

AIRSOFT



AIRSOFT
REGLAMENTO UNIFICADO DE JUEGO
COMUNIDADES ARGENTINAS

AIRSOFT

COMUNIDADES ARGENTINAS





Comunidades Adheridas



- Buenos Aires**
 Comunidad Argentina de Airsoft
 Asociación Civil Deportiva Airsoft
 Territorio Airsoft
 Comunidad Marplatense de Airsoft
- Catamarca**
 Airsoft Catamarca
- Córdoba**
 Comunidad Cordobesa de Airsoft
- Entre Ríos**
 Comunidad Entrerriana de Airsoft
- Jujuy**
 Comunidad Airsoft Jujuy
- La Pampa**
 Comunidad Pampeana de Airsoft
- La Rioja**
 Comunidad Riojana de Airsoft
- Mendoza**
 Comunidad Mendocina de Airsoft
- Misiones**
 Asociación Misionera de Airsoft
- Neuquén**
 Comunidad Airsoft sur
- Río Negro**
 Airsoft Bariloche
 La Hermandad | Airsoft La Grutas
- Salta**
 Liga Salteña de Airsoft
- San Juan**
 Unión Sanjuanina de Airsoft
- San Luis**
 Comunidad Sanluisiense de Airsoft
- Santa Fe**
 Comunidad Santafesina de Airsoft
- Santiago del Estero**
 Asociación Civil Santiago Airsoft



Alcance de este Reglamento

El presente conjunto de reglas es aceptado como básico y condición mínima para cualquier actividad realizada por las Comunidades y/o Asociaciones (en adelante “la Comunidad”) que adhieren al mismo y ningún otro reglamento de juego podrá tenerse como válido toda vez que desconozca o vulnere las condiciones descriptas en el presente documento.

Es deber y obligación del Jugador respetar y cumplir las disposiciones del presente Reglamento, así como también las indicaciones de Árbitros u Organizadores del juego o partida en tanto se encuentre participando del mismo, so pena de ser sancionado por incumplimiento del/las mismos/as.

Cualquier persona o grupo de individuos que incumplan lo aquí estipulado, no podrá alegar estar tomando parte de, u organizando una actividad de la Comunidad.

El presente reglamento no se encuentra abierto a interpretación por parte de los usuarios y cualquier duda con respecto a la correcta interpretación del mismo deberá ser cursada por Mensaje Privado a la Comisión Directiva de su Comunidad de Origen (en adelante CD), quien aclarará la misma, siendo su interpretación de carácter inapelable.

Se declara el presente Reglamento como vigente y de observación obligatoria a partir de su publicación en el Sitio de la Comunidad. Cualquier cambio y/o modificación al presente Reglamento deberá ser aprobado y consensuado por las Comunidades que adhieren al mismo.



¿Qué es el Airsoft?

El término Airsoft proviene del inglés y se traduce como «AIRE SUAVE», haciendo referencia a la velocidad y potencia a la que son disparados los proyectiles, inferiores a las armas neumáticas, por ejemplo.

El Airsoft es una actividad basada en el cumplimiento de objetivos a través de estrategias para así eliminar jugadores del equipo contrario o cumplir misiones en un límite de tiempo requerido.

Se utilizan marcadoras eléctricas (AEG), a gas (GBB) o spring (a resorte), que lanzan pequeñas bolas de plástico (PVC y materiales biodegradables) de 6 mm u 8mm de diámetro denominadas BBs.

Las municiones son casi inofensivas, sin embargo, ciertas normas que se detallan en el presente Reglamento deben ser respetadas a fin de asegurar una práctica segura del deporte. Si se respetan dichas normas, la probabilidad de sufrir un accidente es mínima.



1.0 Participantes de una Partida o Juego de la Comunidad

1.0.1. Está terminantemente prohibida la participación de menores de 18 años en partidas de la Comunidad. Aquellos menores que acompañen a un adulto solo podrán ingresar a la Zona Segura y deberán estar bajo la permanente tutela de un mayor responsable y llevar protección ocular aprobada permanentemente.

1.1. Jugador

Toda persona mayor de 18 años de edad, que, cumplimentando las disposiciones del presente Reglamento en cuanto a seguridad y equipamiento, y que no pese sobre ella sanción disciplinaria alguna, sea autorizada a participar de la partida por los organizadores de la misma.

1.2. No-Jugador

1.2.1. Cualquier individuo mayor de 18 años de edad sin marcadora, debidamente identificado y autorizado por la organización, que se encuentre dentro de la zona de juego.

1.2.2. Todos los No-Jugadores deberán estar identificados mediante un chaleco amarillo fluorescente para poder ingresar a la Zona de Juego. Los mismos no podrán portar marcadoras.

1.2.3. Es deber y obligación del No-jugador no interferir con sus acciones en el desarrollo del juego que se encuentre observando, so pena de ser expulsado de la Zona de Juego.

1.3. Árbitro

Son los encargados de velar por la seguridad y el cumplimiento del Reglamento en cada partida de Airsoft.

1.3.1. Requisitos: Podrá officiar de Árbitro toda persona mayor de 18 años de edad, sobre quien no pese sanción disciplinaria alguna y que, cumplimentando las disposiciones del presente Reglamento en cuanto a seguridad y equipamiento, haya sido instruida en sus funciones por la Comisión Directiva (o subcomisión designada por ésta) de la Comunidad y que haya sido invitada por el/los organizador/es del juego o partida, o enviado por la Comunidad a cumplir funciones de fiscalización y arbitraje.

1.3.2. Cantidad de árbitros por partida: La cantidad de árbitros presentes a la hora de iniciar el juego deberá ser igual al 10% (diez por ciento) de la cantidad máxima de jugadores de dicha partida.

1.3.3. Cuando en una partida toman parte dos o más Árbitros, uno de ellos será designado ÁRBITRO MAYOR y será el encargado de coordinar el trabajo de los demás Árbitro de la partida. Si el evento requiere de una organización mayor y consta de varias partidas deberá designarse un MODERADOR cuya función será la administración general del evento.

1.3.4. Vestimenta de los Árbitros: Los mismos deberán llevar un chaleco naranja fluorescente que los identifique como tal.

Autoridad

1.3.5. Cada Árbitro está autorizado y obligado a hacer respetar en un todo el presente Reglamento. Los mismos tienen la autoridad para ordenarle a un jugador o líder de equipo a abstenerse de



realizar cualquier acto que afecte la aplicación del mismo, y a imponer las sanciones previstas. El Árbitro es la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus apreciaciones son de carácter inapelable, sin importar al jugador al que le corresponda la sanción.

1.3.6. Un Árbitro está facultado para advertir, sancionar, suspender, enviar a la zona de bajas o expulsar de manera temporal o permanente, a cualquier jugador que incumpliera las Reglas del presente Reglamento.

1.3.7. Un Árbitro está facultado para advertir, sancionar, suspender, enviar a la zona de bajas o expulsar de manera temporal o permanente, a cualquier jugador por protestar sus decisiones, asumir conducta antideportiva o utilizar un lenguaje inapropiado.

1.3.8. Un Árbitro está facultado para detener y reanudar una partida si se considera que esta deba ser detenida de manera temporal o permanente por cualquier motivo descrito en este reglamento o por causas de seguridad, emergencia, o fuerza mayor.

1.3.9. Un Árbitro tiene autoridad discrecional de expulsar del campo de juego a cualquier persona, no jugador (haya sido o no autorizada por el organizador a estar dentro del campo de juego), incluyendo personal de mantenimiento, emergencia, camarógrafos, periodistas, etc.

1.3.10. Un Árbitro está facultado para solicitar el croneo de cualquier marcadora si lo considera necesario.

1.3.11. Todas las decisiones de los Árbitros son de carácter inapelable y cualquier cuestionamiento sobre las mismas deberá realizarse al finalizar la partida.

1.4. Organizador

1.4.1. Es aquella persona, grupo de personas o equipo que, previa coordinación con las autoridades de la Comunidad y solicitud del aval de la misma, organiza un Juego o Partida.

1.4.2. La solicitud del aval deberá cursarse por escrito al correo oficial de la Comunidad

1.4.3. Por su carácter de responsable del evento, se reservará el derecho de admisión y permanencia en caso de que considere que la presencia de un determinado individuo (Jugador o No Jugador) pueda afectar ya sea la seguridad o el normal desarrollo del Juego o Partida por él organizado.

1.4.4. Como responsable del evento está obligado a solicitar a cada participante (ya sea jugador o no jugador) la correspondiente ficha médica y deslinde de responsabilidad de la Comunidad.

1.4.5. Los organizadores contarán con una frecuencia de radio exclusivo, dentro de lo posible el Canal 2 de Motorola (Frecuencia 462.587 Hz). La escucha y/o interferencia de las frecuencias asignadas a la Organización será considerado una falta grave.

1.4.6. El Organizador tiene la obligación de hacer cumplir el presente Reglamento. Sus indicaciones deberán ser acatadas, siempre que no vulneren el presente Reglamento

1.4.7. El Organizador tiene la obligación de reportar a la Comunidad cualquier falta que detectara durante el transcurso del juego o partida, a fin de que las Autoridades competentes evalúen las sanciones correspondientes.



2.0. Acerca del Juego y su mecánica

El Campo de Juego

Es el lugar en donde se desarrolla una partida de airsoft. El campo de juego se encuentra dividido en 4 áreas principales, las cuales habrán sido delimitadas previamente al juego. Las mismas son:

2.1. Zona Segura

Área fuera de las demás zonas y físicamente separada, donde un Jugador o No-Jugador podrá descansar.

2.1.1. Para acceder a esta zona, las marcadoras del jugador deberán estar sin cargador y con el seguro activado.

2.1.2. En esta zona, el uso de gafas de seguridad no es obligatorio (salvo menores), aunque se recomienda su uso.

2.2. Zona de Pruebas

Área fuera de las demás zonas que se destinara a la operación, prueba y reparación del equipamiento de Airsoft.

2.2.1. El uso de protección ocular en esta zona es **OBLIGATORIO**.

2.3. Zona de Juego

Área dentro de la cual deberán moverse los Jugadores y demás personas autorizadas por el presente Reglamento (Árbitros, Jueces, Organizadores y No-jugadores).

2.3.1. Un jugador que por cualquier motivo abandone la Zona de Juego, deberá pasar automáticamente al estado de baja, pudiendo solamente ingresar al juego nuevamente por medio del punto de reinsertión (respawn) de su bando.

2.3.2. Será considerado también falta grave el retiro de la Zona de Juego por parte de un Jugador, sin el debido aviso a sus compañeros, Árbitros/Jueces y/u Organizadores.

2.3.3. El uso de protección ocular en esta zona es **OBLIGATORIO**.

2.4. Zona de Bajas

Área dentro de la Zona de Juego donde se encontrarán solo los jugadores que hayan sido dados de baja durante el transcurso del juego.

A las mismas podrán ingresar Árbitros y Organizadores a fin de realizar tareas de fiscalización.

2.4.1. El uso de protección ocular en esta zona es **OBLIGATORIO**.

2.5. Está prohibido el tiro desde cualquiera de las zonas mencionadas hacia otra, en especial hacia la Zona Segura, en donde los jugadores pueden encontrarse sin gafas de seguridad.



3.0. Transporte de las Marcadoras y arribo al Campo

- 3.1. Durante el transporte desde y hacia el campo las marcadoras deben llevarse ocultas de manera que no sean visibles por terceras personas (en su caja original, un maletín, bolsa, etc.).
- 3.2. El contenedor que lleva la marcadora debe ser opaco y cubrirla totalmente.
- 3.3. No se deben llevar las marcadoras en la cintura o colgadas de la espalda mientras se usa transporte público.
- 3.4. Las marcadoras deben llevarse descargadas, sin cargador, ni batería y los cargadores deben estar sin balines.
- 3.5. Las marcadoras deberán transportarse con capuchón naranja en su cañón.

El propósito de todo esto es que las marcadoras no sean visibles por extraños ni por fuerzas del orden, porque pueden ser confundidas con armas reales.

3.6. Queda terminantemente prohibido, arribar al campo de juego o irse del mismo, vistiendo uniforme completo. Sí está permitido, alternar ropa civil con ropa de combate, es decir el jugador puede usar pantalón o chaqueta/camisa para concurrir al juego, pero bajo ningún punto de vista podrá hacerlo con todo el uniforme completo. La Comunidad sugiere el uso de ropa civil en su totalidad para arribar y retirarse del lugar del evento.

3.7. Queda prohibido utilizar insignias, logos o rangos en uso en las FFAA de la República ARGENTINA, incluso si a la persona le corresponde legalmente su uso. La Comunidad respeta y acepta a quienes son parte de las FFAA de nuestro país, pero su integración a nuestra comunidad debe ser ajena a su función profesional, debiendo ser uno más, sin destacar o hacer notar su estatus de “uniformado”.

4.0. Normas de Seguridad

Aquí se detallan las normas de seguridad que deberán ser cumplidas por los participantes de un evento de la Comunidad, como así mismo los procedimientos a seguir ante situaciones inesperadas o de riesgo durante el desarrollo de una partida.

4.1. La frecuencia de radio para Emergencias es 462.562,5 Hz, equivalente al Canal 1 de los Handy Motorola, quedando absolutamente prohibido su uso para cualquier finalidad distinta. Su interferencia y/o uso indebido será considerado una falta gravísima, pasible de sanción. En caso que dicha frecuencia o canal no pueda utilizarse por razones de fuerza mayor (interferencias u otros motivos técnicos/legales), el Organizador deberá, previo al inicio del juego, informar que canal/frecuencia lo reemplazará.

4.2. Se prohíbe la portación y uso de cualquier tipo de arma de fuego real durante las partidas, sancionándose al jugador que realice dicha acción con la máxima sanción por considerarse esto una falta gravísima.

4.3. En caso que un jugador tenga otorgada legalmente la portación de un arma de fuego real por el RENAR, la misma deberá permanecer en el vehículo y no podrá ser exhibida a los jugadores ni bajada del vehículo por ningún motivo.

4.4. En lo referente a munición de salva, elementos de uso militar, etc. los mismos serán operados únicamente por y bajo la supervisión de personal certificado e idóneo a tal fin, debiendo antes del



inicio de juego ser comunicado a viva voz a los jugadores y prever las normas de seguridad pertinentes.

4.5. Se prohíbe la portación y uso de cualquier tipo de elemento punzo-cortante (cuchillos, bayonetas, machetes, etc.). Solo se permitirán elementos del tipo herramienta "multiuso" con el solo fin de ser utilizadas para reparaciones y/o ajustes rápidos en la Zona de Juego.

4.6. El uso no autorizado de cualquier tipo de pirotecnia o agresivo químico está prohibido.

4.7. El Organizador es plenamente responsable de evaluar y utilizar elementos de pirotecnia autorizados previo aviso a los participantes. Deberá informar previamente a la Comunidad las características de los mismos y especificar su modo de uso, a fin de que sean autorizados.

4.8. Las únicas granadas que se pueden usar son las especialmente diseñadas para airsoft, las mismas funcionan a gas y con BBs de uso oficial. Se podrán utilizar granadas de humo siempre y cuando no sean de fabricación casera, no produzcan fuego durante la combustión y cumplan con las normas de seguridad impuestas por el estado nacional y/o provincial.

4.9. El organizador es el único que puede autorizar el encendido de fogatas, siempre respetando la legislación local y haciendo observar su correcto manejo.

4.10. No está permitido ingerir bebidas alcohólicas y/o hacer uso de drogas ilegales antes, durante e inmediatamente después de un Juego o Partida.

4.11. No está permitido subir a árboles o estructuras en altura a menos que estos se encuentren preparados para tal fin, y su utilización sea aprobada por los responsables designados por la Comisión Directiva de la Comunidad.

4.12. Es OBLIGATORIO el uso de Botiquín de Primeros Auxilios (ver Anexo con elementos mínimos que debe contener)

4.13. Es OBLIGATORIO portar la Ficha Medica. Se deberá llevar dos copias plastificadas, una dentro del chaleco y otra dentro del botiquín en todo momento.

4.14. Marcadoras con potencias por sobre los 600 FPS no podrán ser utilizadas en Juegos, Partidas y/o cualquier otra actividad que realice y/o sea supervisada por la Comunidad.

4.15. Solo está permitido el uso de BBs de plástico esféricos de 6mm u 8mm específicamente diseñados para la disciplina "Airsoft", quedando prohibida cualquier otro tipo de munición, como por ejemplo balines de plomo de 4.5mm, 5.5mm, BBs metálicos y/o cilindro-cónicos, etc. Asimismo, se prohíbe el uso de balines de vidrio.

4.16. Siempre se debe tratar a las marcadoras como si fueran armas reales y estuviesen cargadas. No se debe apuntar a nadie fuera de combate, especialmente si no tiene gafas o protección ocular alguna, aun si se está con seguro y con la marcadora descargada.

4.17. Siempre, que no estemos en juego, se debe dejar el selector de tiro en SAFE (seguro), con el cañón apuntando al piso, y sin cargador ni munición en recámara.

4.18. Dentro del Campo de Juego, es obligatorio el uso de protección ocular. Dicha protección, deberá cumplir con la norma ANSI z87.1+ o EN166, amén de la protección adicional que el Organizador del Juego, Jueces y/o Árbitros consideren condición mínima de seguridad para el tipo de Juego a desarrollarse.



4.19. Quedan **TERMINANTEMENTE PROHIBIDAS** las gafas de seguridad del tipo malla de alambre o chapa perforada, ya que fragmentos del BB pueden penetrarla.

4.20. Todas las marcadoras para ser admitidas dentro de la Zona de Juego deberán cumplir con los requisitos que figuran en la “Tabla de Categorías, Roles y Distancias mínima de tiro” (ver sección correspondiente más abajo), y haber sido croneadas y aprobadas por autoridad competente designada por la Comisión Directiva de la Comunidad. Aquellas marcadoras que no hayan sido aprobadas, no podrán ser usadas en la Partida.

4.21. Está prohibido disparar asomando únicamente la marcadora (**Tiro ciego**), o tirar “al bulto” por debajo de la distancia mínima de seguridad de la categoría. Debes estar viendo tu objetivo al disparar, para no provocar accidentes.

4.22. Al utilizar una granada, la misma deberá ser arrojada hacia el piso de la habitación que se desee despejar o a los pies del jugador que se desee eliminar.

4.23. La voz de **“ALTO AL FUEGO”** detiene la partida, y todos los jugadores deberán respetarla. Sin excepción. Los jugadores, deberán colocar el seguro a sus marcadoras, mantener sus posiciones y repetir el mensaje hasta que todos estén avisados.

4.24. En el caso de que una persona se accidente, se avisará gritando **“REAL REAL REAL”** al resto de los jugadores, quienes deberán colocar el seguro a sus marcadoras, mantener sus posiciones y repetir el mensaje hasta que todos estén avisados. Los Organizadores, la Comisión Directiva y/o los encargados de la Seguridad deberán ser guiados hasta el lugar del siniestro, donde los mismos se encargarán de asistir o evacuar al jugador según sea necesario.

4.25. En caso que una persona se encuentre en el área de juego sin protección ocular, se avisará gritando **“CIEGO”** al resto de los jugadores, quienes deberán colocar el seguro a sus marcadoras, mantener sus posiciones y repetir el mensaje hasta que todos estén avisados. El juego se detendrá hasta que se aseguren las condiciones mínimas de seguridad para su continuación.

4.26. El aprovechamiento para sacar ventaja (reposicionarse, transmitir información, etc.) por parte de un jugador de cualquiera de estos momentos de pausa en la partida será considerado una falta grave.

Nota: A pesar de no ser de carácter obligatorio se recomienda el uso de máscaras tipo “full facemask” que cubren toda la cara. Estas máscaras protegen la boca y los oídos además de los ojos, y evitan dolorosos impactos a la cara. De no contar con este tipo de máscara se puede usar protector facial rejilla, máscaras de neopreno, pasamontañas, protectores bucales, sudaderas 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 corta distancia (quemarropa) son comunes. Se recomienda a su vez la utilización de rodilleras, coderas y en caso de las mujeres sostenes acolchados (tipo push-up). Aquellos que usen solamente lente o gafas como protección quedan expuestos a daños irreparables a la dentadura u oídos, y juegan de tal manera bajo su propio riesgo.

Nota: Asimismo Se recomienda enfáticamente “NO DISPARAR A LA CABEZA”, siempre y cuando la persona a ser impactada tenga otras partes del cuerpo visible.

Nota: Se recomienda a todos los jugadores la realización exámenes médicos de rutina, a fin de asegurarse que se encuentran en condiciones físicas óptimas para la práctica del deporte.



5.0. Reglamento Básico de Conducta

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.

5.1. No se permite ningún tipo de discriminación racista o sexista, ni comportamiento excluyente, así como actitudes antisociales y/o violentas.

5.2. Se prohíbe el uso de cualquier tipo de simbología política y/o sindical, como así también la portación de insignias o símbolos asociadas a ideologías de carácter xenófobo y/o racista. En el caso del recreacionismo, dichas insignias o símbolos deberán ser tapadas con cinta adhesiva negra.

5.3. La crueldad contra los animales no será tolerada. No se permite molestar a los animales que pudieran estar dentro o fuera del campo de juego.

5.4. Está prohibido dejar otra cosa en el terreno de juego, que no sean los balines que se utilizaron para jugar. El lugar debe quedar limpio y en las mismas condiciones que nos fue entregado. No ensuciar el campo y utilizar los basureros es responsabilidad de cada jugador, como así también de los organizadores del evento que deben proveer de lugares donde arrojar residuos para los jugadores.

5.5. Será considerada una falta grave la destrucción y/o maltrato de las instalaciones existentes en el campo de juego.

5.6. Está prohibido cualquier tipo de agresión, física, verbal o de cualquier índole entre jugadores y/o participantes del evento y/o partida.

5.7. Está prohibido cualquier tipo de contacto físico violento entre Jugadores.

5.8. Está prohibido tocar o agarrar la marcadora del contrincante.

5.9. El Airsoft es un juego basado en el honor. Aquellas personas que repetidamente no reconozcan ser dados de baja (**Inmortales**), o sean detectados haciendo trampa serán removidas del juego y restringidas de participar en eventos futuros, según considere la Comisión Directiva.

5.10. Está prohibido decirle a un jugador del equipo contrario que le has dado, es decir ser **Infalible**. En el caso de halla sospechas acerca de la Inmortalidad de otro jugador, deberás comunicárselo al Árbitro u Organizador de turno.

5.11. No está permitido utilizar a jugadores en estado de BAJA como escudos, ni que los jugadores en estado de BAJA alarguen su salida para proveer cobertura.

5.12. Se debe evitar en cualquier caso disparar a un Árbitro o a un no jugador.

5.13. La agresión, ya sea física o verbal a un Árbitro será considerada una falta gravísima

5.14. Está prohibido discutir durante un juego. En el caso de que creas que hay un inmortal, un infalible o un comportamiento inadecuado, deberás notificar a los Árbitros u Organizadores. Si el motivo de la queja no implica un riesgo a tu seguridad o la de los otros participantes, **la misma deberá ser formulada al finalizar la partida.**

5.15. Es deber y obligación del jugador respetar y cumplir las disposiciones del presente reglamento, así como también respetar y cumplir las indicaciones de Árbitros u Organizadores del juego o partida en tanto se encuentre participando del mismo, so pena de ser sancionado por incumplimiento del/las mismos/as.



6.o. La Baja

En esta sección se habla acerca de la baja, u acción que elimina a un jugador.

Se entiende por “Baja” al hecho de ser alcanzado por un BB, ser tocado con un cuchillo de goma por otro jugador, sea este de un bando contrario o propio, o por cualquier otro medio que el organizador determine, siendo de esta forma eliminado del juego. Al ser eliminado, el Jugador deberá retirarse inmediatamente a la Zona de Bajas, en donde esperará un tiempo designado por la modalidad de juego antes de poder volver a reinsertarse al mismo.

Tipos de Baja

Existen diferentes tipos de bajas, siendo estas las enumeradas a continuación:

6.1. Baja por impacto de BB

6.1.1. Cualquier Jugador que haya sido alcanzado por un impacto ya sea de amigo o enemigo, indicará claramente este hecho diciendo de viva voz la palabra "Baja" a la vez que levanta la o las manos por sobre la altura de su cabeza. Adicionalmente el jugador deberá colocarse un pañuelo de color rojo en la cabeza indicando su condición de BAJA, a fin de evitar que le sigan disparando mientras se dirige a la Zona de Bajas. En el caso de juegos nocturnos es OBLIGATORIO que la baja se identifique con una luz roja intermitente, la cual encenderá al momento de salir de baja y mientras esté en la Zona de Bajas, y posteriormente apagará al regresar al juego. Si el jugador no posee dicho elemento no podrá ingresar ni participar de la partida. Queda terminantemente prohibido el uso de luces rojas, ya sean intermitentes o fijas, para cualquier otro fin que no sea el de marcar es estado de BAJA.

6.1.2. Recibir un impacto a través de lo que sea (arbustos, ramas, pallets, medias sombra, etc.), aunque cambien de velocidad o dirección, o avancen rebotando, se considera baja.

6.1.3. Recibir un impacto por rebote, no se considera BAJA. Se considera rebote cuando un BBs pasa por la posición del jugador y rebota en algún objeto **por detrás o por encima de él**, produciendo este rebote un impacto en el jugador.

6.1.4. Recibir un impacto en cualquier parte del cuerpo o equipo se considera baja. El impacto en la marcadora se considera BAJA, salvo que el Organizador del Juego haya informado explícitamente lo contrario.

6.1.5. Ante la duda del jugador de si ha sido impactado o no (ya sea directamente o por rebote), el mismo debe considerar que lo ha sido y retirarse en estado de BAJA.

6.2. Baja silenciosa o de cuchillo

6.2.1. Para realizarla se debe contar con el implemento adecuado (cuchillo de goma, que se pueda comprobar su flexibilidad) y tocar al contrincante con el mismo, solamente por la espalda. En este caso el atacado no cantará la baja y se retirará en silencio del campo de juego, para no delatar al atacante. Si el atacante pierde la situación de sigilo/sorpresa no podrá atacar con el cuchillo; y deberá o bien retirarse, o bien intentar atacar con su marcadora si la categoría de esta se lo permite; lo mismo corre para el jugador atacado.

6.2.2. En ningún caso se permitirá arrojar el cuchillo a modo de proyectil o usarlo tipo bayoneta.

6.2.3. El cuchillo no puede ser utilizado para dar de baja a varios jugadores enemigos en una única acción (por ejemplo: pasar corriendo y tocando a múltiples jugadores con el cuchillo).



6.3. Baja Mutua

6.3.1. En el caso de encontrarse súbitamente frente a frente (por ej. al dar vuelta una esquina) dos jugadores de equipos contrarios, y este hecho no permita dilucidar quién efectúa el primer disparo, ambos serán considerados "baja" automáticamente, teniendo estos que retirarse inmediatamente a sus respectivas zonas de baja.

Nota: Existe un tipo de baja llamada "De palabra". La misma consiste en solicitarle a un contrincante de palabra que se vaya de baja cuando se lo sorprende totalmente desprevenido y a corta distancia, con el fin de no lastimarlo. A pesar de no estar contemplada en el presente Reglamento y por ende no ser de carácter obligatorio pedirla ni aceptarla, se recuerda que el pedirla es de caballeros y el aceptarla también.

6.4. Normas de Estado de Baja

6.4.1. El jugador en estado de baja tiene prohibido cualquier tipo de comunicación (ya sea verbal o gestual, a viva voz o radial) con Jugadores y No-jugadores, salvo expreso permiso de un árbitro u organizador del Juego o Partida.

6.4.2. El jugador en estado de baja, deberá estar identificado mediante un pañuelo rojo (o luz intermitente roja durante la noche), con el fin de no ser confundido con los jugadores que no se encuentran en estado de baja. El no uso dicho identificativos estando de baja, dejará expuesto al jugador de baja al fuego que pudiese recibir de parte de jugadores en estado de juego, no siendo estos responsables del mismo.

6.4.3. El jugador en estado de baja debe retirarse en dirección contraria al combate en curso y desde donde está recibiendo el fuego, de tal forma de no interferir en este. En caso que la situación no lo permita esperará tirado en el piso en estado de baja, identificándose con el pañuelo, el tiempo que sea necesario sin interrumpir el juego. Al retirarse por la retaguardia deberá rodear el combate en curso para no detener el juego.

6.4.4. El jugador en estado de baja está obligado a ingresar a la Zona de Bajas en el menor tiempo y de la manera más directa posible a partir del momento en que se declaran o son declarados baja. Quien demore sin razón justificable su ingreso a la zona de bajas, será pasible de sanción.

6.4.5. Todo jugador tiene la obligación de identificar su estado (activo o baja) en caso que se le pregunte.

6.4.6. Será considerado falta grave el simular el estado de Baja así como también el incumplimiento de cualquiera de las normas que regulan dicho estado.

7.0. Categorización y Croneo de Marcadoras

7.1. Para que una marcadora pueda ser utilizada durante un evento oficial de la Comunidad, esta deberá estar registrada y además haber sido aprobada y categorizada por la Comunidad.

7.2. Todas las marcadoras a ser utilizadas deberán ser croneadas previamente. Las únicas marcadoras que quedan exceptuadas de dicha obligación son los lanzagranadas. El croneo de todas las marcadoras deberá realizarse según el Procedimiento de Croneo que forma parte del presente Reglamento.



7.3. Las pistolas y marcadoras a CO2 y HPA serán croneadas con el resto de las demás marcadoras y la garrafa se colocará al momento de realizar el croneo de la misma.

7.4. El jugador que haya alterado su marcadora antes, durante o después de un evento, dicho cambio haya causado un aumento de la potencia de la misma y participe en un juego con esta sin haberla registrado nuevamente con la Subcomisión de Seguridad, podrá ser sancionado según el código de sanciones vigente, considerándose esto una falta gravísima.

7.5. El jugador que participe en un evento con una marcadora que no haya sido registrada, categorizada y aprobada por la Comunidad, podrá ser sancionado según el código de sanciones vigente, considerándose esto una falta gravísima.

7.6. Todo Árbitro u Organizador podrá solicitar el croneo de cualquier marcadora durante el desarrollo de cualquier evento, siendo obligación de los jugadores someterse a dicho procedimiento.

7.7. Es absoluta responsabilidad del jugador que su marcadora se mantenga dentro de la categoría asignada durante todo el transcurso del evento/partida. Esto aplica especialmente a marcadoras que se vean afectadas por las variaciones en la temperatura ambiente o por variaciones en el ajuste del hop up.

7.8. Cualquier marcadora con velocidades por sobre los 600 fps no podrá ser utilizada en juegos, partidas y/o cualquier otra actividad que realice y/o sea supervisada por la Comunidad.

8.o. Categorías, Roles y Distancias mínima de tiro

La presente tabla muestra el tipo de BBs (6mm u 8mm), las distancias, velocidades y cantidad de munición permitidos para participar de los eventos avalados por la Comunidad.

Tabla de Categorías y Roles							
Categoría	Precinto	Rol	Potencia Máxima		Distancia Mínima de Tiro	Modo de Disparo	Capacidad del Cargador
			6mm / 0.20g	8mm / 0.34 g.			
R1	Blanco	CQB (Combate cercano) Pistolas, Subfusiles, Escopetas	330 FPS	300 PFS	0 metros	Semiautomático	Magazines originales en pistolas Hasta 600 BBs como máximo
					8 metros	Automático	
R2	Verde	ASALTO Fusiles de Asalto	400 FPS	360 PFS	10 metros Tolerancia 10%	Semiautomático Automático	Menor a 600 BBs
R3	Amarillo	SOPORTE SUPRESION	430 FPS	400 FPS	15 metros Tolerancia 10%	Semiautomático Automático	Permitido Mayor a 600 BBs Permitido uso magazines tipo DRUM
R4	Rojo	Fusil de Precision Semiautomático DMR (largo mínimo de cañon: 16 pulgadas)	500 FPS	450 FPS	20 metros Tolerancia 10%	Semiautomático (limitado mecánicamente)	Menor a 600 BBs No permitido uso magazines tipo DRUM
R5	Negro	Fusiles de Francotirador (solo a cerrojo)	600 FPS	450 FPS	30 metros Tolerancia 10%	Tiro a tiro Accionamiento Manual	Menor a 600 BBs No permitido uso magazines tipo DRUM

Se considera cada Categoría según el Rol que cumple su contraparte en la vida real y/o su potencia máxima permitida. Téngase en cuenta que se limita la potencia máxima según categoría, pero no se establece una mínima, pudiéndose jugar con una marcadora de una categoría más alta en una categoría más baja, siempre que se respete la distancia mínima de tiro y la potencia de la categoría más baja.

Tipos de Marcadora según su de Rol y/o Potencia Máxima

8.1. R1 – CQB

Dichas marcadoras podrán tener una velocidad máxima de 330 FPS (BBs 6mm de 0.20 g). La distancia mínima de tiro en semiautomático es de 0 (cero) metros y en automático de 8 metros.



La categoría incluye pistolas, escopetas, subametralladoras sin culata o que se empuñen con una sola mano y las incluidas en las categorías superiores, que respeten el límite de velocidad de R1.

Algunas de las marcadoras son: MP5K, Skorpion, Uzi, pistolas, escopetas y revólveres varios. No podrán usar mags de mayor capacidad que la del hi-cap que le corresponda a cada modelo, siendo el máximo de 600 BBs.

Se incluye en esta categoría los lanzagranadas que utilicen cartuchos del tipo “BB shower” (M203, GP-25, GP-30, M79 y similares) y granadas que expelan BBs. Queda **TERMINANTEMENTE PROHIBIDA** la utilización de granadas 40 Mike de Aitsoft Innovations o similares.

8.2. R2 – Asalto

Dichas marcadoras podrán tener una velocidad máxima de 400 FPS (BBs 6mm de 0.20 g). La distancia mínima de tiro tanto en semiautomático como automático es de 10 metros.

La categoría incluye fusiles de asalto, subfusiles y las incluidas en las categorías superiores que respeten el límite de velocidad de R2, salvo las que se puedan empuñar con una sola mano (MP5K, Skorpion, Uzi, las cuales solo podrán ser utilizadas en categoría R1).

No podrán usar mags de mayor capacidad que la del hi-cap que le corresponda a cada modelo, siendo el máximo de 600 BBs. En caso de querer utilizar drum, el mismo deberá ser limitado mecánicamente para que no supere el máximo de 600 BBs.

Algunas de las marcadoras incluidas son: familia AK y derivados, familia M16/M4 y derivados, M14, SR25 URX, familia G3, familia G36, AUG, FAMAS, SIG 55x, familia MP5, P90, FAL, SA58, etc.

8.3. R3 – Soporte

Dichas marcadoras podrán tener una velocidad máxima de 430 FPS (BBs 6mm de 0.20 g). La distancia mínima de tiro tanto en semiautomático como automático es de 15 metros.

La categoría incluye ametralladoras de soporte y apoyo que cumplan ese rol en la vida real (quedan excluidos los derivados de fusiles M4). Son las únicas que pueden usar mags de más de 600 BBs.

Algunas de las marcadoras incluidas son: Minimi (M249), RPK, G36 LMG, L86 LSW, AUG HBAR, etc.

8.4. R4 – Fusil de Precisión Semiautomático (DMR)

Dichas marcadoras podrán tener una velocidad máxima de 500 FPS (BBs 6mm de 0.20 g). La distancia mínima de tiro es de 20 metros. Deben tener cañón de un mínimo de 16”. El silenciador NO SE CONSIDERA PARATE DEL CAÑON. Solo pueden disparar en **SEMIUATOMATICO** (deberá limitarse mecánicamente).

La categoría incluye fusiles de precisión semiautomáticos (tirador especial/DMR o sniper policial).

Algunas de las marcadoras incluidas son: SVD, SR25, AUG HBAR-T, SIG 550, G3-SG1, PSG-1, etc.

8.5. R5 – Sniper o Francotirador

Dichas marcadoras podrán tener una velocidad máxima de 600 FPS (BBs 6mm de 0.20 g). La distancia mínima de tiro es de 30 metros. Por razones de seguridad, solo podrán ser de accionamiento manual a cerrojo (tiro a tiro).



8.6. Especiales

Dentro de esta categoría se incluye toda aquella marcadora y/o accesorio (sea de fabricación comercial o casera), incluyendo granadas, minas, morteros, lanzacohetes, cañones, etc. Para autorizar su uso, los mismos deberán ser sometidos previamente al análisis de la Subcomisión de Seguridad, que verificará la seguridad de su uso y autorizará o no los mismos. La decisión de esta Subcomisión en relación a este tema es de carácter inapelable.

La Comisión Directiva y la Comisión de Seguridad se reservan el derecho de aceptar marcadoras que no estén ejemplificadas en los puntos anteriores, a participar de un evento.

En caso de que no esté listada su marcadora, los jugadores podrán consultar con la Comisión Directiva o la Comisión de Seguridad para ver en que categoría entra.

8.7. Morfología

El organizador podrá solicitar a la Comisión Directiva de la Comunidad prescindir del rol según su contraparte en la vida real, siempre y cuando cumpla a rajatabla con los límites de FPS y las distancias de seguridad especificadas en el punto 8.0 (no aplicado a marcadoras de categoría R1). **Dicho pedido deberá ser cursado por escrito y la decisión de la Comisión Directiva es de carácter inapelable.** En caso de autorizarse, deberá ser aclarado en la publicación del evento que no se acatará la morfología. Esta excepción podrá aplicarse un máximo de tres veces al año. Dicha excepción no es aplicable a partidas de modalidad Extrema y MILSIM.

Nota: Se recomienda que las marcadoras a partir de Categoría R2 sean acompañadas por una marcadora secundaria de Categoría R1 a fin de posibilitar al jugador el tiro seguro a distancias menores a los 10 metros.

9.0. Procedimiento de Croneo

9.0.1. Se utilizará un cronógrafo homologado Cortech X3200 y BBs de 6 mm de 0.20 gr. (o de 8mm y 0.34 gr., según corresponda).

9.1. Marcadoras Primarias

9.1.1. Deberá posicionarse el cronógrafo a la sombra de manera que las lecturas no se vean distorsionadas por la luz solar.

9.1.2. La marcadora a cronear deberá tener su hop up desactivado.

9.1.3. Se realizarán 5 disparos. De los mismos se descartarán el valor mas alto y el más bajo y se promediarán los tres restantes.

9.1.4. Ese promedio será el utilizado para categorizar la marcadora.

9.2. Marcadoras Secundarias y Categoría R1

9.2.1 Deberá posicionarse el cronógrafo a la sombra de manera que las lecturas no se vean distorsionadas por la luz solar.



9.2.2 La marcadora a cronear deberá tener su hop up desactivado.

9.2.3 Se realizarán 5 disparos. Dado que las mismas tienen una distancia mínima de seguridad de 0 metros, se tomará el valor más alto arrojado por el crono para categorizarla.

9.3. Colores de los precintos según su Categoría

- R1 COLOR BLANCO.
- R2 COLOR VERDE.
- R3 COLOR AMARILLO.
- R4 COLOR ROJO.
- R5 COLOR NEGRO.

Nota: El único croneo válido es aquel realizado por las autoridades correspondientes en el lugar del evento, ya sea previo o durante el mismo. Es IMPORTANTE tener en cuenta que a diferentes latitudes y a distinta altura se producen variaciones en los FPS de una marcadora. Se recomienda a aquellos jugadores que viajen a distintas partes del país que nunca tengan sus marcadoras croneando al límite de las categorías, a fin de evitar que dicha variación conduzca a terminar con una marcadora inhabilitada para jugar.

10.0. Faltas y Sanciones

10.1. Faltas

10.1.1. Todas las faltas a las reglas de Juego, serán sancionadas y decididas por los árbitros, pudiendo ser auxiliados por los organizadores.

10.1.2. Los árbitros deben solamente interrumpir el juego para la señalización de una falta cuando la misma impida jugar al equipo adversario o constituya un riesgo a la seguridad de los participantes.

10.2. Sanciones

10.2.1. Todo jugador que participe en los eventos avalados por la Comunidad será pasible de las sanciones detalladas a continuación en tanto incumpla cualquiera de los lineamientos establecidos por el presente Reglamento.

10.2.1. Las sanciones aplicadas a un jugador/equipo por una Comunidad serán valederas en las demás Comunidades Adherentes al presente Reglamento.

10.2.3. Las sanciones aplicadas a un jugador/equipo por una Comunidad deberán ser comunicadas a las restantes Comunidades Adherentes.

10.2.4. Es responsabilidad de la Comunidad que sanciona informar la finalización de la sanción a las demás Comunidades. En tanto no lo haga, la misma se considerará vigente en las restantes Comunidades.

10.2.5. Todo reclamo o pedido de revisión por parte del jugador/equipo sancionado deberá ser remitido y resuelto exclusivamente por la Comunidad que aplicó la sanción.



10.2.6. Una Comunidad podrá sancionar jugadores de otra Comunidad que participen en eventos/partidas que organice, siendo dicha sanción valedera en la Comunidad de origen del sancionado.

10.2.7. La expulsión o inhabilitación perpetua de un jugador/equipo por parte de una Comunidad implicará su expulsión o inhabilitación perpetua de todas las Comunidades Adherentes al presente Reglamento.

10.2.8. La Comunidad podrá sancionar actitudes o acciones que resulten seriamente lesivas al deporte y su imagen, aunque las mismas se lleven a cabo fuera de los eventos organizados por dicha Comunidad.

10.2.9. La reincidencia de un jugador/equipo en una misma falta podrá implicar su expulsión o inhabilitación perpetua.

10.2.10. El jugador/equipo que, teniendo en cuenta su historial completo de sanciones, haya sido suspendido por 6 o más eventos, será pasible de expulsión o inhabilitación perpetua.

10.3. Tabla de Sanciones (Ver Apéndice A)

10.3.1. La Comisión Directiva se reserva el derecho de sancionar discrecionalmente aquellas faltas no incluidas en la Tabla de Sanciones. La sanción aplicada tendrá carácter de irrevocable.



Apéndice A
Tabla de Sanciones

Artículo Violado	Primera vez	1ra Reincidencia	2da Reincidencia	3ra Reincidencia	4ta Reincidencia
1.0					
1.4.5	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
1.4.6	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
2.0					
2.1.1	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
2.1.2	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
2.2.1	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
2.3.1	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
2.3.2	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
2.3.3	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
2.4.1	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
2.5	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION		
3.0					
3.1	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
3.2	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
3.3	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
3.4	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
3.5	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
3.6	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
3.7	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.0					
4.1	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
4.2	EXPULSION				
4.3	EXPULSION				
4.4	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
4.5	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
4.6	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
4.7	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
4.8	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
4.9	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION		
4.10	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION		
4.11	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.12	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.13	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.14	EXPULSION				
4.15	EXPULSION				
4.16	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.17	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.18	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
4.19	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
4.20	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION		
4.21	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.22	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
4.26	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION		
5.0					
5.1	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
5.2	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
5.3	EXPULSION				
5.4	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION		
5.5	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
5.6	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
5.7	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
5.8	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
5.9	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
5.10	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
5.11	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
5.12	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
5.13	EXPULSION				
5.14	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
5.15	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
6.0					
6.4.1	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
6.4.2	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
6.4.3	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
6.4.4	Apercibimiento	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION
6.4.5	Suspension 1 Fecha	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION	
6.4.6	Suspension 3 Fechas	Suspension 6 Fechas	EXPULSION		
7.0					
7.4	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
7.5	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
7.7	Suspension 6 Fechas	EXPULSION			
7.8	EXPULSION				