



Normativa de Juego

Escuela Oficial de Airsoft

Federación de Asociaciones Andaluzas  
de Airsoft

Ver: 1.2

La normativa de juego por la que se rige la Federación, y todas aquellas asociaciones que deseen incluirla en sus Reglamentos de Régimen Interno, consta aprobada en el libro de Actas de la Federación, Asamblea General Ordinaria de 2 de Febrero de 2.012.



La presente versión de la normativa, adaptada a las conclusiones de los seminarios I, II, III, IV, V y VI y a la Orden del Ministerio del Interior 2860/2012, de 27 de diciembre, por la que se determina el régimen aplicable a ciertas armas utilizables en las actividades lúdico-deportivas de airsoft y paintball, consta aprobada en Junta Directiva del 12 de Enero de 2.013 y ampliación de 26 de Marzo de 2019.

El reglamento de juego se divide en

- 1.- Roles de Juego.
- 2.- Denominación y características de las Armas Lúdico Deportivas de AIRSOFT (ALD)
- 3.- Situaciones de Juego.
- 4.- Normas y consideraciones generales de juego.

Fair Play

El Fair Play forma parte de los estatutos y de los fines sociales de la Federación. En lo que corresponde a nuestra actividad el Juego limpio sirve para denominar el comportamiento leal y sincero además de correcto, en especial hacia nuestro "oponente".

La promoción del "juego limpio" tiene como objetivo primordial recuperar el sentimiento de "jugar", como una actividad naturalmente satisfactoria y generalmente agradable, honesta y divertida. Un aspecto esencial del juego limpio está relacionado con la significación que internamente y para la sociedad tienen las nociones de "ganar" y "competir"; Juego Limpio es saber "ganar", es aceptar no hacerlo, así como valorar positivamente las acciones del contrario (y de los propios integrantes de nuestro equipo), independientemente de su resultado.

Valorar por encima de todo, las acciones que den como resultado, que las horas que dedicamos a nuestra afición, finalicen siempre con la buena relación entre los participantes, independientemente de los resultados que se hayan, o que no se hayan obtenido.

Nos corresponde entonces fomentar que el mejor jugador y más apreciado sea aquel que mejor se comporta en el terreno de juego, antes, durante y después de las partidas. Aquel que es capaz de felicitar a un compañero por su buen hacer durante el juego. Aquel que se disculpa rápidamente si ha hecho daño. El que cuando le indican que ha podido ser marcado, sin mediar discrepancia alguna levanta la mano y se da por eliminado.

Fomentar y ayudar a que se fomenten TODOS los elementos que nos acerquen al mejor de los juegos limpios, el que se lleva interiorizado dentro de cada uno.

## 1.- ROLES DE JUEGO:



Lo que sigue son definiciones y puntualizaciones en la forma de juego de los roles. De común acuerdo por parte de los equipos o de los organizadores de una partida, se podrán variar para ajustarse a la intención del juego que se desea desarrollar o a los objetivos de una partida.

**Cuestión previa: ALD Principal** es la que se utiliza dentro del rol de juego de forma prioritaria. Se puede portar una única ALD Principal. **ALD Secundaria** es la que se utiliza para lugares concretos de juego y para poder moverse un jugador como Rol de Asalto. Se consideran dentro de la denominación de ALD Secundaria las Pistolas, las escopetas y los Subfusiles. No hay límite en cuanto a número a portar.

**Asalto:** total libertad de movimientos durante la partida.

**Apoyo:** cumplen la misión de dar cobertura a un grupo, limitar la zona de entrada del contrario, etc... Deben de jugar en grupo, si se quedan solos no podrán mover su ALD del sitio, salvo para retroceder y buscar nueva posición. No pueden asaltar, ni entrar en lugares cerrados con su ALD principal en mano. Dentro de su distancia mínima de disparo no pueden dar el eliminado por voz, debiendo utilizar la secundaria. Hacia interiores o lugares muy densos utilizarán ráfagas cortas

**Tirador Selecto / Tirador Designado:** utilizarán ALD's que en la realidad cumplan esa función; jugarán en equipo, con la munición limitada a un máximo de 50 bolas por cargador, y la ALD no podrá tener selector automático, o tenerlo inutilizado, y siempre tendrán que tener próximo a algún jugador de su equipo. No pueden asaltar, ni entrar en lugares cerrados con la ALD principal en mano. Dentro de su distancia mínima de disparo no pueden dar el eliminado por voz, debiendo utilizar su ALD secundaria.

**Sniper:** utilizarán ALD's que en la realidad cumplan esa función; jugarán de forma independiente sobre objetivos que les sean marcados, pudiendo llevar uno o dos compañeros de asalto que les sirvan de spotter. Munición limitada a un máximo de 50 bolas por cargador. No pueden asaltar, ni entrar en lugares cerrados con su ALD principal en mano. Dentro de su distancia mínima de disparo no pueden dar el eliminado por voz, debiendo utilizar su ALD secundaria.

**Extra:** jugador que no porta ALD y que cumple dentro de la partida unas funciones específicas que marca la organización de la misma: VIP, civil, técnico... Podrán ser marcados o no, según diseño de la partida, y tendrán las consecuencias que la organización establezca para el caso de que sean marcados.

**Infiltrado:** jugador que perteneciendo a un bando, se introduzca dentro del otro bando, para influir en el desarrollo de la partida marcando a jugadores del otro bando, pasando información... las funciones deberán quedar claramente especificadas por la organización, y deberá atenderse a ellas. Si no hay indicación al respecto por parte de la organización de la partida **NO ES VÁLIDO** este rol.

**Observador:** persona que realiza funciones de fotografía, vídeo, invitado a ver el juego, árbitro, organización... toda persona que NO participa en la partida, y que debe estar claramente diferenciada o señalizada. No pueden intervenir en el juego de ninguna forma.



**Sanitario:** personas que pueden poner en juego a jugadores marcados previamente. Podrán ser participantes con rol de asalto o con rol de observador. La organización definirá en sus normas específicas de partida si pueden traspasar su rol a otro jugador al ser marcados, el número de puestas en juego que pueden realizar, y los límites en el juego para el caso de sanitario con rol de observador.

Cualquier incumplimiento de los Roles de Juego especificados, dará lugar a la consideración de **Rol de Ventaja**, por lo tanto a su eliminación en ese momento de la partida como si de un marcado se tratara. Según la gravedad de la infracción, podrá ser apartada esa persona de la zona de juego, a criterio de la organización.

Un jugador marcado NO puede incidir de ninguna forma sobre el desarrollo de la partida.

Un jugador marcado señalará claramente esta situación, primero con la mano u otra señal acústica o visual, y después con la utilización de un elemento distintivo, pañuelo rojo o amarillo, **chaleco reflectante rojo o amarillo**. Por la noche o en zonas oscuras se usará una luz no parpadeante (debe evitarse el uso de color rojo por confundirse con las linternas IR de visores nocturnos) . A criterio del jugador marcado, y dentro del Fair Play, un jugador marcado podrá retener su situación de marcado el tiempo suficiente para no delatar al jugador que lo ha marcado, si entiende que su acción es merecedora de ello. Obligatoria-mente deberá de hacerlo si ha sido marcado por toque físico.

La Organización en las partidas indicará las limitaciones de jugadores por rol dentro de las unidades, si las hubiere, de forma previa a la partida. De forma amplia y genérica se entiende que la suma de jugadores con roles Apoyo, TS/TD y Sniper no puede ser superior a la de jugadores de Asalto.

## 2.- DENOMINACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS LÚDICO DEPORTIVAS (ALD's) DE AIRSOFT

Cuestión previa:

### Potencia de Armas de 4ª Categoría en Airsoft

Potencia es la cantidad de Trabajo que se realiza por unidad de tiempo, siendo el Trabajo la Energía en la unidad de medida Julios. El Trabajo que se produce en las armas de airsoft es la Energía Cinética definida por la fórmula:  $E_c = 1/2m \times V^2$ .

FPS (FPS=Feet Per Second, Pies Por Segundo) es una medida de velocidad, la que tomamos a la salida de la bola del cañón de la ALD. Así, una bola de 0.20 gramos de peso, que salga a una velocidad del cañón de 100 metros/segundo (328 FPS), llevaría una energía de 1 Julio.

**Medición de potencias:** La Federación dispondrá de una pareja de cronógrafos y dos básculas a disposición de las asociaciones que los soliciten, así como de unas bolas de 0.20g biodegradables oficiales, y que suministrará con los cronógrafos en cantidad conveniente al uso que se solicite, exclusivamente para las mediciones.

El cronaje se realizará de manera predeterminada con peso real de bola en juego de cada jugador y configuración real de hop up, contrastando los resultados en cronógrafo con la tabla adjunta de límites de fps por peso de bola y rol. Se podrá hacer pesaje de las bolas para confirmar veracidad del jugador de manera sistemática, o seleccionando al azar por el medio que se considere. También se reserva el derecho de contrastar con una segunda medición, esta vez con munición de 0,20g a fin de descartar réplicas que están tratando de pasar la prueba con sobrepeso de bola a pesar de ir muy por encima de los límites establecidos por esta normativa.

### EQUIVALENCIAS FPS Y JULIOS SEGÚN PESO DE BOLA LIMITACIONES POR ROLES

RÉPLICA	Energía máx.	VELOCIDAD MÁXIMA DE LA BOLA SEGÚN SU PESO Y ROL									
		0,2g	0,23g	0,25g	0,28g	0,30g	0,33g	0,36g	0,40g	0,43g	0,45g
Secundaria CQB	<b>0,84</b>	300	279,75	268,33	253,55	244,95	233,55	223,61	212,13	204,6	200
Secundaria Exterior	<b>1,14</b>	350	326,38	313,05	295,8	285,77	272,47	260,87	247,49	238,7	233,33
Asalto	<b>1,14</b>	350	326,38	313,05	295,8	285,77	272,47	260,87	247,49	238,7	233,33
Apoyo	<b>1,49</b>	400	373	357,77	338,06	326,6	311,4	298,14	282,84	272,8	266,67
DMR	<b>1,88</b>	450	414,96	398,02	376,09	363,34	346,43	331,68	314,66	303,49	296,67
Sniper	<b>2,81</b>	550	512,88	491,93	464,83	449,07	428,17	409,95	388,91	375,1	366,67

CORTESÍA DE CÓRDOBA AIRSOFT CLUB

Para el mejor control de potencia por parte de la organización se aconseja anotar todos los datos para una posterior comprobación en juego. La federación ha confeccionado una hoja de control a tal efecto.

**2.1.-** ALD tipo pistola, subfusil y Escopeta. Tendrán la condición de “Secundarias” y un límite en 1.14 J (350 FPS con bolas de 0.20g).

Estas ALD's, cuando no superen 1 J (300 FPS con bolas de 0.20g) se entenderán habilitadas para su uso en entornos cerrados (CQB)

**2.2.-** ALD de Asalto. Tendrán un límite de 1.14 J (350 FPS con bolas de 0.20g).

**2.3.-** ALD de Apoyo. Tendrán un límite de 1.49 J (400 FPS con bolas de 0.20g)., podrán llevar miras añadidas, deberán portar bípode. Se usarán los modelos que en la realidad se utilizan para esa función.

- **Tipo 1:** su alimentación de bolas debe de ser sistema de alimentación de munición lateral. (Minimi, M60, MK46 para, etc...).

- **Tipo 2:** deberán utilizar cargadores de alta capacidad o tambores de munición. (L86A2, RPK-74, AUG H-BAR, etc...).

Si la organización de la partida no lo especifica con antelación a la misma, solamente estará permitido como ALD para rol de Apoyo el Tipo 1.

**2.4.-** ALD para rol de Tirador Selecto, Tirador Designado (TS/TD):

Tendrán un límite de 1.88 J (450 FPS con bolas de 0.20g)., Deberá llevar mira con aumentos, bípode, cañón largo, cargadores de hasta 50 bolas y selector que no pueda ser puesto en automático.

Los modelos de ALD para TS/TD:

**Tipo 1:** Las marcadores que en su modelo en la realidad portan munición de los calibres 7.62x51mm o superior.

**Tipo 2:** Las marcadores que en su modelo en la realidad portan munición del calibre 5,56X45.

Si la organización de la partida no lo especifica con antelación a la misma, solamente estará permitido como ALD para rol de TS/TD el Tipo 1.

**2.5.-** ALD de Sniper. Limitada su potencia a 2.81 J (550 FPS con bolas de 0.20g)., deberán llevar mira telescópica, cargador máximo de 50 bolas, y ser accionadas por cerrojo.

**2.6.-** Otras ALD's. En esta sección tienen cabida todos aquellos elementos específicamente diseñados para Airsoft, que lancen o expandan bolas, de sonido, etc... asimilables a las granadas, minas, etc. Las que sean de fabricación casera, o desconocidas de forma genérica, deberán recibir previamente a la partida el visto bueno de la organización, y ser informados los jugadores de su presencia en el terreno de juego.

La organización de una partida podrá establecer en las normas de juego de la misma, en el apartado 2, **ALD's y roles según potencia**. Eso querrá decir que el rol de juego y la clasificación de la ALD vendrán dadas por la potencia de la misma, según el siguiente esquema:

Secundaria y para entornos cerrados (CQB): 0,84 J (300fps con bolas de 0.20g)

Asaltos: 1,14 J (350fps con bolas de 0.20g)

Apoyos: 1,49 J (400fps con bolas de 0.20g)

TS/TD - 1,88 J (450fps con bolas de 0.20g)

Sniper - 2,81 J (550fps con bolas de 0.20g)

### 3.- SITUACIONES DE JUEGO:

#### **Cuestión previa:**

**Distancia de Seguridad**, distancia por debajo de la cual, no está permitido el marcaje.

**Distancia de Cortesía**, distancia por debajo de la cual optamos de forma voluntaria y como Fair Play, por no marcar y dar el eliminado por voz o por vista (un gesto basta).

Tanto dentro de la distancia de seguridad, como dentro de la distancia de cortesía, no se podrá eliminar a más de un jugador sin efectuar disparo, como norma genérica; dos jugadores, si están muy próximos. Siempre tendrá que ser encarando claramente hacia el jugador que se pretende eliminar, y con la posición ganada. Cualquier otra circunstancia supone la eliminación de ambos jugadores, o, de mutuo acuerdo, que ambos vuelvan a sus líneas de juego respectivas.

**Disparo en sombra:** el que se realiza desde el interior hacia el exterior, sin que se pueda ver ni al tirador, ni a la ALD.

**Eliminación por toque físico.** El jugador que sea “tocado” por otro jugador, quedará eliminado, sin posibilidad de emitir sonido o advertencia alguna; de forma SILENCIOSA, y deberá quedar en la posición el tiempo suficiente para no alertar con su movimiento la presencia de la persona que lo ha eliminado.

#### **Eliminación por ALD's tipo 2.1 (pistola, subfusil y Escopeta) y 2.2 (Asalto):**

*Juego en exterior:* 1,14 J (350 FPS con bolas de 0.20g)., . Distancia de seguridad de 5 metros, de cortesía de 10 metros.

La persona marcada dentro de la distancia de seguridad, sin disparo, podrá optar por:

Emitir un sonido del tipo “eliminado”, “muerto”, “marcado”.

Opción a) y además pedir al que lo ha eliminado que haga un disparo al aire para comprobar que lleva munición y batería en uso.

Opción Fair Play: actuar como en la eliminación por toque físico, si considera que la acción del jugador contrario es merecedora de esa deferencia.

*Juego en interior:* ALD's 2.1. Distancia de seguridad de 0 metros; de cortesía marcando con voz o gesto, encarando y sin dejar de apuntar hasta recibir el asentimiento del jugador contrario; si no se recibe se marca preferiblemente al chaleco o a las piernas. Está en su derecho el marcado por voz o gesto el exigir un disparo. Los disparos de las ALD's en interior deben realizarse en modo tiro a tiro, con intervalos entre tiros de un segundo aproximadamente.

Por las características propias de la situación en entornos cerrados, el eliminado podrá optar por emitir un sonido del tipo “eliminado”, “muerto”, “marcado” o bien actuar como en la eliminación por toque físico, si considera que la acción del jugador contrario es merecedora de esa deferencia.

NUNCA podrá parar la acción en el interior con ningún tipo de consideración fuera de las mencionadas.

Ante la duda, quien está atacando lleva la ventaja; si hay discrepancia ambos están eliminados y saldrán del entorno cerrado, cuando su salida no afecte al juego.

Un marcado en juego en interior, debe quitarse de la línea de fuego lo más rápidamente posible, para no interferir en el juego. Si no lo hiciera con la debida diligencia, los jugadores que le preceden están marcados también, hasta el número equivalente a los defensores que hay en ese espacio cerrado.

#### *Juego mixto (de interior a exterior, y de exterior a interior)*

Los disparos de las ALD's, desde el interior hacia el exterior, y desde el exterior hacia el interior, deben realizarse en modo tiro a tiro, con intervalos entre tiros de un segundo aproximadamente. En todos los casos el hueco por el que se puede hacer disparo deberá ser superior a una abertura que comprenda desde la punta de los dedos, hasta el codo, en alto y en ancho. Para evitar los disparos en sombra, que podrían venir del interior, se podrán cubrir los huecos con disparos desde fuera que cumplan con las normas antes indicadas. De dentro hacia fuera no se puede disparar sin tener un objetivo.

### **Eliminación por ALD 2.3 (Apoyo), 2.4. (TS/TD y 2.5 (Sniper)**

#### *Juego en exterior:*

Apoyo: 20 metros de distancia de seguridad.

Tirador Selecto / Tirador Designado:, 25 metros de distancia de seguridad.

Sniper: 30 metros de distancia de seguridad.

Por debajo del límite de seguridad, NO se pueden utilizar estas ALD's.

Con estas ALD's no está permitido el muerto por voz.

La distancia de Fair Play en este caso, consistirá en tomar la secundaria y disparar con ella.

#### *Juego mixto:*

En juego mixto, la utilización de estas ALD's HACIA el espacio cerrado partirá de una distancia, hasta el límite exterior del espacio cerrado, marcada en el punto anterior.

Solamente podrán realizar disparos sobre objetivos claros.

Las de apoyo podrán utilizar ráfagas cortas hacia el interior, aunque no haya objetivos claros, para evitar o proteger a los demás jugadores, de los disparos en sombra.

En juego mixto, la utilización de estas ALD's DESDE el espacio cerrado implicará el tener objetivos claros, y a distancia legal. Para utilizar el disparo en sombra deben tener la seguridad, bien por estar en situación elevada o por tener la compañía de jugadores de asalto que les puedan prevenir, que no se cruzará ningún jugador contrario por los huecos por donde realizan los disparos. En general DEBEN EVITARSE los disparos en sombra si no hay una garantía muy fundada que no habrá cruces en la línea de fuego.

En interior no se permite la entrada de estas ALD's, salvo para posicionarse para fuego hacia el exterior, llevándolas de forma que no sea posible su utilización.

*Juego en interior.*

**NO ESTÁN PERMITIDAS.**

### **Normas y consideraciones generales de juego:**

No está permitido disparar sin apuntar, sea con la mira, o con tiro instintivo de cadera, debido de saber hacia dónde disparo. Asomar la ALD y disparar sin saber hacia dónde y contra qué lo hago (libanesa) solamente produce situaciones de riesgo. El que realice ese tipo de disparo queda eliminado, y no se contabilizan sus bajas.

No está permitido disparar con parábola; el tiro debe de ser lo más directo y tenso posible. Se exceptúa del caso las granadas que lanzan bolas desde lanzagranadas.

Los marcados de rebote no son válidos. Se exceptúa del caso las granadas y las minas, y se recomienda que ante la detonación de una mina, o de una granada próxima, nos demos por eliminados pues es muy fácil que no hayamos percibido el marcado con la bola.

Para ángulos de tiro de más de 45 grados de inclinación (hacia arriba o hacia abajo) deberemos ser muy cautelosos por la posibilidad de incidencia en la vista. En caso de duda o de no tener seguridad, abstenerse de hacerlo.

Bajo ninguna circunstancia está permitido el contacto físico, salvo el tocar a un compañero para eliminación silenciosa. Si hemos de hacer prisioneros, porque así lo contempla la partida, el prisionero obedecerá las órdenes que reciba, como si en realidad se estuvieran produciendo las acciones que por voz le son transmitidas. Estás maniatado, descalzo, con los ojos vendados... producirán las mismas consecuencias que si se hicieran realmente.

La organización de la partida podrá adaptar el punto anterior ante ciertas situaciones de juego incluidas en el guion de la partida, estableciendo los límites del contacto físico. Estos límites deben ser conocidos con anterioridad al inicio de la partida. En cualquier caso si un jugador manifiesta que NO quiere participar en las situaciones que impliquen contacto físico, sea con anterioridad o durante la partida, será considerado eliminado por marcado.

La organización de la partida es siempre la última depositaria de la interpretación de las normas, y de cualquier elemento que incida en el desarrollo de la partida, quedando reservado el derecho de admisión. La participación en una partida implica la total asunción de las normas que la organización estipule para la misma, así como las decisiones que tome.