

REGLAMENTO DE LA COMUNIDAD AIRSOFT DEL PERU

1.NORMAS GENERALES.

2.EDAD MÍNIMA.

3.VESTIMENTA.

4.SEGURIDAD - EXTREMADAMENTE IMPORTANTE.

4.1. Transporte.

4.2. Protección ocular y facial.

4.3. Uso de réplicas.

4.4. Durante el juego.

5.COMUNICACIONES.

6.PARTIDAS.

7.REGLAS DE JUEGO.

8.ELIMINACIÓN.

9.RENDICIÓN.

10.EQUIPAMIENTO Y MUNICIÓN.

10.1. Equipamiento.

10.2. Munición.

11.TIPOS DE JUGADORES

11.1. Pistolero.

11.2. Jugador de Asalto.

11.3. Jugador de Apoyo.

11.4. Jugador Selecto o de Apoyo Pesado.

11.5. Sniper

12.TIPOS DE CANCHA

12.1. CQB

12.2. Campo Abierto

12.3. Mixto

1. NORMAS GENERALES

El respeto y la honradez entre jugadores es lo más importante para que este juego se desarrolle con normalidad y todos podamos disfrutar. No se permite ningún tipo de discriminación racista, sexista o comportamiento excluyente, así como actitudes antisociales y/o violentas. El Airsoft es un juego basado en el honor. Aquellas personas que repetidamente no reconozcan impactos de bbs o sean detectadas haciendo trampa serán removidas del juego y restringidas de participar en eventos futuros. No se permite molestar a ningún animal dentro o fuera del campo de juego. Una vez finalizada la partida los equipos deben dejar todo como lo encontraron, con excepción de los bbs. El campo es de todos. No lo ensucies, utiliza los basureros y recoge tus desperdicios al abandonar el área. Está prohibido ingerir bebidas alcohólicas o cualquier tipo de sustancia ilegales o durante la partida. El jugador que lo haga no podrá ingresar al juego.

2. EDAD MÍNIMA

La edad mínima de los jugadores es de 18 años. Personas menores de edad (de 12 a 17 años) deben estar acompañados de sus padres, tutores, guardianes o hermanos mayores de edad, o tener su consentimiento por escrito.

3. VESTIMENTA

La ley no permite utilizar uniformes de las Fuerzas Armadas Peruanas en público pues quien las lleva no tiene esa profesión y puede originar la suplantación de personalidad. El uniforme camuflado es aceptable mientras no tenga insignias, rangos ni estampas que lo identifiquen como de las fuerzas armadas ni policía. Para mayor información referirse a la RS 226-2004-DE/SG. Se recomienda como vestimenta un polo y casaca simple, o polo y chaleco táctico. Adicionalmente se recomienda el uso de rodilleras y coderas, y para las mujeres el uso de un sostén acolchado (Push-up).

4. SEGURIDAD - EXTREMADAMENTE IMPORTANTE

4.1. Transporte Durante el transporte desde y hacia el campo las réplicas deben de llevarse ocultas de manera que no sean visibles por terceras personas: en su caja original, un maletín, bolsa, etc. El contenedor que lleva la réplica debe ser opaco, y durante transporte en automóviles debe llevarse en la maletera. No se deben portar réplicas mientras se usa transporte público. El punto es que no sean visibles por extraños ni por fuerzas del orden, porque pueden ser confundidas con armas verdaderas. Queda claro que el transportar las réplicas de esta manera es con el exclusivo fin de no generar ningún tipo de falsa alarma, malestar o confusión.

4.2. Protección Ocular y Facial Mientras se desarrolle el juego, fuera de la zona de seguridad, es obligatorio llevar puesta protección ocular adecuada en todo momento, incluso en la zona de

eliminados. Se entiende por protección ocular adecuada lentes de seguridad o máscara que impida el paso de bbs hacia los ojos y cumpla los parámetros de seguridad ocular europeos EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1 o ANSI Z80.3. Los jugadores que no tengan protección ocular adecuada NO podrán jugar.

La protección ocular de la cual se desconozca su seguridad deberá ser probada antes del juego. Para esto se le disparará un bb de 0.20g a una velocidad de 100 m/s a una distancia de 1 metro. La protección ocular quedará aprobada en caso de sobrevivir intacto el impacto. Es altamente recomendado usar mascararas de paintball que cubren toda la cara (Full Face Mask). Estas mascararas protegen la boca y los oídos además de los ojos, y evitan dolorosos impactos en la cara. De no contar con una máscara tipo paintball se pueden usar máscaras de neopreno, pasamontañas, protectores bucales, bufandas u otros equipos que ayuden a proteger la cara (especialmente la boca y orejas).

Esta protección es crítica en los escenarios CQB, donde los enfrentamientos a corta distancia son comunes. Aquellos que usen solamente lentes o gafas como protección quedan expuestos a daños irreparables a la dentadura u oídos, y juegan de tal manera bajo su propio riesgo. En caso de ser necesaria la limpieza de los lentes o máscara, debe realizarse en la zona de eliminados de la manera más segura posible. Jamás se deberá retirar la protección ocular durante el juego.

4.3. Uso de Réplicas Siempre se debe tratar las réplicas como si fueran reales y estuviesen cargadas. No se debe apuntar a nadie fuera de combate, especialmente si no tiene puesta protección ocular, aun si está uno seguro que no está cargada, o que no tenga cacerina, o que tenga el selector en safe, etc. Cuando la réplica no está en uso siempre dejar el selector de tiro en safe. Siempre evitar disparar a la cara en la medida de lo posible.

4.4. Durante el Juego Si entra un "no-jugador" en el "área de combate" o un jugador sin protección ocular se avisará gritando CIEGO al resto de los jugadores quienes deberán repetir el mensaje hasta que todos estén avisados y se parará la partida hasta que este abandone el campo. En caso de deterioro de la protección ocular o accidente, la partida debe detenerse inmediatamente. Jamás se debe quitar la protección ocular si se está en el campo de juego.

5. COMUNICACIONES

Dependiendo de la naturaleza de las partidas, se recomienda el uso de radios y celular es para coordinar antes, durante y después de las partidas. En el caso del uso de radios se determinará los canales que podrá usar cada grupo para su uso privado. Queda terminantemente prohibido escuchar los canales del equipo contrario, dicha acción conlleva la expulsión del jugador de la(s) partida(s). Cada grupo debe tener un líder el cual contará con una radio en la frecuencia de las radios de los jueces para dar la señal de inicio de la partida. Una vez iniciada la partida debe cambiar la frecuencia a la misma que está usando su equipo.

6. PARTIDAS

Antes de empezar cualquier tipo de partidas se acordaran el tipo de juego, su duración y la forma de finalización, así como los límites físicos del terreno de juego, la zona de eliminados, la zona de re-ingresso de los jugadores (o respawn), zona de prueba de réplicas y reglas particulares para dicha partida. En toda partida debe haber un responsable de las normas, que suele ser el organizador y/o un juez que se designe para la partida. Cualquier jugador que llegue a la zona de juego después de que la partida haya empezado podrá ingresar a la partida con permiso del organizador y/o juez, empezando en la zona de re-ingresso de jugadores (respawn) de su equipo. Se acordará una zona de seguridad, normalmente donde se estacionen los vehículos. Está prohibido disparar fuera de las zonas de juego o zona de prueba de réplicas, lo que incluye el Área de seguridad y las zonas de eliminados. En caso de discrepancias, estas deben canalizarse a través del organizador o del juez. La decisión de estos es inapelable.

7. REGLAS DE JUEGO

Se deben tratar de evitar los disparos a menos de 3 metros. El Blind fire (disparo a ciegas) no está permitido a menos que antes del juego el organizador y/o juez determine lo contrario. No se permite el uso de escudos a menos que sea aprobado de antemano por el organizador y/o juez para partes específicas de la misión. Los jugadores que han sido eliminados por el resto de la partida y las personas que no están jugando deben mantenerse alejadas de la zona de combate. No se puede deambular cerca de los jugadores para ver la partida. Esto crea confusión. Los camarógrafos oficiales son la excepción, pero deben contar con una identificación notoria, por ejemplo un chaleco y sombrero amarillo. No se permite el contacto físico entre jugadores de equipos opuestos, excepto para un toque de rendición (ver la sección rendición). Si un jugador te pregunta a qué equipo perteneces no puedes mentirle, dentro o fuera de combate. A lo sumo puedes optar por no responder para no revelar tu posición. Si estas en una posición en la cual alguien puede darle a un automóvil o algún otro objeto que no debe ser impactado al intentar dispararte a ti entonces esa posición es ilegal y debes reubicarte.

8. ELIMINACION

Un impacto equivale a la eliminación del jugador. El impacto se produce sobre cualquier parte del jugador, incluso réplicas y equipo, con excepción de espejos. Los impactos producto de rebotes sobre superficies duras no se consideran como impacto de eliminación. Los bbs que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes. El fuego amigo (friendly fire) también elimina (fuego amigo es el realizado por jugadores de un mismo bando). El organizador y/o juez tiene la potestad de eliminar el fuego amigo al comienzo de la partida. Al recibir un impacto, el eliminado gritará "ELIMINADO", o algo similar que indique su situación, alzará su réplica o levantará uno o dos brazos para indicar que esta eliminación. El jugador saldrá de la zona de juego en silencio, hasta donde se reúnan los eliminados. En partidas de CQB cuando una persona es eliminada y se disponga a salir tendrá que gritar fuertemente "ESTOY SALIENDO" cada vez que entre o salga de alguna habitación para evitar que le disparen, y paralelamente a esto, todas las personas que estén a su alrededor y que la puedan escuchar se tornaran en modo defensivo. Estos no atacaran si el jugador

muerto se encuentra en la línea de fuego pero si podrán defenderse de ataques del contrario. El FANTASMA no puede servir de escudo para los jugadores de su equipo que están detrás de él. Una vez eliminado de la partida, el jugador no puede comunicarse con ningún miembro de su equipo, ni continuar en el área de juego. El jugador que abandone el terreno de juego se da por eliminado. Ante la duda, estás eliminado. Si crees que te ha dado una ráfaga pero no has sentido nada, date por muerto, es probable que haya impactado en el chaleco, rodilleras, bota, gafas, o que los bbs iban con tan poca fuerza que no sientes el impacto. De igual manera, si estás en duda si una bb te cayó por impacto directo o por rebote, asume que fue por impacto directo. Si crees que has dado a alguien pero no estás seguro, no digas nada ni acuses a esa persona de inmortal, posiblemente no hayas impactado. Si la situación se repite en más de una ocasión con la misma persona, comunícaselo a la organización o al responsable de tu grupo. Es importante no discutir con nadie cuando se está realizando el juego para asegurar su fluidez. Las quejas dirígelas al organizador y/o juez. No se permite usar a jugadores muertos como escudos, ni que los jugadores muertos alarguen su salida para proveer cobertura a sus aliados. No se permite simular estar eliminado si se está vivo para confundir al enemigo. Aquellos que lo hagan o reciban el beneficio de ello están automáticamente eliminados.

9. RENDICIÓN

La eliminación silenciosa o rendición se realiza mediante contacto físico (un jugador toca con la mano o con el arma a otro) al acercarse por la retaguardia o flanco y pedir su rendición (decirle RINDETE). Si este no acepta se puede abrir fuego. El jugador eliminado debe quedarse en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje; en este momento anunciar su eliminación y se dirigirá a la zona de eliminados. Si un jugador trata de flanquear a un enemigo o sorprenderlo por la espalda para dispararle o pedirle su rendición, pero este lo está esperando y ambos abren fuego se aplican las reglas normales de impacto. Si no está claro quién elimina a quien primero, ambos jugadores automáticamente están eliminados. Recuerda que el más honorable aceptará siempre primero su eliminación aun dudando de ella.

10. EQUIPAMIENTO Y MUNICIÓN

10.1. Equipamiento Se permite el uso de réplicas para Airsoft del tipo eléctricas, de gas o de resorte que sean de tiro simple, semiautomático o automático y que usen bbs de PVC de 6 mm. De igual manera se permite otras réplicas de apoyo diseñadas para Airsoft que disparen dicha munición (granadas, minas claymore u otro tipo, lanza granadas, etc.) También está permitido el uso de réplicas que no disparen bbs pero que sea de uso táctico siempre y cuando no represente un riesgo para la seguridad de los jugadores. Esto incluye granadas de humo, Airsoft flashbangs, booby traps, etc. Antes de introducir cualquier artefacto nuevo debe ser presentado ante el organizador y/o juez para su verificación antes de usarlo. No se permite equipos ni munición de paintball.

10.2. Munición Bolas de PVC de 6mm de diámetro. No hay limitaciones para el peso del bb siempre que sean de PVC. Los bbs biodegradables son preferibles. No se permiten bbs metálicas, ni

de pintura, a pesar que sean de 6 mm.

11. TIPOS DE JUGADORES

Los tipos de jugadores se definen por las potencias que desarrollan sus réplicas y por lo tanto, por la función que desarrollan dentro del juego. Las mediciones se realizan con el hop up al mínimo, con bbs de 0.20 gramos y sin tolerancia.

11.1 Pistolero: Es aquel que usa pistola, generalmente como réplica secundaria, la máxima potencia permitida es 350 fps y la distancia mínima de tiro es de 0 metros. Aunque se sugiere evitar disparar a menos de 3 metros.

11.2 Jugador de Asalto: Cualquier tipo de réplica que no supere los 350 fps y la distancia mínima de tiro es de 0 metros. Se sugiere evitar disparar a menos de 3 metros. En este tipo de réplicas, se permitirá, de manera extraordinaria, jugar con réplicas de hasta 370 fps pero sólo hasta el 1° de junio del 2012. La razón de esta excepción es para brindarles la oportunidad a todos los miembros de la Comunidad para que realicen las modificaciones correspondientes a sus réplicas para cumplir con la medida.

11.3 Jugador de Apoyo: Este tipo de jugadores usan réplicas más potentes, de hasta 420 fps, y deben de mantener una distancia mínima de 10 metros, por lo que tienen prohibido ingresar a zonas de CQB (ver tipos de canchas)

11.4 Jugador Selecto o de Apoyo Pesado: Este jugador tiene una gran responsabilidad ya que dispone de réplicas muy potentes de hasta 450 fps y tiene la obligación de mantener una distancia de 20 metros con el oponente.

11.5 Sniper: Este es un jugador especial ya que usan réplicas de cerrojo y sus potencias son las máximas, llegando a 550 fps y debe mantener una distancia de hasta 30 metros con el oponente.

12. TIPOS DE CANCHA

12.1 CQB: Close Quarters Combat es combate en espacios cerrados; el ejemplo más común es un enfrentamiento en un inmueble o en un laberinto de cajas de cartón. Es altamente recomendado usar mascarar que cubran toda la cara en CQB. Sólo pueden jugar en espacios canchas CQB los pistoleros y jugadores de asalto, es decir, con una potencia máxima de hasta 350 fps. (Con la excepción de 370 fps hasta el 1° de junio de 2,012 explicada en el punto 11.2)

12.2 Campo Abierto: Los enfrentamientos se llevan a cabo en campos en los cuales lo común es que los disparos se efectúen como mínimo a 10 metros o más entre fortificaciones/posiciones. Estos campos están caracterizados por amplias distancias y la presencia de viento. En este tipo de campos se permiten todo tipo de réplicas con las observaciones de las distancias mínimas, lo cual permite un juego fluido y sin daños físicos para los jugadores. Ante la duda, no se disparará.

12.3 Mixto: En este tipo de campos, es una mezcla de los dos campos anteriores, es decir, los encuentros se producen a distancias variadas, por lo que pueden jugar todo tipo de jugadores, teniendo los organizadores y/o los jueces, que dejar expresa constancia de las zonas consideradas como CQB a las que sólo podrán ingresar los pistoleros y jugadores de asalto. Los demás jugadores (jugador de apoyo, jugador selecto o apoyo pesado y los sniper) sólo podrán jugar en las zonas de campo abierto respetando las distancias mínimas. En este tipo de campos, cuando se jueguen partidas nocturnas, sólo podrán jugar con potencias de hasta 350 fps, es decir, pistoleros y jugadores de apoyo