

Reglamento General
de
Airsoft Perú

7/3/07

Indice

1. NORMAS GENERALES	3
2. EDAD MINIMA.....	3
3. VESTIMENTA	3
4. SEGURIDAD – EXTREMADAMENTE IMPORTANTE.....	4
4.1. Transporte.....	4
4.2. Protección Ocular y Facial	4
4.3. Uso de Réplicas.....	5
4.4. Durante el Juego.....	5
5. COMUNICACIONES	5
6. JUECES	5
6.1. Autoridad	6
6.2. Jerarquía.....	6
7. REPRESENTANTES DE EQUIPO	7
7.1. Delegado(s):	7
7.2. Líder(es) de Equipo:	7
8. PARTIDAS.....	7
9. REGLAS DE PARTIDAS	8
10. ELIMINACION.....	9
11. RENDICION.....	10
12. HIGHLANDERS Y EXTERMINADORES.....	10
13. REPLICAS Y MUNICION	11
13.1. Réplicas.....	11
13.2. Munición	11
14. LIMITES DE POTENCIA.....	11
14.1. CQB.....	11
14.2. Campo Abierto	12
15. FIRMANTES.....	13

1. NORMAS GENERALES

El respeto y la honradez entre jugadores son lo más importante para que este juego se desarrolle con normalidad y todos podamos disfrutar de él. No se permite ningún tipo de discriminación racista o sexista, ni comportamiento excluyente, así como actitudes antisociales y/o violentas (aparte de disparar BBs durante el juego).

El Airsoft es un juego basado en el honor. Aquellas personas que repetidamente no reconozcan impactos de bala 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.

Aquellos que incumplan las normas en este reglamento serán removidos del juego y pueden ser restringidos de participar en eventos futuros.

2. EDAD MINIMA

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, bajo responsabilidad de ellos.

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 causar "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 RESOLUCIÓN SUPREMA N° 226-2004-DE/SG.

Se restringe el uso de muchas capas de ropa gruesa (ropa doble, triple o más) al punto que no permitan sentir los impactos de BBs con facilidad.

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*).

Se restringe el uso de simbología racista o controversial en el uniforme. En caso de duda se deberá consultar con los organizadores del evento antes de usarlos.

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 el arma debe ser opaco y cubrirla totalmente, y durante transporte en automóviles debe llevarse en la maletera. No se deben portar replicas mientras se usa transporte público. El propósito de todo esto es que las réplicas no sean visibles por extraños ni por fuerzas del orden, porque pueden ser confundidas con armas verdaderas.

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 anti-impacto o máscara que impida el paso de BBs hacia los ojos y cumpla los parámetros de seguridad ocular europeo EPI-89/686/CEE (EN166) o el americano ANSI Z87.1 o ANSI Z80.3. Los jugadores que no tengan protección ocular adecuada **NO** podrán jugar.

La protección ocular con estándar de seguridad desconocido deberá ser probada antes del juego. Para esto se le disparará un BB de 0.20g a una velocidad de 100m/s a una distancia de 1 metro. La protección ocular quedará aprobada en caso de sobrevivir intacta el impacto.

Es **ALTAMENTE RECOMENDADO** usar máscaras de paintball que cubren toda la cara (Full Face Mask) – estas máscaras protegen la boca y los oídos además de los ojos, y evitan dolorosos impactos a 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 disparos a quemarropa 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 las gafas 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 estás seguro que no está cargada.

Cuando el arma no esté en uso siempre dejar el selector de tiro en apagado y con el cañón apuntando al cielo o al suelo.

Siempre evitar disparar a la cara en la medida de lo posible.

Cuando no se esté en la cancha de juego sólo se puede efectuar disparos de prueba en una zona de tiro previamente autorizada por los jueces.

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 éste abandone el campo.

En caso de deterioro de la protección ocular o accidente, la partida debe detenerse inmediatamente. **JAMAS** se debe quitar la protección ocular si se está en el campo de combate.

5. COMUNICACIONES

Se recomienda el uso de radios y celulares para coordinar antes, durante y después del combate.

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 conllevará a la expulsión del jugador de la(s) partida(s).

Cada grupo debe tener un líder, quien 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, excepto si se necesita coordinar con los jueces.

6. JUECES

La organización designará uno o más jueces para actuar en cada partida de Airsoft. Los jueces son los encargados de velar tanto por el cumplimiento de las reglas como por la seguridad de los participantes. Sus decisiones son finales.

6.1. Autoridad

Cada juez es el representante de la organización y del Airsoft , y está autorizado y obligado a hacer respetar todas estas reglas. Cada juez tiene la autoridad para ordenarle a un jugador, líder de equipo, director táctico a abstenerse de realizar cualquier acto que afecte la aplicación de estas reglas, y a imponer las sanciones prescritas. El juez es la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus apreciaciones son de carácter inapelable.

Cada juez tiene la autoridad para descalificar a cualquier jugador, líder de equipo o director táctico por protestar sus decisiones o por asumir conducta antideportiva o utilizar un lenguaje inapropiado, y podrá expulsar del campo de juego a la persona que incurra en ello.

Cada juez tiene autoridad discrecional de expulsar del campo de juego a

- Cualquier persona cuya ocupación lo autorice a estar en el mismo, tales como personal de mantenimiento o emergencia, camarógrafos, periodistas, etc.
- Cualquier espectador u otra persona no autorizada para estar en el campo de juego.

Si el juez considera que una persona expulsada del campo de juego continua interfiriendo con el normal desarrollo de una partida, puede extender su autoridad más allá de los límites del campo de juego y exigir que se retire hasta donde el consideré no interfiere con el desarrollo de la partida. En caso que la organización no se capaz de ejecutar esto último, el juez puede declarar la partida confiscada en perjuicio del equipo organizador o dueño de casa.

De existir una duda razonable de que una decisión del juez pueda estar en conflicto con estas reglas, el líder de equipo o el director táctico pueden apelar la decisión y exigir que se aplique la reglamentación correcta. Este tipo de apelación sólo le será hecha al juez que realizó la decisión protestada. Si se apela una decisión, el juez que este decidiendo puede consultar con otro juez antes de tomar su decisión final.

Ningún juez debe criticar, a menos que lo haya solicitado el otro juez. Ningún juez se puede cambiar durante una partida a menos de que sea por lesión o enfermedad.

6.2. Jerarquía

Cuando en una partida toman parte dos o más jueces, uno de ellos será designado juez principal y será el encargado coordinar el trabajo de los demás jueces de la partida. Si el evento requiere de una organización mayor y constara de varias partidas deberá designarse un juez mayor cuya función será la administración general del evento.

Al ser el Airsoft un deporte basado en el honor, no resulta incompatible el que jugadores participantes del evento puedan ejercer labores en apoyo de la organización, siempre que esto sea adecuadamente coordinado con los jueces. Dichos auxiliares serán denominados jueces auxiliares y deberán contar con indumentaria necesaria para no confundirlos con jugadores normales.

7. REPRESENTANTES DE EQUIPO

Para efectos de coordinación cada equipo debe designar:

7.1. Delegado(s):

1 titular y 1 suplente.

Funciones Básicas:

Asistir y representar a sus respectivos equipos en las reuniones y ver temas administrativos y organizacionales (reglamentación, sugerencias, quejas, preparativos, etc.)

La asistencia de los delegados a las reuniones es muy importante, es por eso que debe haber un titular y suplente. En caso el titular no pueda asistir el suplente lo hará.

7.2. Líder(es) de Equipo:

Funciones Básicas:

Son responsables del team a su cargo y de las cuestiones estratégicas y tácticas para los juegos. Además deben dirigir a sus equipos (por no decir "arrear") para que estén preparados antes de y entre partidas.

Son el canal de comunicación entre el los miembros de su equipo y los jueces así como los organizadores de las partidas. Con esto se evita el zafarrancho de los reclamos directos entre jugadores y jueces. Dependiendo de la cantidad de miembros de un equipo el líder puede designar líderes asistentes (se sugiere que exista 1 asistente x cada 6 u 8 miembros por encima de los primeros 6 u 8).

8. PARTIDAS

Antes de empezar cualquier tipo de partidas se acordarán: el tipo de juego, su duración y la forma de finalización, así como los límites físicos del terreno de juego, la zona de eliminados, de seguridad, de re-ingreso de los jugadores (*respawn*) y las reglas particulares para dicha 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 juez, empezando en la zona de re-ingreso 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, lo que incluye el área de seguridad y las zonas de eliminados.

En caso de discrepancias, éstas deben canalizarse a través de los líderes de grupo. Estos sólo pueden reclamar a los jueces sobre situaciones en las que se considera que los jueces están aplicando mal el reglamento, pero no por una diferencia en la apreciación de la jugada. La decisión del juez es final.

9. REGLAS DE PARTIDAS

Se deben tratar de evitar los disparos a distancias de 3 metros o menos.

El *Blind fire* (disparo a ciegas) no está permitido a menos que antes del juego los organizadores determinen lo contrario. Se define como Blind Fire el acto de disparar sin poder ver el objetivo al que se está disparando. Suele incluir, pero no se limita a: disparar sin ver hacia fuera o dentro desde el marco de una puerta, desde una ventana, o desde una esquina.

No se permite el uso de escudos a menos que sea aprobado de antemano por los organizadores para partes específicas de la misión.

Los jugadores que han sido eliminados por el resto de la partida y las personas que no estén 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).

Se recomienda a los equipos tener 2 palabras claves para poder distinguirse sin tener la necesidad de verse físicamente. Códigos así se usaron en la Segunda Guerra Mundial para evitar el fuego aliado: por ejemplo uno grita “flash” y el otro grita “thunder”, que sería acordada antes de cada partida por cada bando. De no responder el otro será dado como enemigo. Si un jugador te pregunta a qué equipo perteneces no puedes mentirle, dentro o fuera de combate. Tampoco puedes usar las palabras claves del equipo contrario. A lo sumo puedes optar por no responder para no revelar tu posición.

Si estás 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.

10. ELIMINACION

Un impacto de BB equivale a la eliminación del jugador. Se considera impacto de eliminación el que se produce sobre cualquier parte del jugador, incluso réplicas y equipo, con excepción de espejos. Los organizadores pueden modificar esta regla al inicio de la partida. 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 mata (fuego amigo es el realizado por jugadores de un mismo bando). Los organizadores tienen la potestad de eliminar el fuego amigo al comienzo de la partida.

Al recibir un impacto, el eliminado gritará "ELIMINADO" y alzará su réplica o levantará uno o dos brazos para indicar que está muerto. El jugador saldrá de la zona de juego **en silencio**, sin interferir en la partida ni dar información a sus aliados, 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 algún cuarto para evitar que le disparen. El eliminado no puede servir de escudo para los jugadores de su equipo que estén detrás de él. En todos los casos el jugador muerto debe mantener por lo menos un brazo alzado hasta llegar a su punto de re-ingresso (*respawn*). Una vez eliminado de la partida no puede comunicarse con el resto de jugadores, ni continuar en el área de juego.

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.

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 te haya impactado en el chaleco, rodilleras, bota, gafas, o que los BBs van con tan poca fuerza que no sientes el impacto. Pase lo que pase, si estás en duda que una bala 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 lo hayas impactado. Si la situación

se repite en más de una ocasión con la misma persona, coméntaselo 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 juez al final de la partida a través del líder de tu grupo.

11. RENDICION

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 y/o se mueve con la intención de disparar antes de contestar se puede abrir fuego. Producida la eliminación o rendición el jugador eliminado debe quedarse 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.

Si un jugador trata de flanquear a un enemigo o sorprenderlo por la espalda para dispararle o pedirle su rendición, pero éste lo está esperando y ambos abren fuego se aplican las reglas normales de impacto. Si no está claro quién eliminó a quién primero ambos jugadores automáticamente están eliminados. Recuerda que el más honorable aceptará siempre primero su eliminación aun dudando de ella.

12. HIGHLANDERS Y EXTERMINADORES

Definiciones:

Highlander: Jugador que a pesar de ser impactado, se hace el loco y lo niega.

Exterminador: Jugador que sin estar seguro de haber eliminado a un oponente, grita como loco y reclama que eliminó a otro jugador.

Ambos elementos son negativos para el juego. Al recibir una queja de un Highlander o un Exterminador la secuencia de sanciones es:

- **1era vez:** Llamada de atención
- **2da vez:** Se le prohíbe jugar para la siguiente misión o día de partidas.
- **3ra vez:** El equipo tiene la obligación de retirarlo y no puede jugar en ninguna partida x 1 mes.
- **4ta vez:** El equipo tiene la obligación de retirarlo y no puede jugar volver a jugar en ninguna partida x 01 año. Durante ese periodo no puede cambiarse de equipo, formar parte de la organización, o ser juez.

La primera queja se hace entre líderes de equipos. Los líderes de equipos están en la obligación de tomar acción, tanto en las comunicaciones entre sus

respectivos equipos así como con los jueces y/o la organización. Si a pesar de las acciones tomadas, se observan reincidencias, la siguiente queja ya es del líder hacia los jueces.

LA DECISION DEL JUEZ ES INAPELABLE.

13. REPLICAS Y MUNICION

13.1. Réplicas

Se permite el uso de réplicas eléctricas, de gas o de resorte que sean de tiro simple, semiautomático o automático y que usen BBs de 6mm. De igual manera se permite otros equipos de apoyo diseñadas para airsoft que disparen dicha munición (granadas, minas claymore u otro tipo, launchers, etc.)

También está permitido el uso de equipo que no dispare 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, flashbangs, booby traps, etc. Estos no pueden causar llama abierta, sonido fuerte al punto que ensordezca a los jugadores o sea un peligro para sus oídos, o que sea peligroso para sus ojos (incluyendo luz demasiado fuerte). Antes de introducir cualquier artefacto nuevo debe ser presentado ante los organizadores para su verificar su seguridad antes de usarlo.

No se permite armamento de paintball.

13.2. Munición

BBs de PVC o metal de 6mm de diámetro. No hay limitaciones para el peso de la bala. Las balas biodegradables son preferibles. No se permiten balas explosivas ni de pintura, a pesar que sean de 6mm.

14. LIMITES DE POTENCIA

Todas las replicas pasarán la prueba del cronógrafo para medir su velocidad antes de comenzar la partida, con balas de 0.20 gramos y el Hop-Up al mínimo. Se permite una varianza de hasta 5% en la velocidad.

El buen uso de las distancias mínimas de tiro permite un juego fluido y sin daños físicos para los jugadores. Ante la duda, no se disparará.

14.1. CQB

Close Quarters Combat es combate en espacios cerrados; el ejemplo más común es una partida en un inmueble o en un laberinto de cajas de cartón.

También incluye peleas en casas, oficinas y otros inmuebles donde es común dispararse en rangos cortos. Es altamente recomendado usar mascararas que cubran toda la cara en CQB.

Poder Máximo: 100m/s (330fps) con munición de 0.2 gramos (1 Joule).

Distancia mínima: 1 Metro

Tipo de arma: Cualquiera

14.2. Campo Abierto

Partidas que se llevan a cabo en campos en los cuales lo común es que los disparos se efectúen como mínimo a 5 metros de distancia o más entre fortificaciones/posiciones. Estos campos están caracterizados por amplias distancias y la presencia de viento. La siguiente tabla asume munición de 0.2 gramos de peso:

Velocidad Tope	Velocidad Tope	Distancia Mínima	Tipo de Réplica
(M/S)	(FPS)	(Metros)	
100	350	1	Cualquiera
120	400	4	Cualquiera
135	450	6	Cualquiera
165	550	12	Semiautomática, de cerrojo

15. **FIRMANTES**

Omar Carrillo – DRAGON
Aguilas Airsoft Team

Eduardo Carreño Saenz – PUÑAL
Panteras Airsoft Team

Rodrigo Díaz - MADOX
Pretorianos Airsoft Team

Luis Majluf - TITANUS
Sotano Airsoft Squadron