



NORMATIVA DE SEGURIDAD.

1. El desconocimiento de cualquier normativa de juego o de seguridad no los eximirá de cumplir con dicha normativa.
2. En todo momento, los jugadores seguirán todas y cada una de las indicaciones e instrucciones del personal de organización y de los árbitros del campo, así como las normas y recomendaciones de seguridad. Si un participante desacata a la organización o las normas, **podrá ser sancionado o expulsado**.
3. Está totalmente prohibido participar en las actividades, eventos y partidas del Campo de Airsoft bajo los efectos del alcohol o de algún estupefaciente. Del mismo modo, los jugadores no podrán consumir bebidas alcohólicas o drogas.
4. Es obligatorio que todos los jugadores se encuentren en condiciones tanto físicas como psíquicas para poder desarrollar las diferentes actividades y partidas que proponga la organización del campo.
5. Sera **obligatoria en todo momento** utilizar debidamente las gafas de seguridad en la zona de juego, si los jugadores se retiran las gafas, será **expulsado** del campo de forma inmediata y el **seguro no se hará cargo de daños o perjuicios en la boca o en los ojos**. Como medida adicional de seguridad se recomienda utilizar las gafas de seguridad en la zona segura y se recomienda el uso de morrera.
6. En la zona segura y en el aparcamiento quedará **TERMINANTEMENTE PROHIBIDO** disparar Réplicas de Airsoft o accionar cualquier herramienta o artefacto con el que se

pueda desarrollar airsoft (granadas o lanzagranadas), por este motivo podrá ser expulsado.

7. Están totalmente prohibidas las faltas de respeto, insultos y agresiones personales entre jugadores tanto dentro como fuera del terreno de juego. Una infracción de este tipo supondrá la expulsión inmediata del campo.

8. El deterioro que sufra el material suministrado, por la organización para el desarrollo de las diversas actividades, derivado de un MAL USO por parte de los jugadores, estos pagarán el 100% del valor de reposición. Se entiende como material suministrado el equipo de alquiler y las instalaciones del campo de juego.

9. Los participantes deberán ser mayores de edad o haber cumplido al menos 16 años, en este caso, para poder participar en las actividades del campo, el menor tendrá que traer una autorización firmada por sus tutores legales. Las personas que no hayan cumplido los 16 años no podrán participar en ninguna de las partidas. Es obligatorio aportar DNI a petición de la organización para poder entrar a las instalaciones.

10. Está terminantemente prohibido fumar tanto dentro como fuera del terreno de juego. La finca está catalogada como rústica y no pierde su consideración de bosque por lo que debida a lo expuesto en el Decreto 3769/1972, de 23 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley 81/1968, de 5 de diciembre, sobre los incendios Forestales, a fin de reducir al máximo las causas de incendios, está prohibido fumar en la totalidad de la finca.

11. Está prohibido arrojar residuos o basura en las instalaciones



NORMATIVA DE JUEGO.

1. Los jugadores podrán portar en el terreno de juego un número ilimitado de réplicas de airsoft.

2. Está permitido la utilización de lanzagranadas siempre y cuando el casquillo no sea proyectable, del mismo modo, las granadas de mano también estarán permitidas. En verano o en momentos en los que la vegetación del suelo se encuentre seca, estará prohibido hacer uso de granadas de pirotecnia (para poder hacer uso de las granadas pirotécnicas será necesario consultarlo con la organización). Dentro de las construcciones, las granadas y lanzagranadas eliminarán a todos los jugadores que se encuentren en la habitación donde haya detonado dicho dispositivo. Las lanzagranadas de casquillos proyectables se encuentran prohibidas debido a que según el reglamento de armas español, está prohibido jugar al airsoft con armas de categoría 4 que superen

los 3,5 julios, debido a que estos artefactos operan a mucha más potencia, tienen que estar prohibidos.

Las granadas de mano únicamente se podrán arrojar por debajo de la cintura, no podremos armar el brazo por encima de la cabeza, se hace de esta forma para evitar hacer daño a un compañero si le impactamos con la granada.

Fuera de las construcciones, las granadas tendrán un alcance de 5 metros

3. Cualquier impacto realizado con nuestras réplicas de airsoft a un jugador supondrá su eliminación. Impacto en replica también se traducirá como eliminación.

4. Para poder disparar cualquier tipo de réplica, será necesario que se haga uso de los elementos de apuntado con los que cuenta, de este modo se prohíben las libanesas.

5. Para poder participar, todas las réplicas tendrán que pasar crono, ya sea al inicio como a la mitad o al final de la jornada. En cualquier momento, la organización podrá pasar crono a cualquier jugador.

6. Se entiende como distancia de seguridad, a la distancia a la que no podremos disparar a los enemigos con nuestra replicas, las réplicas que no tengan restricciones de este tipo, podrán disparar a 0 metros. Dependiendo del tipo de réplica o roll que tengamos dentro de la partida, las réplicas tendrán una u otra distancia de seguridad.

7. Todas las réplicas que disparen a 1 julio o menos podrán dispararse con una distancia de seguridad de 0 metros. Todas las réplicas, independientemente de su mecanismo de acción o funcionamiento podrán jugar a 1 julio. Para que puedan ser diferenciadas de las réplicas que tengan que respetar alguna distancia de seguridad, estas serán equipadas con un precinto especial después de pasar crono.

8. Tabla de potencias:

Tipo de replica	Potencia máxima de réplica.	Distancia de seguridad.
Pistolas.	1. julio.	0 metros.
Escopetas.	1. julio.	0 metros.
Subfusiles.	1. julio.	0 metros.
Rifles de asalto.	1.2. Julios.	5 metros.
Ametralladoras de Apoyo.	1.5. Julios.	10 metros.
Rifles de tirador selecto.	2.3. Julios.	20 metros.
Rifles de francotirador.	3. julios.	30 metros.

8. Las pistolas, subfusiles y escopetas no podrán disparar a más de 1 julio de potencia y no serán equipadas con el precinto distintivo de 0 metros.

9. Definición de cada tipo de réplica. El tipo de réplica se corresponderá con el de su homólogo real, en caso de no tener homólogo real, la organización le asignará el más parecido.

Ejemplos de cada rol:

- Rifle de Asalto: m4/ar15, ak-47, ak-74, g3, sg 550, g36 (c, k y e), AUG.
- Ametralladoras ligeras: pkm, m60, m249, rpd, mg36, hk 21k, AUG-lmg.
- Rifles de tirador designado: sr-25 (y todas sus variantes), hk 417, svd dragunov, m14, FAL (versión tirador designado).
- Rifles de francotirador: m700 (y todas sus variantes), m24, sv98, Barret m82, Artic Warfare AWM (l96 y sus versiones), psg-1.
- Subfusiles: p90, mp5, mp7.
- Pistolas: colt M 1911, staccato 2011 (en el mundo del airsoft se conoce como Hi capa), glock.

10. Las réplicas de rifles semiautomáticos que en la vida real hayan sido diseñados como rifles de precisión, podrán ser utilizados en dicho roll con la condición de utilizar cargadores “real cap”. Si un jugador posee uno de estos rifles y desea utilizarlo en potencia de francotirador, deberá hablar con la organización y llegar a un acuerdo con la misma. Dicho acuerdo, por norma general, siempre irá relacionado con la limitación de bolas que dicho jugador pueda llevar para esa replica. Bajo ninguna circunstancia, se permitirá utilizar replicas semiautomáticas en potencia de francotirador con capacidad ilimitada de bolas, haciendo uso de “mid caps” o “high caps”.

11. Las réplicas catalogadas por la organización como “ametralladoras ligeras” podrán hacer uso del modo de fuego automático si tienen bípode y la réplica se encuentra haciendo uso del mismo, colocado sobre una superficie sólida y estable, si no estamos haciendo uso del bípode, no podremos hacer uso del modo de fuego en automático. En modo automático, no podremos hacer ráfagas superiores a 5 segundos. Las réplicas catalogadas por la organización como fusiles y subfusiles, en exteriores, podrán disparar en el modo de tiro de semi-automático y hacer ráfagas de 3 disparos, hacer un uso total del modo automático estará prohibido salvo en eventos especiales en los que se limite la cantidad de munición que los fusileros pueden portar. En interiores y si se cumple la distancia de seguridad, solo se podrá disparar en semi-automático.

12. Siguiendo la legislación vigente, está prohibido utilizar bolas no biodegradables, Real Decreto 293/2018, de 18 de mayo.

13. Si nos encontramos disparando a un enemigo y vemos que le hemos impactado, es obligatorio acudir a la organización para ponerlo en su conocimiento. Se prohíbe todo tipo de comentarios despectivos producidos a raíz de este tipo de comportamiento.

14. A no ser que hayamos visto con claridad que una bola haya rebotado en una superficie y seguidamente nos haya impactado, tendremos que darnos por muerto.

15. En ningún momento, los muertos podrán comunicarse con los vivos y transmitirle información relacionada con la partida, tanto de viva voz como por radio.

16. Está permitido disparar a todas las partes del cuerpo mientras que se respeten las distancias de seguridad, es por esto, que el campo recomienda hacer uso de protección facial. **IMPORTANTE: El seguro no se hará cargo de heridas producidas en los ojos y en la boca.** El uso de morreras será optativo pero bajo NUESTRA RESPONSABILIDAD. **La utilización de gafas de protección será requisito indispensable para poder participar en las actividades del campo.**

17. Está prohibido hacer daño de forma deliberada a un jugador enemigo y se castigarán comportamientos violentos o la falta de empatía con un compañero que se ha hecho daño.

18. Está prohibida la “Muerte por Voz”. Si nos encontramos con un jugador enemigo desprevenido a distancias cortas, las formas de eliminarlo es disparándolo o eliminándolo con un arma cuerpo a cuerpo. Se hace de esta forma para eliminar todo tipo de discusiones relacionadas con “yo te he visto primero” “Yo he dicho primero foto” ETC.

19. Solo están permitidas armas blancas diseñadas para la práctica del Airsoft, deberán de ser de plástico o de algún tipo de polímero blando o flexible.

20. Para eliminar a un jugador enemigo con nuestra arma cuerpo a cuerpo, solo será necesario rozar o tocar al jugador, está totalmente prohibido golpear o ensañarse. La mejor zona para eliminar a un jugador con un arma cuerpo a cuerpo será el brazo pues no es una zona delicada y si nos pasamos aplicando presión será difícil hacerle daño.

21. Se permite la utilización de drones para los siguientes usos: elemento de avistamiento de enemigos y para grabar contenido audiovisual. En caso de que se esté volando un dron para avistar enemigos, la persona deberá alejarse 40 metros de su zona de reaparición y si es eliminada, deberá dejar de transmitir la posición del enemigo a sus compañeros, ir a la zona de reaparición como otro jugador cualquiera y volver a ponerse en juego. En caso de que se esté volando un dron para grabar contenido audiovisual, la persona en cuestión lo hará desde la zona segura y no podrá facilitar información relacionada con el juego a otros participantes.

Los jugadores no podrán disparar o dañar los drones que estén sobrevolando el terreno de juego. El Campo de Airsoft se encuentra en una zona en la que se permite el vuelo de drones. Si se va a llevar un dron, poner al tanto a la organización para que esté al corriente.

22. El HPA es un método de propulsión de bola que está totalmente permitido, al igual que el CO2, el gas o propano, las réplicas eléctricas y o de muelle.

23. Está prohibido el uso de “Primary” o cualquier adaptador para que las pistolas o escopetas puedan utilizar cargadores de réplicas eléctricas (cargadores mid cap o high cap).

24. Si el jugador quiere hacer uso de cargadores de alta capacidad o “High cap”, solo podrá llevar un solo cargador, ese. Si los jugadores desean portar más de un cargador, deberán hacer uso de cargadores de media capacidad. Se harán excepciones con las ametralladoras que vayan en el Rol de Apoyo.

25. Está permitido el uso de escudos, el portador, para poder hacer uso de su arma secundaria, deberá descubrirse de cintura para arriba. Mientras que se use el escudo, no se podrá hacer uso del arma primaria. Al igual que en Call of Duty, si golpeamos (de forma suave) al enemigo, será igual que si hubiésemos alcanzado con nuestro arma cuerpo a cuerpo y se tendrá que ir a la zona de reaparición.

26. Existen dos tipos de muertes, la muerte normal y la muerte silenciosa. La muerte normal se produce cuando impactamos a un enemigo con las bolas que dispara nuestra réplica, mientras que la muerte silenciosa será aquella realizada con nuestro cuchillo o nuestro arma cuerpo a cuerpo. En la muerte normal, el jugador tendrá que avisar tanto al enemigo como a sus aliados que ha sido eliminando, gritando en alto “muerto” y levantando la mano. Por contraparte, en la muerte sigilosa, el jugador no podrá gritar ni decir nada, levantará la mano y se irá en silencio a su zona de reaparición.



