

2011

# Normativa Delta Frikis AirSoft Clan



Revisión 1.1

## Contenido

1. REQUISITOS PARA PARTICIPAR EN PARTIDAS JUGADAS BAJO LA NORMATIVA DE JUEGO DE LOS DELTA FRIKIS AIRSOFT CLAN.....	3
2. MEDIDAS PERSONALES DE SEGURIDAD.....	3
3. NORMAS DE CONDUCTA.....	3
3.1. Normas de Conducta y de juego en el campo.....	3
3.2. Normas de conducta y de juego en la zona CQB del terreno.....	5
3.3. Juego Limpio, Ética Deportiva e Interrupciones del Juego.....	6
4. LÍMITES DE VELOCIDAD (POTÈNCIA) Y DISTÀNCIAS MÍNIMAS DE SEGURIDAD.....	7
4.1. Límites de Velocidad y Distancias mínimas de seguridad para réplicas/marcadoras que usen bolas de 6 mm.....	7
5. RESTRICCIONES.....	7

## 1. REQUISITOS PARA PARTICIPAR EN PARTIDAS JUGADAS BAJO LA NORMATIVA DE JUEGO DE LOS DELTA FRIKIS AIRSOFT CLAN.

Los jugadores de Airsoft deberán cumplir los siguientes requisitos para participar en las partidas jugadas bajo la presente normativa, el incumplimiento de alguno de los requisitos supondrá la expulsión inmediata de la partida:

- **Ser mayor de edad.**
- **Cumplir la Normativa en su totalidad.**

## 2. MEDIDAS PERSONALES DE SEGURIDAD.

Con el objetivo de practicar el Airsoft de una forma segura, es obligatorio cumplir las siguientes medidas personales de seguridad:

- **Uso obligatorio de un pañuelo o prenda de ropa roja** para indicar que estamos "heridos" o "eliminados".

- **Uso obligatorio de protección ocular**, capaz de resistir un impacto de hasta 5 julios (equivalente a 600fps con bola de 0,30gr a 0 metros). Las protecciones deben rodear completamente el perímetro del ojo, no dejando en ningún caso huecos de más de 3mm entre la piel y la protección, por tanto **quedan totalmente prohibidas las gafas del tipo "PATILLA" y "REJILLA"**. Las gafas han de ajustarse correctamente y no se han de mover, aunque el jugador corra o haga movimientos bruscos.

- **Las gafas se deberán llevar puestas siempre**, quitado de las zonas de seguridad habilitadas.

- Se evitará llevar elementos que puedan resultar peligrosos en caso de caída (palas, cuchillos, etc.)

- No se permitirá participar en partidas a las personas que muestren síntomas claros de embriaguez, anomalía psíquica aparente o que se encuentren bajo la influencia notoria de sustancias estupefacientes..

## 3. NORMAS DE CONDUCTA.

En vistas a conseguir un juego fluido y una buena convivencia entre jugadores, así como con el resto de la sociedad y autoridades, se deberán seguir las siguientes normas básicas de conducta:

### 3.1. Normas de Conducta y de juego en el campo.

- **Está prohibido fumar** en todo el recinto, sólo se puede fumar en el parking.

- **Esta totalmente prohibido tirar cualquier tipo de basura al suelo**, en caso de no encontrar una papelerita o cenicero cerca por favor guardaos la basura en un bolsillo. Cualquier jugador que tire basura al suelo será inmediatamente **expulsado** del recinto.

- En caso de encontrarse con un comportamiento fuera de lugar por parte de algún jugador, por favor, **no entréis en una discusión**, identificar tranquilamente y educadamente al jugador y **comunicarlo a los organizadores**.

- **Esta totalmente prohibido disparar dentro de las zonas de seguridad**, como por ejemplo el **parking**, en caso de necesitar comprobar la batería, es necesario ir a la **zona de paso de crono** para probar que la batería funciona correctamente, en caso de disparar dentro de alguna zona de seguridad el jugador será **expulsado** del recinto.

- **Esta totalmente prohibido llegar al punto de reunión o al campo** vestido con el uniforme o vestido completamente de camuflaje. **Quien venga vestido con el uniforme o completamente de camuflaje se le negará la entrada al campo.**

- **Respetaremos las zonas de seguridad y los límites del campo de juego**, así como los horarios y normas específicas establecidas por los organizadores de la partida.

- **Respetaremos los límites de potencia y distancias de seguridad reflejadas en el Punto 4 de esta normativa.**

- **Se prohíbe el uso de bocachas reductoras** para reducir la velocidad de salida de las bolas, ya que solo son efectivas en réplicas/marcadoras que funcionen en semiautomático, perdiendo efectividad en réplicas/marcadoras que disparen en automático.

- **Si te han tocado con una bola, no lo dudes, dí que estás eliminado. En ningún caso el jugador eliminado se ha de quitar las gafas o máscara de seguridad.**

- Si la eliminación se produce de "forma silenciosa" mediante contacto físico (un jugador toca con la mano a otro). El jugador eliminado se ha de quedar en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje; en este momento anunciará su eliminación y se dirigirá a la zona de eliminados.

- **Ante la duda, estás eliminado.** Si crees que te ha tocado una bola, pero no has sentido nada, date por eliminado: es probable que haya impactado en el chaleco, rodilleras, botas, u otras partes del equipo, o que las bolas hayan llegado con tan poca fuerza que no hayas sentido el impacto.

- **Si crees que has tocado a alguien, pero no estás seguro, no acuses a esta persona de hacer trampas,** posiblemente no hayas impactado. Si la situación se repite en más de una ocasión con la misma persona, o si has podido comprobar que has tocado a este jugador y este no ha "cantado" el impacto con mala fe, coméntalo con la organización de la partida o con el responsable de tu grupo. Estos se pondrán en contacto con el responsable del grupo de dicho jugador.

- Como norma general, los eliminados no pueden dejar equipo o réplicas/marcadoras, aunque la organización puede decidir modificar este punto.

- Seremos honestos y al recibir un impacto levantaremos los brazos, gritaremos "VALE" o "ELIMINADO", e indicaremos que estamos eliminados colocando **un pañuelo o prenda de ropa roja** sobre nuestra cabeza o en la bocacha de la réplica/marcadora.

- Si resultamos eliminados guardaremos silencio y evitaremos actitudes que puedan descubrir al rival que nos ha eliminado, salvo que las normas específicas de la partida indiquen lo contrario.

- En la trayectoria de una bola de Airsoft pueden influir muchos factores, nunca podremos estar seguros al cien por cien de si impactamos o no en otro jugador. Si a pesar de esto tenemos cualquier discrepancia sobre este u otro punto con otro jugador, se canalizará a través de los representantes de grupo y de los organizadores de la partida.

- Mientras estemos eliminados o esperando para incorporarnos a una partida en curso, evitaremos hablar en voz alta y disparar nuestras réplicas/marcadoras. Estas actitudes pueden confundir a los jugadores que continúan activos en la partida.

**- Recuerda que no se pueden disparar a cortas distancias (5 metros o menos). Para eliminar a estas distancias se puede hacer por contacto o por voz:**

**- Eliminación Silenciosa.** También llamada "Muerte a cuchillo". Se produce cuando un jugador de un bando contrario toca a otro con la mano, o con un cuchillo simulado de goma, siempre de manera suave y tranquila. El jugador eliminado ha de quedarse en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje; en ese momento anunciará su eliminación, se pondrá el trapo rojo e irá a la zona de eliminados.

**- Eliminación por voz.** También llamada "**Regla del Bang**". Este sistema se utiliza SOLO para enfrentarse a un jugador que está a menos de cinco metros, para evitar dispararle, siempre que este no se encuentre en una situación que le permita reaccionar. Es necesario apuntar la réplica/marcadora hacia al jugador y gritar "¡BANG!" o "¡PUM!" en vez de disparar. Solo se puede eliminar de esta manera a un jugador a la vez. No se permite eliminar por voz sin tener una réplica/marcadora en las manos que apunte al oponente, ni a cinco o más metros del jugador que queramos eliminar.

- Se ha de evitar, en la medida de lo posible, los impactos en la cabeza.

**- No se permite disparar "a la libanesa",** es decir, sacando únicamente la réplica/marcadora desde una posición protegida u obstáculo sin ver a qué o a quien disparamos. Es necesario mirar hacia donde disparamos antes de hacerlo. Esta norma tiene como objeto evitar que, accidentalmente, un jugador pueda ser tocado a distancias de seguridad inferiores a las marcadas en el **Punto 4** de esta normativa de Juego.

- Solo serán válidos los impactos de rebote cuando las bolas se hayan disparado con un lanzagranadas o mina. Ningún otro rebote se considerará como eliminación.

**- Queda terminantemente prohibido molestar a ningún animal que se encuentre en el campo de juego.**

**- Queda terminantemente prohibido disparar contra personas que no estén jugando la partida.**

**- El campo de juego ha de ser respetado, queda prohibido tirar basura o causar destrozos en el campo.**

**- Queda prohibido encender fuegos en el campo de juego, así como el uso de fogones o artefactos similares en épocas de riesgo de incendio. En épocas en las que no haya riesgo de incendio el uso o no de este tipo de elementos deberá ser autorizado por el dueño del campo.**

- Si acceden a la zona de juego personas ajenas o no a la partida que no lleven la protección ocular indicada en el **Punto 2** de esta Normativa, informaremos de este punto al resto de jugadores y a la organización pararemos inmediatamente la partida.

### **3.2. Normas de conducta y de juego en la zona CQB del terreno.**

**- No se permite** disparar en ráfaga hacia adentro de los edificios (incluidas ventanas).

**- No se permite** disparar en ráfaga de dentro a afuera en los edificios (incluidas ventanas).

- Si un jugador elimina a otro contradiciendo los 2 primeros puntos del CQB, este quedara eliminado y el jugador perjudicado podrá seguir activo jugando.

**- No se permite** disparar desde agujeros que sean de tamaño reducido, entendemos como reducido aquellos agujeros que no permiten el paso de la cabeza de un humano adulto.

- **No se permiten** usar dentro de los edificios réplicas/marcadoras de apoyo o de sniper, si ese jugador tiene una réplica/marcadora secundaria podrá usar esta en el interior de los edificios. (Los sniper pueden disparar hacia a fuera respetando la distancias de seguridad expuestas en el **Punto 4** de la normativa mas abajo)

- **Se recomienda** el uso de protección complementaria (ropa gruesa, máscara, rodilleras, coderas, etc.).

- **La distancia de seguridad se reduce a 0.**

- **Si una puerta esta cerrada o marcada con una X, no podrá abrirse (por motivos de seguridad).**

- Al entrar en edificios se jugara **SIEMPRE** con la réplica/marcadora en semi, o en su defecto se podrá usar la réplica/marcadora secundaria también en tiro semi.

- **Queda totalmente prohibido subirse por las escaleras metálicas de los "silos" y a los tejados de las casas.**

- Las zonas no accesibles estarán marcadas con cinta de "OBRA" para evitar accidentes, esas zonas son impracticables. Si alguien ve alguna zona que pudiese causar algún tipo de riesgo para algún jugador ponerse rápidamente en contacto con los organizadores.

### **3.3. Juego Limpio, Ética Deportiva e Interrupciones del Juego**

Los jugadores han de:

-**Respetar y tratar con dignidad a los compañeros de equipo, rivales, árbitros organizadores y otros participantes.**

-**Acatar las decisiones de los árbitros y/o organizadores.**

-**No instigar, fomentar o participar en discusiones ni actitudes violentas.**

- Los jugadores noveles **deben** ser instruidos por los miembros de su equipo y son responsabilidad del mismo , por lo que se recomiendo que siempre vayan acompañados de un compañero con mas experiencia.

- **Cumplir los Puntos de esta Normativa en su totalidad.**

- **Se ha de interrumpir** una partida o evento de Airsoft de manera inmediata cuando aparezcan en el terreno de juego personas ajenas a la actividad. Los jugadores y/o la organización han de informar a los ajenos la actividad que se está llevando a término e indicar-les la necesidad de protección ocular adecuada.

- **Se ha de interrumpir** una partida o evento de Airsoft de manera inmediata cuando aparezcan en el terreno de juego autoridades policiales. Los jugadores han de interrumpir inmediatamente la actividad, han de colgarse la réplica/marcadora a la espalda y permanecer en el lugar en el que se encuentren. Un miembro de la organización, o un representante de los jugadores, se acercara a los agentes para informarles de la actividad y atender sus requerimientos.

- **Se ha de interrumpir** una partida o evento de Airsoft de manera inmediata cuando se produce una emergencia o una situación de peligro para la integridad física de cualquiera de los participantes.

#### 4. LÍMITES DE VELOCIDAD (POTÈNCIA) Y DISTÀNCIAS MÍNIMAS DE SEGURIDAD.

- Para la práctica de este juego, se permite el uso de réplicas/marcadoras eléctricas, de gas o de muelle, de tiro simple, semiautomático o automático, preparadas para el uso de bolas biodegradables destinadas a la práctica del Airsoft de 6mm o 8mm. **Queda prohibido cualquier tipo de bola que no haya estado fabricada con materiales biodegradables no contaminantes.**

##### 4.1. Límites de Velocidad y Distancias mínimas de seguridad para réplicas/marcadoras que usen bolas de 6 mm.

- Se respetarán las distancias y fps aprobados por el grupo **Delta Frikis AirSoft Clan**, por lo tanto, una réplica que se **exceda en 1fps** de lo que tenemos estipulado, se va al maletero.

Dentro de los edificios no hay distancia de seguridad

**- PISTOLA 6mm, 330FPS, 100,58m/s, 5 metros mínimo de seguridad.**

**- ESCOPETA 6mm, 350FPS, 106,68m/s, 5 metros mínimos de seguridad.**

**- SUBFUSIL 6mm, 350FPS, 106,68m/s, 5 metros mínimo de seguridad.**

**- FUSIL 6mm, 350FPS, 106,68m/s, 5 metros mínimo de seguridad.**

**- AMETRALLADORA APOYO, 6mm, 400FPS, 121,92m/s, 15 metros mínimos de seguridad.**

**- FRANCOOTIRADOR SEMIAUTO, 6mm, 450FPS, 136,8m/s, 20 metros mínimos de seguridad.**

**- FRANCOOTIRADOR CERROJO, 6mm, 550FPS, 167,64m/s, 30 metros mínimos de seguridad.**

**- Se prohíbe disparar en automático las réplicas/marcadoras asimiladas como francotirador semi-automático, y que por tanto pasen de 350 fps.**

Todas las réplicas/marcadoras pasaran la prueba del Cronógrafo para medir su velocidad antes de empezar la partida, con bolas de 6 mm de 0,20 gramos y el Hop-Up regulado al mínimo.

#### 5. RESTRICCIONES.

Con el objetivo de evitar accidentes, así como malentendidos que puedan perjudicar la imagen de nuestra afición, se imponen las siguientes restricciones:

**- No se permite** ningún tipo de simbología política.

**- No se permiten** símbolos racistas o excluyentes, así como las actitudes antisociales y/o violentas.

**- No se permite** llevar banderas, estandartes, símbolos o emblemas no recogidos por la constitución española, así como las prohibidas expresamente por Ley. Exceptuando: Las banderas en uso por otros países y que estén recogidas por sus respectivas Constituciones. Los Emblemas, Simbología o Banderas propias de cada Grupo o Asociación, siempre que estas no incumplan la Ley. En partidas Históricas, las banderas, estandartes, símbolos o emblemas aprobados previamente por la organización de la partida.

- **No se permite** llevar emblemas o distintivos de Rango o Unidad en uso por las Fuerzas Armadas o Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, salvo que el portador este autorizado por su profesión.

- **No se permite** llevar ningún tipo de arma no simulada, ni para el juego ni como elemento decorativo, quedando así prohibida la entrada a la partida a jugadores con armas blancas, pistolas detonadores o de señales, armas de balines o perdigones, artefactos pirotécnicos, etc. Se permitirá llevar multiusos, siempre que sea en lugar no visible y de forma segura, y solo se podrán usar en la zona de seguridad.

- **Se prohíbe expresamente** el uso de artefactos que puedan comportar riesgo de incendio o riesgo para la integridad física de los jugadores (botes de humo, petardos, etc.). Solo se podrán utilizar artefactos pirotécnicos en casos puntuales y con la autorización y supervisión de las autoridades competentes.

- El uso de granadas de gas **DEBE** ser informado a la organización **ANTES** de empezar la partida.

- En el grupo **Delta Frikis AirSoft Clan**, no cobramos por participar en nuestras partidas y por tanto no queremos responsabilidades, cada uno es mayor de edad y ya sabe lo que hace, nosotros no nos hacemos responsables de los actos ni del daño que cada uno se puede hacer así que toda persona que este en nuestro terreno jugando es porque previamente a leído, entendido y aceptado todo lo expresado en nuestra normativa.