones;
- el uso de vehículos e interacción de éstos con el resto de los jugadores.

### 18.5. Juegos de categoría Conquista:

Se compondrá de 2 (dos) o más periodos de 45 (cuarenta y cinco) minutos cada uno. Un equipo asalta una posición, y el otro defiende su bandera. Objetivo, llevar la bandera del adversario a la base propia, junto a la propia.

Puntuaciones:

18.5.1. Consecución de la bandera, 4 (cuatro) puntos para el equipo ganador.

18.5.2. Eliminación de todos los integrantes del equipo contrario, 4 (cuatro) puntos para el equipo ganador.

18.5.3. Fin del tiempo de Juego.

18.5.3.1. Equipo en defensa, 1 (un) punto.

18.5.3.2. Equipo con más jugadores en el campo, 1 (un) punto.

18.5.3.3. Esos puntos son sumables entre sí.

### Artículo 19.- TOLERANCIA PARA EL INICIO DE JUEGO.

Cualquier equipo dispondrá de una tolerancia de 15 (quince) minutos (sobre la hora prevista e indicada en el calendario para el inicio del Juego) para presentarse en la pista de Juego, en condiciones de disputar el mismo.

### Artículo 20.- FALTA DE INCOMPARENCIA DE UN EQUIPO.

20.1. Una vez terminado el tiempo de tolerancia mencionado (Art. 13 de éstas Reglas), perderá el Juego, por "falta de incomparencia" cualquiera de los equipos que no se encuentre en la pista de Juego, o que, aunque esté en pista, no se presente con el número mínimo de jugadores, necesario para el inicio del juego.

20.2.- Siempre que sea anotada "falta de incomparencia" a cualquiera de los equipos, los Árbitros deberán mencionar en el Acta de Juego, las circunstancias que han determinado tal decisión.



### **Artículo 21.- INICIO DEL JUEGO.**

21.1. En el inicio de cada juego los jugadores se colocan en sus zonas de comienzo. Seleccionadas por los árbitros y capitanes.

21.1.1. Idéntico procedimiento será seguido en el comienzo de la segunda parte (reinicio) del juego y de cada vez que se cambie de zona de juego.

21.1.2. La ubicación y rol de cada equipo será designado por sorteo (sorteo realizado entre los capitanes y en presencia de los árbitro y/o observadores), cambiando las posiciones y roles en el comienzo de la segunda parte (reinicio) del juego.

### **Artículo 22.- ENTRADAS Y SALIDAS DE PISTA.**

22.1. Cada equipo entrará y saldrá del terreno de juego, por la zona de eliminación. No siendo permitido el acceso desde otras ubicaciones

22.2. Cualquier jugador podrá ser sustituido por un jugador suplente, si lo hay, en la zona de inicio de cada bando. Previa petición de detención del juego al árbitro u observador. Las razones de esta sustitución pueden ser:

22.2.1 Por problemas físicos.

22.2.2 Por incapacidad del jugador para continuar.

22.2.3 No obstante, las sustituciones motivadas por un problema técnico están prohibidas. El intento de engaño en este punto será sancionado con eliminación de ese jugador más otro escogido por el capitán del equipo infractor. Para ello el juego y el tiempo serán detenidos hasta concluir los trámites

22.2.4 En ésta situación, y después de penalizados los jugadores infractores, el juego recomenzará.

22.3.- El jugador sustituto, no podrá entrar en el terreno antes de que salga el jugador a sustituir, debiendo todas las sustituciones realizarse por la zona de eliminados. Y ubicándose en el lugar que ocupaba el jugador sustituido.

22.4.- Los jugadores eliminados deberán seguir unas directrices de comportamiento en su salida de la zona de juego.

22.4.1. No está permitido comunicarse con ningún miembro de tu equipo después de estar eliminado. Estará vetada cualquier forma de comunicación, tanto visual como sonora.

22.4.2. Los jugadores eliminados harán ostentaciones claras de su situación. Mantendrán la marcadora en modo seguro, sin cargador y elevada por encima de su cabeza o bien mediante pañuelo rojo de tamaño bien visible sobre la cabeza y marcadora colgando del pecho o el hombro, no empuñada.

22.4.3. Los jugadores eliminados abandonarán en total silencio el terreno de juego y se dirigirán, entorpeciendo lo mínimo posible el desarrollo del juego, hacia la zona de eliminación.

22.5. En ningún caso la salida de un jugador eliminado propiciará la detención del tiempo de juego.

22.6. Ningún jugador podrá salir de la zona de juego durante el encuentro.

22.6.1. En caso de tener que abandonar el terreno de juego antes de la finalización del encuentro, la salida se realizará a través de la zona de eliminación, dirigiéndose directamente a la zona segura.

22.7. Ningún jugador, en ningún momento, se quitará las protecciones oculares, ya que son obligatorias desde el momento que se abandona la zona segura, hasta que se vuelve a ella.



22.7.1. En el caso de que, por características del campo, la zona segura se encuentre dentro del terreno de juego, en esta zona será obligatorio también el uso de protecciones oculares para evitar accidentes innecesarios.

#### **Artículo 23.- TIEMPO MUERTO.**

23.1. Cada equipo podrá solicitar, en cada uno de los periodos de juego, un “tiempo muerto”, cuya duración será pactada con organización (especificando in situ, en qué modalidades de juego se puede aplicar esta opción y bajo qué condicionantes, en un movimiento táctico concreto, en el que un equipo esté ya resuelto a la derrota, no podría aplicarse esa detención del tiempo, porque declinaría la balanza en ese instante).

23.1.1. El equipo que no solicite el tiempo muerto a que tiene derecho en el transcurso del primer periodo del juego, no tendrá derecho a solicitar dos periodos de tiempo muerto, durante la realización del segundo periodo de Juego.

23.2. Los pedidos de “tiempos muertos” deben ser solicitados por el capitán del equipo, en la zona de eliminación o al árbitro más cercano. Siendo la forma de actuar de los observadores y/o árbitros la siguiente:

23.2.1. De forma visible y gestual, avisar a los jugadores de la interrupción del juego para cumplimiento de un pedido de “tiempo muerto”, indicando igualmente cuál de los equipos lo solicitó.

23.2.2. Controlar la duración del tiempo muerto (un minuto), avisando a los jugadores igualmente a través de una señal sonora, de su término, y reinicio del juego.

23.2.3. Indicar en el Acta de Juego, todos los “tiempos muertos” que hayan sido concedidos a cada uno de los equipos.

23.3. Un “tiempo muerto” que sea solicitado por cualquier de los equipos solamente podrá ser concedido, después de la confirmación y autorización específica de los Árbitros.

23.3.1. Si en el momento de la interrupción del juego los Árbitros comprueban que hay uno o más jugadores lesionados en la pista, el descuento de tiempo solamente comenzará a ser contado después de terminada la asistencia a los jugadores y después de la salida de éstos del terreno de juego.

23.3.2. En cualquier caso, los Árbitros deben indicar a los jugadores, el inicio del descuento de tiempo solicitado, el que será siempre anotado en el Acta de juego al equipo que lo ha solicitado, aunque ésta después prescinda del mismo.

23.3.3. Si el equipo que solicitó el “tiempo muerto” prescinde de utilizar todo el tiempo solicitado, el Arbitro debe dar reinicio al juego de inmediato, no habiendo necesidad de esperar por el final del periodo del “tiempo muerto”.

23.4. Durante el periodo de “tiempo muerto”, los jugadores en pista de ambos equipos podrán reunirse junto a la zona de inicio, no pudiendo sin embargo, estos penetrar o permanecer dentro de la zona de eliminación.

23.5. Los Árbitros tendrán siempre que ordenar el reinicio del juego, a través del silbato, respetando la situación de cada jugador antes de la interrupción por concesión del “tiempo muerto”.

#### **Artículo 24.- NORMAS DE CONDUCTA**

En vista a lograr un juego correcto y una buena convivencia entre los jugadores, así como con el resto de la sociedad y las autoridades, se deberá seguir las siguientes reglas básicas de conducta:





#### **24.1. Normas de conducta fuera del campo de juego:**

- Evitará ir vestido de uniforme militar completo, así como vestir chalecos tácticos o cualquier otra pieza que pueda causar confusión o intimidar a personas que no estén familiarizadas con nuestra actividad.
- No está permitido el uso de las marcadoras fuera de las zonas de juego.
- Tendremos con nosotros la documentación reflejada en el apartado 3 del presente Reglamento.
- El transporte de las marcadoras fuera del campo de juego se aconseja hacer de la siguiente forma:
  - En el interior de su caja original, o en una caja, estuche o funda adecuada donde se indique claramente que es una marcadora Airsoft.
  - Colocar en la punta del cañón una bocacha roja, insignia roja o el tapón de plástico naranja correspondiente.
  - Con la batería desconectada.
  - La marcadora no debe llevar puesto el cargador de bolas, que tendrá que ser transportado sin bolas.
  - Se recomienda llevar una muestra de bolas con la marcadora en una bolsa aparte.
  - Si el transporte se realiza en coche, las marcadoras deben ser colocadas en el maletero del vehículo y cumplir con todos los puntos reflejados anteriormente.
  - La ruta en el caso de transporte, debe ser desde el hogar al campo de juego y del campo de juego a casa. Con la excepción de transporte en servicios técnicos y similares.
  - No son adecuados para el transporte de las marcadoras, fundas de guitarra o similares, ya que puede dar una malinterpretación y dar a entender que existe intención de ocultarlas en el transporte.

24.1.1. En caso de ser requerido por las autoridades. En caso de que un agente de la autoridad nos solicite que identifiquemos y mostremos el contenido de la caja o estuche donde transportamos nuestra marcadora, o el maletero del vehículo donde nos movemos, se ha de actuar como a continuación se indica:

- Nos identificamos como un jugador federado de Airsoft, miembro de una asociación destinada a la práctica del Airsoft legal. Vamos a entregar nuestro D.N.I. (o documento equivalente), y le entregaremos la tarjeta Federativa.
- En caso de que nos pida que abramos el maletero si viajamos en coche, o mostrar el contenido de la caja donde transportamos la marcadora, le informaremos con antelación del contenido de la misma. Le diremos que fuimos a jugar (lo que indica de dónde venimos y a dónde vamos), a continuación le mostraremos el contenido.
- Si el agente de la autoridad decide decomisar las marcadoras, pedir una copia de las tarjetas de intervención en que detalle nuestros datos, el material decomisado, el lugar, fecha y hora y la razón de la actuación, y le pediremos información de donde vamos a ir más tarde a recogerlos o para presentar documentación que se requiera. En ningún caso nos enfrentaremos al agente ni perderemos los nervios.

#### **24.2. Normas de conducta en el campo de juego:**

- Respetaremos las zonas de seguridad y los límites del campo de juego, así como el horario y reglas establecidos por los organizadores del juego.
- Respetar los límites de potencias y distancias de seguridad que se muestran en este reglamento.
- Seremos honestos y al recibir un impacto levantaremos los brazos, indicando que estamos eliminados, seguidamente nos colocaremos un paño rojo sobre la cabeza o



en el cuello de la marcadora (o actuaremos de la manera estipulada por los organizadores del juego).

-Si resultamos eliminados guardaremos silencio y evitaremos actitudes que puedan descubrir al rival que nos ha eliminado, a menos que las reglas específicas del juego indiquen lo contrario.

-En la trayectoria de una bola de Airsoft pueden influir muchos factores, nunca podemos estar seguros al cien por cien. Sin embargo, si tuviéramos alguna duda sobre este u otro punto con otro jugador, se canalizará a través de los representantes del grupo y de los organizadores del juego.

-Si somos eliminados, evitaremos hablar en absoluto, y si fuera necesario evitaremos hablar en voz alta y mucho menos disparar nuestras marcadoras. Estas actitudes confundirán a los jugadores que todavía están activos en el juego.

-Evitar disparos de corta distancias (5 metros o menos). Para evitar estas situaciones se puede hacer por contacto o por voz (véase el anexo I, alternativa combate). No es aplicable para CQB, donde la distancia se reducirá de 5 a 0 metros. Se debe evitar, en la medida posible, disparar a la cabeza.

-No se permite disparar "a la libanesa", es decir, asomando la marcadora desde una posición elevada mientras el jugador permanece protegido por un obstáculo sin ver a qué o a quién dispara. Es necesario mirar hacia donde disparamos. Este punto tiene como objeto evitar lesiones, malentendidos y acciones deshonestas o antideportivas.

-Está estrictamente prohibido molestar a ningún animal, esté o no, en el campo de juego.

-Está estrictamente prohibido disparar a personas que no están jugando.

-El campo de juego debe ser respetado, queda prohibido tirar basura o causar daños.

-Está prohibido encender fuego en el campo de juego, así como el uso de artefactos pirotécnicos o fumígenos en períodos de riesgo de incendio. En épocas con riesgo de incendio el uso o no de este tipo de elementos deben ser debidamente autorizados por el propietario del campo.

Si se produce el acceso a la zona de juego de personas sin relación al juego y que no llevan la protección ocular tal y como se indica en el punto 2, informaremos de inmediato a los otros jugadores y a la organización y detendremos inmediatamente el juego.

-Se evitará en la medida de lo posible practicar Airsoft en campos que no cumplan con el capítulo 3 de este reglamento.

#### **24.3. El juego limpio y la ética deportiva:**

Los jugadores deben:

-Respetar y tratar con dignidad a: compañeros de equipo, adversarios, árbitros y otros organizadores/participantes.

-Acatar las decisiones de árbitros y organizadores.

-No propiciar, fomentar o participar en discusiones o actitudes violentas.

-Conocer los puntos de este reglamento en su totalidad.

#### **24.4. Interrupciones del juego**

Se debe interrumpir el juego en una partida de Airsoft inmediatamente cuando:

-Aparece gente en el campo no relacionada con la actividad. Los jugadores y la organización deben informar a los extraños de la actividad que se lleva a cabo e indicar la necesidad de protección ocular.

-Aparecen en el campo de juego las fuerzas del orden. Los jugadores tienen que parar inmediatamente la actividad, deben colgarse la marcadora en la parte posterior y



permanecer en el lugar en que se encuentran. Avisar a un miembro de la organización, o un representante de los jugadores, el que este más cercano a los agentes para informarles de la actividad y cumplir con los requerimientos.

-Hay una emergencia o una situación de peligro para la integridad física de cualquiera de los participantes.

#### **Artículo 25.- DESEMPATE DE UN JUEGO.**

En caso de que, al final de los períodos de Juego los dos equipos estén igualados en puntos obtenidos (empatados) y sea necesario designar un equipo vencedor, se procederá de la siguiente forma:

25.1.- Realización de una prórroga (tiempo-extra)

25.1.1. Después de terminado el último período del Juego, será concedido un intervalo de 5 (cinco) minutos. Durante el período del intervalo, el árbitro localizado en el terreno de Juego, y en presencia de los Capitanes de ambos equipos procederá al sorteo (por cara o cruz), para escoger el juego y rol.

#### **Artículo 26.- RESTRICCIONES**

Para evitar accidentes, así como malentendidos que dañen la imagen de nuestro Hobby, proponemos las siguientes restricciones:

-No se permite ningún tipo de simbología política, a excepción de los eventos de reenactment.

-No se permiten símbolos racistas o actitudes excluyentes, así como antisociales o violentas.

-No está permitido llevar banderas, estandartes, símbolos o emblemas no recogidos por la Constitución Española, así como las expresamente prohibidas por la ley. Con excepción de:

-Las banderas en uso por otros países y que son recogidas por sus respectivas Constituciones.

-Los emblemas, símbolos o banderas de cada grupo o asociación, siempre que éstos no dejen de cumplir con la ley.

Estos puntos pueden ser modificados en los juegos históricos, donde banderas, estandartes, símbolos o emblemas deben ser previamente aprobados para la organización del juego.

-No llevar emblemas o insignias en uso por las fuerzas armadas o Cuerpos y Fuerzas de seguridad del estado, aun cuando el portador esté autorizado por su profesión.

-No está permitido traer cualquier tipo de arma si no es simulada, ni para el juego o como elemento decorativo, por lo tanto está prohibida la entrada en el juego a los jugadores con armas blancas, pistolas detonadoras o de señales, armas de perdigones, dispositivos pirotécnicos, etc.

-Prohibido el uso de artefactos que pueden llevar a un riesgo de incendio o peligro para la integridad física de los jugadores. Sólo está permitido utilizar artefactos de fuegos artificiales en determinados casos y con el permiso y supervisión de las autoridades competentes.

-Se prohíbe expresamente el uso de punteros láser de clase 3 o superior (prohibido para el uso no profesional debido a su peligrosidad). Tenemos que verificar en el envase que el puntero láser es uno de estos tipos:

**Clase 1** -Productos láser seguros en todas las condiciones de utilización razonablemente predecible.

**Clase 2** -Son los productos láser que emiten radiación visible en el rango de longitudes de onda entre 400 nm y 700 nm. La protección ocular se consigue



normalmente al lado del ojo, incluido el reflejo palpebral, sin embargo, se deberá tomar precauciones para evitar la visión continua directa. En el caso de la clase 2, debemos evitar señalar el láser hacia los ojos de cualquier persona.

## **CAPITULO 6**

### **REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO EN UNA PARTIDA DE AIRSOFT**

Los juegos se organizaran y se jugaran cabalmente en todo momento y en su totalidad de acuerdo a los puntos de las reglas del juego.

Antes de iniciar cualquier tipo de juegos, las marcadoras deberán pasar por el cronógrafo. A continuación recordar el tipo de juego, su duración y forma de terminación, así como los límites físicos del campo de juego y la zona de eliminados. En ningún momento se deberá dejar el campo de juego sin notificarlo a organización, ésta dará al jugador el rol de eliminado para abandonar dicha zona. El jugador no se debe quitar las gafas o la máscara de seguridad.

Como regla general, el juego da comienzo con un silbido y finaliza con tres pitidos, o cuando la obtención de un objetivo haya finalizado. Estas condiciones pueden ser cambiadas por la organización.

#### **Artículo 27.- Eliminación.**

Será eliminación cada vez que un proyectil impacte a un jugador en activo.

Como regla general, y a menos que la organización establezca otras condiciones, un impacto es equivalente a la eliminación del jugador, incluso si ha sido disparado por un jugador del mismo bando. Se deberá considerar eliminación el impacto que se produce en cualquier parte del jugador, incluso en marcadoras y equipación, pero no los rebotes en superficies duras.

No se consideran rebote los impactos que pasan a través del follaje o arbustos.

Al recibir un impacto, el jugador lo notifica dando la voz de "Eliminado", coloca un pañuelo rojo en lugar bien visible (en la cabeza, o en el cuello de la marcadora), se va de forma silenciosa a zona de eliminados.

Una vez fuera del juego no puede comunicarse con los otros jugadores, o continuar en el área de juego.

27.1. Eliminación silenciosa. Si la eliminación se produce de "forma silenciosa" a través del contacto físico (un jugador toca con la mano a otro). El jugador eliminado y deberá esperar un par de minutos en el sitio para no delatar al enemigo y pasados estos dos minutos anunciará su eliminación y se dirigirá a la zona de eliminados.

27.2. Ante la duda, se eliminan. Si un jugador cree que ha sido impactado por una bola, pero no ha escuchado nada, es probable que hayan impactado en el chaleco, rodilleras, botas u otras partes del equipo.

Si cree que ha tocado a alguien, pero no está seguro, no debe acusar esta persona de hacer trampa. Si la situación se repite en más de una ocasión con el mismo jugador, hablará con la organización del juego o con la persona a cargo de su grupo. Estos se pondrán en contacto con el jefe del grupo del mismo jugador.

#### **Artículo 28.-Reglas de combate alterno.**

Hay situaciones en las que, solapadamente nos encontramos a una distancia menor que la seguridad, ahí la eliminación se realiza utilizando métodos alternativos para disparar la marcadora.

- "La muerte de cuchillo". Se produce cuando un jugador toca con la mano o con un cuchillo simulado de caucho. El jugador debe quedarse en el sitio quieto y tranquilo hasta que pasen dos minutos; en este momento anunciará su eliminación, con el pañuelo rojo e irá a la zona de eliminados.



- “Muerte por voz”. Este sistema es utilizado cuando un jugador está a menos de cinco metros, con el fin de evitar dispararle, ya que no puede reaccionar al no haberse dado cuenta de nuestra presencia. Se debe estar apuntando con la marcadora al oponente y dar en alta voz "eres baja" o "estas muerto" en lugar de disparar. Se trata de simular un disparo, por lo que es obligatorio hacerlo en voz bien alta. Solo se puede eliminar a un jugador al mismo tiempo. No está permitido eliminar por voz sin tener la marcadora en las manos y sin apuntar al oponente, o estar a cinco o más metros del jugador que queremos eliminar.

#### **Artículo 29.- Formas especiales de eliminación.**

29.1.- Si un jugador se encuentra a menos de 5 (cinco) metros del contrincante, y siempre que se encuentre en una clara ventaja, podrá avisar al contrincante de la eliminación. Esta eliminación será igual de efectiva que la producida por impacto directo. ( se especificará por parte de organización la voz tipo para designar la eliminación...MUERTO, ESTAS MUERTO, ELIMINADO, PILLADO, BANG, etc...)

29.1.1. En caso de discrepancias, los árbitros tienen que validar la eliminación, pudiendo detener para ello el juego y el tiempo.

29.1.2. Si dos jugadores de equipos diferentes se encuentran a una distancia inferior a 5 (cinco) metros, en igualdad de posibilidades, los árbitros podrán confirmar la doble eliminación.

29.2.- Si un jugador incumple las reglas de distancias, podrá ser eliminado por los árbitros. Deteniendo para ello el juego y el tiempo.

29.3.- La reiterada ocultación de la situación de eliminado (ocultar el hecho de que un jugador está siendo impactado), conllevará la eliminación inmediata, así como la sanción que se menciona en el apartado sancionador.

29.4.- En cualquiera de las situaciones serán los Árbitros los que con su criterio discernirán todas las situaciones.

29.5. Eliminación amiga

Una eliminación realizada por un jugador a otro jugador del mismo bando o equipo por impacto, será siempre válida, cualquiera que sea la posición que ese jugador ocupe en el terreno de Juego.

### **CAPITULO 7**

#### **INFRACCIONES Y SANCIONES**

##### **Artículo 30.- INFRACCIONES.**

30.1.- Todas las infracciones a las reglas de Juego, serán sancionadas por los árbitros, pudiendo ser auxiliados en sus decisiones por los observadores.

30.2.- Los Árbitros deben solamente interrumpir el juego para la señalización de una infracción cuando las Reglas hayan sido violadas de tal forma que impidan jugar al equipo adversario.

##### **Artículo 31.- SANCIONES POR INFRACCIONES.**

31.1.- Todas las infracciones cometidas durante el Juego serán “sancionadas” de acuerdo con la gravedad de la infracción y consecuente señalización de una de las siguientes sanciones:

31.1.1. Eliminación del jugador infractor.

31.1.2. Eliminación del equipo infractor.

31.2.- Serán consideradas especialmente graves:

31.2.1. Cualquier Infracción reiterada durante los diferentes periodos del juego.



31.2.2. Cuando se realice contacto físico intencionado sobre el adversario, incluso cuando éste se posicione o desplace a una distancia mínima del jugador infractor.

31.2.3. Cuando se compruebe que la infracción cometida es intencionada y provoca el desvío o detención del adversario con cualquier parte del cuerpo o con la marcadora.

31.2.4. Estas infracciones podrán ser sancionadas con expulsión del encuentro del jugador infractor. Esta expulsión será decidida por acuerdo total de los árbitros.

31.3.- Cualquier infracción que sea cometida dentro del área de eliminación, será siempre sancionada con la pérdida de un punto del equipo infractor, pudiendo ser señalado, en función de la naturaleza y / o de la gravedad de la infracción, la expulsión del jugador.

### **Artículo 32.- INFRACCIÓN POR JUEGO VIOLENTO, INCORRECTO Y ANTIDEPORTIVO.**

32.1. En la práctica del Airsoft, no está permitido el Juego violento, incorrecto y antideportivo, debiendo ser castigada por los Árbitros toda “conducta irregular” estando prohibido y sancionado como se indica a continuación:

32.1.1. Contacto físico con los adversarios.

32.1.2. Esgrimir o golpear con la marcadora a los jugadores adversarios o agarrarlos por una parte del equipamiento.

32.2. Impactar a un jugador adversario que esté a menor distancia de la indicada para cada marcadora constituye conducta particularmente peligrosa, que los Árbitros deben sancionar con severidad técnica y disciplinariamente, teniendo en cuenta los criterios siguientes:

32.2.1. Si acaso el impacto ha sido efectuado en la zona de protección torácica y, aparentemente, de forma no intencional (así es cuando, al percatarse de la distancia, el jugador admita su fallo), tal hecho puede ser considerado por los Árbitros como atenuante del comportamiento del jugador infractor.

Siempre que, a criterio de los Árbitros, este atenuante pueda ser considerado, el jugador infractor será enviado a la zona de inicio del juego, no siendo considerada la eliminación del jugador impactado.

32.2.2. En cualquier de los casos, los Árbitros pueden interrumpir el Juego de inmediato y, después de sancionar la infracción, con una u otra decisión, deben reiniciar el juego.

### **Artículo 33.- OBSTRUCCIÓN INTENCIONADA DEL JUEGO POR PARTE DE JUGADORES ELIMINADOS.**

33.1. La “obstrucción intencionada” del juego, estorbando o impidiendo jugar, está prohibida en todos los casos.

33.2. Se considera “obstrucción intencionada”:

33.2.1. La colocación deliberada enfrente de un adversario, estorbando su acción;

33.2.2. Cortar la línea de visión de un adversario.

33.2.3. Colocarse estáticamente en una posición, creando una ZONA DE PROTECCION a los compañeros de equipo.

33.2.4. Crear un CAMINO SEGURO a los compañeros, mediante el acompañamiento en sus desplazamientos, a modo de protección humana.

33.2.5. Detener o desviar intencionadamente algún proyectil del juego.



33.3. Si hubiese contacto físico intencionado con el adversario o compañero, el jugador infractor deberá ser advertido siendo su equipo sancionado de la forma siguiente:

33.3.1. Eliminación de un jugador designado por el capitán, siempre que la “obstrucción intencionada” no haya sido efectuada para propiciar la consecución de un objetivo del juego.

33.3.2. Eliminación del equipo, según la infracción haya sido cometida para lograr un objetivo, o la “obstrucción intencionada” haya evitado la consecución de un objetivo por parte del equipo contrario.

#### **Artículo 34.- ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS.**

34.1. El Arbitro tiene el derecho de ejercer la acción disciplinaria que considere conveniente para sancionar a los jugadores, técnicos, asistentes de los equipos y dirigentes cuya conducta y procedimiento dentro y fuera de la pista de Juego y durante todo el período del mismo, no sea entendido como correcto, teniendo en cuenta toda la reglamentación contenida en estas Reglas de Juego.

34.2. En el Juego del Airsoft, toda y cualquier conducta irregular consecuyente de Juego incorrecto y / o violento, debe de ser sancionada por los Árbitros con rigor y específicamente con relación a la gravedad de la infracción cometida por el jugador infractor.

34.2.1. En caso de la existencia de expulsiones definitivas, los Árbitros tienen la obligación de mencionarlo, en el Acta de Juego, con un informe detallado sobre los incidentes y / o infracciones que hayan originado su decisión.

34.3. Siempre que cualquier infracción sea contra la integridad física del (los) adversario(s), el jugador infractor deberá ser sancionado con la Expulsión del encuentro.

34.4. De acuerdo con la sanción atribuida al jugador infractor, los Árbitros deben proceder a la señalización y ejecución de las penalizaciones contra el equipo del jugador infractor, de acuerdo con las determinaciones de estas reglas.

#### **Artículo 35.- GRAVEDAD DE LAS INFRACCIONES.**

Una Infracción será considerada tanto o más grave, cuanto más haya contribuido a impedir la consecución de un objetivo.

#### **Artículo 36.- RESTRICCIONES A LA INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES.**

36.1.- Ningún jugador podrá jugar si se comprueba cualquiera de las siguientes condiciones:

36.1.1. La marcadora supera la potencia permitida.

36.1.2. Carece de protección ocular.

36.1.3. Estado físico o mental alterado por ingesta de sustancias psicotrópicas o étlicas.

36.2.- Los Árbitros deben obligar a salir de la pista de Juego a cualquier jugador que tenga su protección ocular en malas condiciones.

36.2.1. En el supuesto de una rotura o pérdida de protecciones oculares, los Árbitros deben interrumpir el Juego inmediatamente.

36.2.2. El Juego se reanudará cuando el jugador recobre su protección o abandone definitivamente el terreno de juego.

#### **Artículo 37.- SANCIONES POR IMPACTOS.**

37.1.- Los proyectiles sólo pueden ser lanzados por las marcadoras, jamás con la mano.



37.2.- Parar la trayectoria con la mano o con la marcadora equivale a un impacto. Que los Árbitros tendrán que sancionar de la siguiente forma:

37.2.1. Si la trayectoria es detenida con la mano, sin tener en cuenta la distancia del tirador, el jugador será eliminado.

37.2.2. Si la trayectoria es detenida con la marcadora, sin tener en cuenta la distancia del tirador, el jugador será sancionado de la siguiente forma:

- a) Utilización de la marcadora secundaria, en el caso de que la tenga.
- b) Eliminación directa en el caso de que no tenga secundaria o en el supuesto de que sea el segundo impacto.

## **CAPITULO 8**

### **ALD's**

#### **Artículo 38.- TIPOS DE ALD Y CARACTERÍSTICAS DE SUS ROLES.**

Atendiendo a sus características y su utilización, podemos distribuir las marcadoras o ALD's de Airsoft en diferentes roles de participación dentro de los eventos, quedando así regulado su uso. Estos comprenderán las siguientes composiciones:

##### **38.1. PISTOLA, ESCOPETA, SUBFUSIL Y FUSIL (FUSA).**

Este grupo está formado por marcadoras eléctricas, de gas (gas y CO2) o de muelle, según su accionamiento, y podrán ser así mismo, de tiro simple, tiro semiautomático, o tiro automático, según su disparo. En ningún caso podrán superar los fps de velocidad de seguridad en el disparo que les corresponda, 330 fps para la pistola y 350 fps para escopeta, subfusil y FUSA. La distancia de seguridad de disparo, en ningún caso deberá ser inferior a 3 metros de distancia en la pistola o y 5 metros en la escopeta, subfusil o FUSA, contados desde la boca de la marcadora hasta el objetivo.

##### **38.2. LA AMETRALLADORA DE APOYO.**

Será considerada ametralladora de apoyo toda marcadora concebida para proporcionar fuego automático de cobertura y supresión. Montará cañón largo o mediano y cargador tipo drum o de alta capacidad. Siempre tendrán equivalencia real con algún arma real utilizada por cuerpos policiales o militares. Atendiendo a su origen, podrán ser de dos tipos:

- las que fueron concebidas como ametralladoras de apoyo y no necesitan de ninguna modificación para operar en ese modo (M249, M60, MG42, RPK 47/74...)
- las que evolucionaron a partir de rifles automáticos incluyendo bípode, cargador de alta capacidad o tipo drum y cañón largo (RPK 47/74, M16 mod. 742, MG36, HK 416 M27,...)

No serán admitidos dentro de esta categoría los subfusiles tipo PDW modificados a tal efecto, y de no cumplirse alguno de estos requisitos, serán considerados no aptos para roles de apoyo.

Con esta consideración, podrán sobrepasar los 350 fps hasta como máximo los 400 fps, debiendo respetar en este caso, y con carácter obligatorio, los 15 metros de distancia mínima de seguridad en el disparo contados desde la boca de la marcadora hasta el objetivo.

##### **38.3. EL FUSIL DE TIRADOR SELECTO O DMR.**

Serán todos los fusiles de tiro semiautomático concebidos para efectuar tiros a más distancia que el de un fusil genérico. Montan un cañón largo, mira telescópica de aumento y cargadores de baja capacidad o capacidad real. Siempre tendrán una equivalencia real con armas utilizadas por unidades policiales o militares, y atendiendo a su origen, podrán ser de dos tipos:





- los que fueron concebidos por el fabricante como reproducciones de rifles semiautomáticos para tiradores selectos o DMR, sin necesitar de ninguna modificación para dicho uso y rol (PSG-1, Dragunov, G3SG1, SR-25, SL-9...)
- los que evolucionaron a partir de fusiles automáticos incluyendo kits con cañón largo, cargadores de baja capacidad o capacidad real y visores telescópicos de aumento

Con esta consideración, podrán sobrepasar los 350 fps hasta como máximo los 450 fps, debiendo respetar en este caso, y con carácter obligatorio, los 20 metros de distancia mínima de seguridad en el disparo contados desde la boca de la marcadora hasta el objetivo.

Nunca en ningún caso podrán ser usados en modo de tiro automático, aunque dispongan de fábrica de dicha opción, recomendando tan solo las posiciones de tiro semiautomático y seguro en sus mecanismos selectores de tiro.

#### **38.4. EL RIFLE DE FRANCO TIRADOR.**

Será rifle de francotirador aquellas marcadoras largas cuyo sistema de montaje sea manual y necesario para efectuar cada único disparo, mediante cerrojo, o palanca de montaje. Serán accionados por gas o por sistema mecánico de muelle. Quedan excluidas de esta categoría las marcadoras de tiro semiautomático y automático, y los accionados por sistema eléctrico. Estará constituido por un cañón largo, bípode, mira telescópica de aumento, y si procede cargador de munición será de baja capacidad o capacidad real.

Deberán tener una correspondencia con un arma real de uso policial o militar.

Con esta consideración, podrán sobrepasar los 350 fps hasta como máximo los 550 fps, debiendo respetar en este caso, y con carácter obligatorio, los 30 metros de distancia mínima de seguridad en el disparo contados desde la boca de la marcadora hasta el objetivo.

**38.5. MARCADORA SECUNDARIA.** Se considerara marcadora secundaria toda aquella que sea usada con propósito de secundaria (eléctrica, gas o muelle). Los cargadores tendrán una capacidad máxima de 50bb en las réplicas semiautomáticas, y sin límite en las de muelle.

**38.6. GRANADAS DE FOGUEO O DETONADORAS.** Sería recomendable aceptar el uso de granadas de fogueo, específicas para Airsoft, legales en España y aprobadas por la ICAE de la Guardia Civil, y no consideradas armas, como son exclusivamente, los tipos ZOXNA y la MINOTAURO. El uso de estas granadas siempre quedara a discreción de la organización de la partida o evento.

#### **Artículo 39.- VELOCIDADES Y DISTANCIAS DE SEGURIDAD EN EL DISPARO.**

Según sus características y su rol de participación, deberemos utilizar las marcadoras de Airsoft en los siguientes márgenes de funcionamiento, quedando así regulado su uso. Estos comprenderán los siguientes márgenes:

##### **39.1 VELOCIDADES DE SEGURIDAD EN EL DISPARO.**

La velocidad de disparo en las marcadoras de Airsoft, vendrá regulada por el rol que desempeñen, y así quedando organizadas de la siguiente manera:

- **Escopeta o pistola:** con potencias de hasta como máximo 330 fps, quedando prohibido participar en este rol si se sobrepasan estos límites de velocidad de seguridad en el disparo. La medida será tomada por medidor cronógrafo con bolas tipo bb biodegradables de pesaje 0,20 gr, y mecanismo de hop up regulado al mínimo (a cero). De no poder adaptar la velocidad de la marcadora a este margen de seguridad en el disparo, dicha ALD quedará excluida de participar en tales eventos deportivos.



- **Fusil, subfusil:** con potencias de hasta como máximo 350 fps o 106,68 m/s, quedando prohibido participar en este rol si se sobrepasan estos límites de velocidad de seguridad en el disparo. La medida será tomada por medidor cronógrafo con bolas tipo bb biodegradables de pesaje 0,20 gr, y mecanismo de hop up regulado al mínimo (a cero). De no poder adaptar la velocidad de la marcadora a este margen de seguridad en el disparo, dicha ALD quedará excluida de participar en tales eventos deportivos.

- **Ametralladora de apoyo:** con potencias de hasta como máximo 400 fps o 121,92 m/s, quedando prohibido participar en este rol si se sobrepasan estos límites de velocidad de seguridad en el disparo. La medida será tomada por medidor cronógrafo con bolas tipo bb biodegradables de pesaje 0,20 gr, y mecanismo de hop up regulado al mínimo (a cero). De no poder adaptar la velocidad de la marcadora a este margen de seguridad en el disparo, dicha ALD quedará excluida de participar en tales eventos deportivos.

- **Fusil de tirador selecto o DMR:** con potencias de hasta como máximo 450 fps o 137,16 m/s, quedando prohibido participar en este rol si se sobrepasan estos límites de velocidad de seguridad en el disparo. La medida será tomada por medidor cronógrafo con bolas tipo bb biodegradables de pesaje 0,20 gr, y mecanismo de hop up regulado al mínimo (a cero). De no poder adaptar la velocidad de la marcadora a este margen de seguridad en el disparo, dicha ALD quedará excluida de participar en tales eventos deportivos.

- **Rifle de francotirador:** con potencias de hasta como máximo 550 fps o 167,64 m/s, quedando prohibido participar en este rol si se sobrepasan estos límites de velocidad de seguridad en el disparo. La medida será tomada por medidor cronógrafo con bolas tipo bb biodegradables de pesaje 0,20 gr, y mecanismo de hop up regulado al mínimo (a cero). De no poder adaptar la velocidad de la marcadora a este margen de seguridad en el disparo, dicha ALD quedará excluida de participar en tales eventos deportivos.

### 39.2 DISTANCIAS DE SEGURIDAD EN EL DISPARO.

Las distancias mínimas de seguridad a la hora de efectuar un disparo, estarán limitados a unos márgenes de seguridad atendiendo al rol o la categoría en la que se encuadren, quedando distribuidas de la siguiente manera:

- **Escopeta o pistola:** tan solo se podrá efectuar el disparo a partir de los 3 metros de distancia, tomados entre el extremo del cañón de la marcadora disparada y el objetivo disparado. El no cumplimiento de dichos márgenes de distancia de seguridad en el disparo podrá comportar la exclusión inmediata del participante en el evento para garantizar la seguridad del resto de los participantes.

- **Fusil, subfusil:** tan solo se podrá efectuar el disparo a partir de los 5 metros de distancia, tomados entre el extremo del cañón de la marcadora disparada y el objetivo disparado. El no cumplimiento de dichos márgenes de distancia de seguridad en el disparo podrá comportar la exclusión inmediata del participante en el evento para garantizar la seguridad del resto de los participantes.

- **Ametralladora de apoyo:** tan solo se podrá efectuar el disparo a partir de los 15 metros de distancia, tomados entre el extremo del cañón de la marcadora disparada y el objetivo disparado. El no cumplimiento de dichos márgenes de distancia de seguridad en el disparo, podrá comportar la exclusión inmediata del participante en el evento para garantizar la seguridad del resto de los participantes.



- **Fusil de tirador selecto, DMR o Francotirador semi automático:** tan solo se podrá efectuar el disparo a partir de los 20 metros de distancia, tomados entre el extremo del cañón de la marcadora disparada y el objetivo disparado. El no cumplimiento de dichos márgenes de distancia de seguridad en el disparo podrá comportar la exclusión inmediata del participante en el evento para garantizar la seguridad del resto de los participantes.

- **Rifle de francotirador:** tan solo se podrá efectuar el disparo a partir de los 30 metros de distancia, tomados entre el extremo del cañón del arma disparada y el objetivo disparado. El no cumplimiento de dichos márgenes de distancia de seguridad en el disparo podrá comportar la exclusión inmediata del participante en el evento para garantizar la seguridad del resto de los participantes.

## **CAPITULO 9**

### **ARBITROS Y PROTESTAS**

#### **Artículo 40.- Funciones de los Árbitros**

40.1. Los Árbitros son los jueces absolutos en las pistas de juego y sus decisiones, en lo que respecta al juego, no tienen apelación y deberán ser siempre pautadas por la imparcialidad y por el respeto de las Reglas y demás Reglamentos en vigor.

40.1.1. Los Árbitros pitarán para el inicio y final de cada medio tiempo del Juego, para información del límite de tiempo de cada una de las partes, sea en el tiempo reglamentario del Juego o sea durante la prórroga en caso de que tenga que disputarse.

40.1.2. Los Árbitros tendrán que resolver todos los casos del Juego, en conformidad con éstas Reglas, analizando y juzgando todas las reclamaciones que puedan ocurrir y tomando las medidas que se estimen necesarias.

40.1.3. A los Árbitros compete igualmente confirmar si se cumplen las condiciones para que cualquier juego se realice, comprobando las condiciones de la pista de juego y demás requisitos, incluyendo el equipamiento de los Jugadores, haciendo respetar las Reglas del Juego y velando por su cumplimiento por parte de los distintos participantes.

40.2. En los incidentes o casos no contemplados en éstas Reglas, los Árbitros decidirán siempre de acuerdo con su conciencia.

40.3. Los Árbitros podrán sancionar disciplinariamente a cualquier jugador, durante el juego, en el intervalo y en casos graves incluso después del Juego, arbitrando con la severidad necesaria para conseguir un juego correcto y exento de violencia según el espíritu de la competición deportiva.

40.4. Los Árbitros se moverán en el terreno de juego de forma que puedan seguir todos los movimientos del Juego a través de lo que realicen sus participantes directos (los Jugadores) señalando las infracciones a las Reglas de Juego mediante un silbato y señales reglamentadas y adecuadas a las Reglas de Juego.

#### **Artículo 41.- Nombramiento y equipamiento de los Árbitros**

41.1. Los Árbitros serán nombrados y convocados por las entidades organizadoras teniendo en cuenta las características de las respectivas competiciones y reglamentación que determina el fundamento de los nombramientos.

41.2. El equipamiento de los Árbitros será compuesto por camisa o camiseta, pantalón, protecciones oculares y un chaleco reflectante.

#### **Artículo 42.- Interrupciones del juego**

42.1. Los Árbitros tienen el derecho de interrumpir el juego siempre que estimen necesario.



42.2. Siempre que haya una interrupción del Juego, los cronómetros serán parados y solamente serán puestos nuevamente en marcha cuando comience de nuevo el Juego.

#### **Artículo 43.- Lesiones de jugadores en la pista**

43.1. Cuando un jugador se lesione, los Árbitros no deben interrumpir el juego, a menos que, de una forma clara puedan estimar que la lesión pueda revestir aspectos graves, solicitando la asistencia inmediata.

43.2. Los Árbitros deben actuar para que cualquier jugador lesionado sea, con la mayor brevedad posible, retirado de la pista de Juego.

43.3. Si el juego hubiese sido interrumpido por los Árbitros para que un Jugador lesionado pueda ser asistido, la reanudación del Juego se hará con la colocación del resto de jugadores en sus posiciones previas a la detención.

#### **Artículo 44.- Capitanes de los equipos**

44.1. Cada equipo que se encuentra en competición tendrá un capitán, que es el “único” representante del mismo ante los árbitros.

44.2. Solamente el capitán de cada equipo puede dirigirse (en términos correctos) a los Árbitros, para solicitar cualquier aclaración que estime pertinente y necesaria.

#### **Artículo 45.- Cronometraje del juego**

45.1. El (los) árbitro (s) proceden a contar el tiempo del Juego para iniciar el mismo, e indicar con una señal sonora adecuada el final de cada período reglamentado.

45.1.1. En todas las situaciones, el juego comienza y acaba con el pitido del (los) Arbitro (s).

45.2. El (los) árbitro(s) están igualmente encargado(s) de cronometrar el tiempo de la suspensión del tiempo de Juego – designado por TIEMPO MUERTO – solicitado por el(los) equipo(s).

#### **Artículo 46.- Protestas del Juego**

46.1. Para que una protesta alegando, error técnico del arbitraje, pueda ser considerada válida, tendrá que ser notificada dentro de la pista de Juego, por el capitán del equipo que la formule, al (a los) árbitro(s) del juego, que de inmediato darán conocimiento al capitán del equipo adversario.

46.2. Para que una protesta con fundamento – administrativo- (mal estado de los equipamientos del Juego, de la pista, de las licencias, etc.) pueda ser considerada válida, tendrá que ser presentada antes del inicio del Juego por el capitán y / u Observador del equipo que lo formule al/los arbitro/s, que de inmediato darán conocimiento al Capitán del equipo adversario que el juego se efectuará “bajo protesto”.

### **ANEXO I**

#### **SEGURIDAD OCULAR**

##### MARCADOS DE LA MONTURA

El marcado de la montura deberá llevar obligatoriamente las siglas CE y la identificación del fabricante (logotipo o marca).

Si las gafas hacen referencia a la norma EN, el número de la norma EN irá obligatoriamente con los diferentes símbolos del campo de utilización y de resistencia mecánica, según las pruebas solicitadas por el fabricante.

Símbolos de resistencia mecánica:

F. Impacto de baja velocidad, resiste una bola de 6 mm y de 0,86 g a 45 m/s.

B. Impacto de velocidad media, resiste una bola de 6 mm y de 0,86 g a 120 m/s.

A. Impacto de alta velocidad, resiste una bola de 6 mm y de 0,86 g a 190 m/s.



**MARCADO DE LOS OCULARES**

El mercado de los oculares debe comprender:

- El número de grado para los oculares filtrantes.
- La identificación del fabricante (logo o marca recomendada por el fabricante).

Símbolos de resistencia mecánica:

F. Impacto de baja velocidad, resiste una bola de 6 mm y de 0,86 g a 45 m/s

B. Impacto de velocidad media, resiste una bola de 6 mm y de 0,86 g a 120 m/s

A. Impacto de alta velocidad, resiste una bola de 6 mm y de 0,86 g a 190 m/s

Las gafas que se venden hoy en día en el mercado tanto para uso militar como balísticas, cumplen la normativa EN166F en la mayoría de los casos y así aparece reflejado en las monturas y en las especificaciones técnicas de los oculares, junto con MILSTD x, MILSTD y, etc. Así mismo indican que cumplen la ANZI 87.1 + (2008), etc. Exigir la EN166B en montura y oculares puede ser casi imposible de cumplir en la mayoría de los casos. Hay que tener en cuenta que entre los 0.86gr y los 0.20 o 0.25gr de una bb de Airsoft, la inercia que alcanzan no es la misma, y por lo tanto, tampoco la transmisión de energía. El límite de seguridad según la tabla sería de 0.20gr a unos 330fps, lo que da un 1 julio de potencia. Las gafas que se venden para uso militar suelen llevar la marca “EN166F” porque no alcanzan el “EN166B” que está muy lejos. Es decir, que marcan F porque no llegan a B, pero sin embargo aguantan 3 julios perfectamente.

Gafas balísticas como las Swiss Eye Raptor, de uso militar, serían descartadas con estas normas si se toman a raja tabla y, sin embargo, son usadas en combate al igual que muchas Wileyx que tampoco lo cumplirían en teoría.

Tablas de relación “potencia-gramaje-energía” y “peso-fps-m/s” con bolas de 6mm y varios gramajes:

FPS	0.20 g	0.22 g	0.23 g	0.25 g	0.27 g	0.28 g	0.29 g	0.30 g	0.32 g	0.36 g
350 fps		333	326	313	301	295	290	285	276	261 1.14J
360 fps		344	336	322	310	304	299	294	285	268 1.21J
370 fps		353	346	331	319	313	308	302	293	276 1.28J
380 fps		362	354	340	327	321	315	310	300	283 1.34J
390 fps		372	363	349	336	330	324	318	308	291 1.42J
400 fps		382	373	358	345	338	332	327	317	298 1.49J
425 fps		405	396	380	366	359	353	347	336	317 1.68J
450 fps		429	420	403	388	381	374	368	356	336 1.89J
475 fps		453	443	425	409	402	395	388	376	354 2.10J
500 fps		477	467	448	430	423	416	409	396	373 2.33J
525 fps		501	490	470	452	444	437	430	416	393 2.57J



**Valores máximos de velocidad por peso**

Peso (Kgr)	fps	m/s	FUSIL
0,00020	350,00	106,68	
0,00023	326,38	99,48	
0,00025	313,05	95,42	
0,00030	285,77	87,10	
0,00036	260,87	79,51	
0,00040	247,49	75,43	

Peso (Kgr)	fps	m/s	DMR
0,00020	450,00	137,16	
0,00023	419,63	127,90	
0,00025	402,49	122,68	
0,00030	367,42	111,99	
0,00036	335,41	102,23	
0,00040	318,20	96,99	

Peso (Kgr)	fps	m/s	SNIPER
0,00020	550,00	167,64	
0,00023	512,88	156,33	
0,00025	491,93	149,94	
0,00030	449,07	136,88	
0,00036	409,95	124,95	
0,00040	388,91	118,54	