

# REGLAMENTO DEPORTIVO AIRSOFT VALLADOLID

## 1.-POTENCIAS Y DISTANCIAS DE LAS AEG, RIFLES Y PISTOLAS

Potencias y distancias:

330FPS para pistolas, distancia mínima 7 metros.

350FPS para AEGs, distancia mínima 7 metros.

400FPS para armas de apoyo, distancia mínima 10 metros.

450-500FPS para francotirador semiautomático (PSG1, etc.), distancia mínima de 25 metros.

500-550FPS para francotirador de cerrojo funcional, distancia mínima 30 metros.

Cuando se esté cerca de la distancia mínima de seguridad que corresponda en cada caso, se procurará evitar disparar en sitios "sensibles" cabeza, cuello...

Prohibido disparar por encima del cuello a menos de la distancia mínima, siendo ésta de 8 metros. Todos podemos apuntar a esa distancia. En el caso de que sólo le veamos la cabeza, disparo en SEMIAUTOMÁTICO.

A menos de 5 metros de distancia SÓLO se dispara con réplicas de menos de 250FPS. En caso de no tenerlas y que la situación esté muy clara se le encañona y se dice "muerto". Luego se dispara al aire un solo tiro, para representar el impacto del sujeto.

A menos de 2 metros y siempre que podamos tocar al sujeto, diremos "muerto" sin hacer un solo disparo para delatarnos. Esto representa que le hemos matado a "cuchillo" y silenciosamente.

Si un francotirador tiene un objetivo a menos de la distancia mínima y no tiene réplica secundaria, NO disparará.

## 2.- RÉPLICAS PROHIBIDAS

Todas las réplicas de CO2

Todas aquellas réplicas que hayan sido upgradeadas por encima del límite del tipo de réplica según su diseño, aspecto y función. En caso de duda la organización decidirá la categoría y por consiguiente su potencia.

Cualquier tipo de arma o réplica que no use munición esférica de entre 6 y 8mm de diámetro y menos de 0,60gr de peso.

Cualquier arma o réplica que use un sistema distinto al de la acción de un gas previamente comprimido al expandirse, o no se sirva de la extensión de un muelle precomprimido para propulsar un proyectil.

### 3.- USO DE LAS RÉPLICAS DE AIRSOFT

El dedo no se mete en el disparador (gatillo) mas que cuando se va a efectuar el disparo. El seguro se ha de poner cuando no se está en partida, es decir eliminado, dando explicaciones previas, estando eliminado, etc.

Cuando se hagan pruebas de disparo, siempre apartados del grupo, en línea y sin cruzar los disparos.

Nunca apuntar a nadie (excepto en partida y si algún sniper necesita tomar alguna referencia en su visor para el cálculo de distancia de seguridad, pero esto último ha de ser con conocimiento de ambas partes.

No hacer actos irresponsables, (jugar a ruleta rusa, ponerse a mirar por el cañón a ver si esta cargada, gastar bromas, etc.)

Siempre comprobar que una réplica está descargada, antes de manipularla y accionar el disparador, corredera etc.

En el caso de un transeúnte entrase en la zona de juego, inmediatamente se paralizará el juego avisando al resto de los jugadores, para reestablecerlo cuando haya salido de la zona.

En el caso de que se precisara acercarse a dar algún tipo de explicación o consejo a otras personas, se hará siempre a cara descubierta, sin portar las réplicas, haciendo siempre uso de buena educación y acudiendo uno o dos representantes del grupo, eligiendo los que cuenten con una apariencia mas amigable.

### 4.- EQUIPAMIENTO Y PROTECCIÓN

ES IMPRESINDIBLE el uso de una protección ocular o máscara en todo momento, que sea capaz de resistir un impacto de hasta 3 julios (550FPS con bola de 0,20 gr a 0 metros).

Las protecciones deben de rodear completamente el perímetro del ojo, dejando en ningún caso un hueco de más de 4mm entre la piel y la protección. No serán válidas gafas corrientes ni nada que no esté homologado para resistir esos impactos. El incumplimiento de esta norma es responsabilidad de cada uno. Si alguien la viola, no jugará.

En todo el terreno de juego, se esté jugando o no, se deberá de llevar protección, exceptuando las zonas de descanso alejadas por completo del terreno de juego

Siempre que acabe una partida, estés eliminado o simplemente no vayas a disparar, se tiene que poner el seguro de la réplica.

Las gafas de protección son obligatorias tanto para las personas que jueguen como para los que asistan solo para ver.

Se puede usar todo tipo de ropa para jugar, aunque se recomienda usar ropa oscura o de camuflaje y reforzada.

### 5.- LANZAGRANADAS

Todos los lanzagranadas deben usar granadas de una velocidad de salida inferior a 450FPS con bola de 0,20gr.

Se aplicarán las normas del apartado (1) para su uso dependiendo de la situación y su potencia.

Queda prohibido disparar a alguien directamente con él a menos de 10 metros en todos los casos.

Para partidas CQB se deberá de disparar al suelo y jugar con los rebotes a pesar de que la velocidad sea inferior a 250FPS. Una bola a 250 FPS puede que solo pique un poco, pero 168 bolas a 250FPS pueden causar mucho dolor.

Queda prohibido el uso en partidas CQB del lanzagranadas RPG-7.

Las granadas tendrán una capacidad máxima de 168 bolas.

Para el lanzagranadas de revólver CAW no se podrán adquirir granadas de más de 400FPS. Éste revólver es capaz de lanzar 2 granadas por segundo, por lo que puede llegar a hacer mucho daño.

## 6.- ELIMINACIONES

Un jugador será eliminado siempre que una bola entre en contacto directo con su cuerpo. Se considerará válida cualquier zona del cuerpo, chaleco, casco, máscara, ropa y equipamiento exceptuando réplicas secundarias.

Sólo serán válidos los impactos de rebote cuando las bolas se hayan disparado con un lanzagranadas de cualquier tipo. Ningún rebote de AEG, escopeta, súper o pistola se considerará como eliminación.

En el caso de que una bola impacte en cualquier parte de la réplica, ésta quedará automáticamente inutilizada y se deberá de usar una réplica secundaria. En caso de no disponer de tal, el jugador se considerará eliminado y se deberá de retirar.

Los jugadores que se queden sin munición, tendrán la opción de buscar a un compañero para reponerla. Si esto no es posible, el jugador se considerará eliminado.

Durante todo el tiempo que se esté sin munición el jugador solo podrá eliminar a otros jugadores tocándoles con la mano. No será válido encañonarle y decirle "muerto".

Las anteriores normas podrán ser modificadas según el guión de la partida, pero por defecto son las indicadas arriba.

En las circunstancias en las que no esté claro un posible impacto (no nos hemos dado cuenta que nos han disparado), no se deberá de dar por eliminado al jugador hasta confirmarlo con el atacante. Si nos dicen que nos han dado y nosotros creemos que es posible, hay que darse por eliminado.

## 7.- EXCEPCIONES

Ocasionalmente y tras el consenso de la organización, se permitirá un pequeño margen de FPS para determinadas réplicas que superen por muy poco las velocidades permitidas. El margen nunca será mayor del 5%.

## 8.- SISTEMA Y PROCEDIMIENTO DE MEDICION DE POTENCIA

Para medir las velocidades de salida, se utilizará un cronógrafo que posea un margen de error máximo del 1%.

La munición será siempre una bola de 6mm de 0,20gr de peso.

El hop-up de la réplica deberá de estar en posición media, permitiendo un tiro largo. Se probará que ningún hop-up sea manipulado para frenar la velocidad de la bola, disparando al horizonte.

Se efectuarán tres disparos y se anotarán. La velocidad que tomaremos como referencia será la media aritmética entre ellos.

En el caso de que alguno de los disparos se desviase más de un 5% de cualquier otro, será descartado y se efectuará otro en su lugar.

## 9.- NORMAS ESPECÍFICAS DE CAMPOS CQB

Dentro de edificaciones sólo se puede jugar en modo semiautomático

Los tiros hacia el exterior de dichas edificaciones o en zonas de calles si podrán ser en forma de ráfaga pero siempre corta y respetando las distancias

## 10.- MUNICION

Únicamente están permitidas bolas biodegradables esféricas de entre 6 y 8mm de diámetro y menos de 0,60gr de peso.

---

Si se incumple alguna de estas normas, AIRSOFT VALLADOLID se reserva el derecho de expulsar de la partida al infractor.

El inscribirse a una partida organizada por AIRSOFT VALLADOLID, supone el acatamiento del reglamento deportivo y de seguridad.

AIRSOFT VALLADOLID no permite jugadores menores de 18 años a excepción de los que ya están integrados en el grupo y tiene la debida autorización paterna.

AIRSOFT VALLADOLID no se hace responsable de cualquier accidente sucedido en las partidas. Todo el mundo que quiere asistir lo hace bajo su responsabilidad.