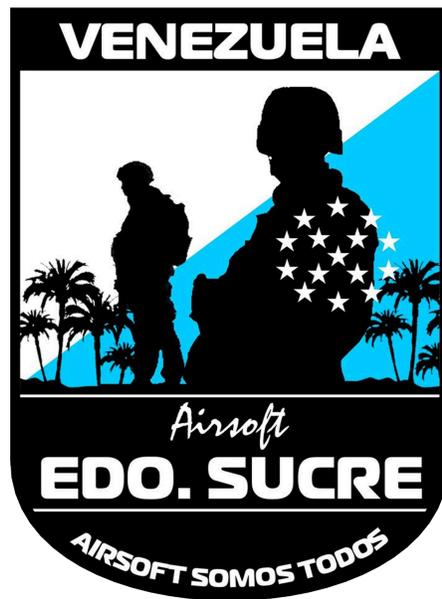


**PROYECTO DEL AIRSOFT VENEZUELA
AIRSOFT SUCRE
CLASIFICACIÓN - NORMAS Y REGLAS**



ACTUALIZACIÓN OCTUBRE 2024

TIPOS DE PARTIDAS O CLASIFICACIONES:

- **AIRSOFT:** Es la práctica más común y la misma suele practicarse los fines de semana, con una normativa básica y utilizando cualquier marcadora y rol que se pueda asignar.

VERSUS: partida de dos equipos, gana el equipo que haya eliminado más jugadores del equipo contrario al finalizar el tiempo.

CAPTURA DE BANDERA: gana quien capture más banderas del equipo contrario antes de culminar el tiempo.

ÚLTIMO HOMBRE: gana el equipo del último jugador que quede activo.

Este tipo de partidas se desarrollan en áreas denominadas Mapas y se pueden clasificar como juegos de tipo: Openfield (Campo Abierto), o en áreas confinadas C.Q.B. (Close Quarters Battle).

En **OPENFIELD** las normas y reglas se ajustan a las de la práctica normal del airsoft en general.

El **CQB** al ser encuentros muy cercanos se limita la eliminación a 5 mts o en algunos casos a distancia cero, dependiendo del organizador. La activación de la marcadora está restringida únicamente a semi automático y en velocidades que no superen los 350 FPS.

- **MILSIM:** Son partidas que buscan al máximo simular una situación real y son basadas en un guión que describe los detalles y condiciones para llevar a cabo la misión o misiones que permitan ganar. Este tipo de juego se caracteriza por ser muy largo, incluso llegando a durar más de 24 horas e incluyen actividades diurnas y nocturnas durante su desarrollo.

Es el Airsoft más exigente en cuanto normativa y reglas por su realismo y condiciones como se practican, los practicantes de Milsim suelen llevar equipación que les permite operar de manera autónoma por más de 24 horas, pero con limitaciones en su equipo, ajustadas a una situación real. Se admiten roles específicos, según las misiones asignadas en el guión. Un ejemplo palpable de lo real que suele ser, es la cantidad de BBs utilizadas por cada jugador, que no debe superar la que un operador en la vida real utilizaría, así como las modalidades de disparo.

- **SPEEDSOFT:** Modalidad de juego relativamente reciente, que se desarrolla principalmente en mapas o canchas tipo CQB o de Paintball, y que utiliza marcadoras de alto rendimiento desarrolladas para tal función. Las marcadoras de *SpeedSoft* por lo

general utilizan HPA, (Alta Presión de Aire), y sus dimensiones son reducidas, lo que facilita el uso en áreas confinadas y no restringen movilidad. Son marcadoras que no tienen la misma precisión que puede tener una marcadora eléctrica o tipo sniper, pero su tasa de disparo es muy alta. La uniformidad es muy vistosa y similar al Paintball. El *SpeedSoft*, como su nombre lo indica es muy veloz por lo que requiere excelentes condiciones físicas en sus participantes.

- **ACTION AIR:** Es una modalidad del airsoft que sigue el reglamento del IPSC (International Practical Shooting Confederation), pero se practica con pistolas de airsoft que cuentan con un sistema *blowback*. Esta modalidad se rige por el “Reglamento Técnico Oficial Recorridos de Tiro - Action Air,” que establece las normas y directrices para las competencias. En Venezuela es practicado por la FETIP.

El IPSC Action Air nació en Japón extendiéndose a países como Filipinas, Hong Kong y otros países asiáticos, donde el uso de armas de fuego está totalmente prohibido, por esta razón se inventó esta disciplina deportiva, la cual viene muy bien a los tiradores de IPSC para entrenar. En Venezuela ha tenido un auge por ser considerablemente más económica que su par que utiliza munición real.

OTRAS MODALIDADES:

- CREATIVAS:

ZOMBIE KILLER: Es una modalidad relativamente nueva que consiste en eliminar a un jugador contrario, logrando que el mismo pase al bando zombie. El equipo que enfrenta a los zombies gana si alguno de sus miembros logra sobrevivir al tiempo fijado para la partida. Si los zombies eliminan o convierten a todos los jugadores del equipo contrario antes de culminar el tiempo de juego pautado ganan.

ROLES:

En el airsoft, los roles son las funciones específicas que los jugadores asumen durante el juego. Los roles más comunes incluyen:

- **Fusilero:** Soldado de infantería, generalmente equipado con un fusil de asalto o subfusil.
- **Sniper o francotirador:** Se especializa en disparos a larga distancia desde posiciones ocultas.
- **Apoyo:** Proporciona fuego de cobertura a sus compañeros de equipo, utilizando generalmente marcadoras de mayor capacidad de munición.

- **Tirador selecto:** Combina características de fusilero y francotirador, enfocándose en disparos precisos a media distancia.

ROLES ADICIONALES EN EL MILSIM:

- **Médico:** Es el encargado de revivir o curar los jugadores que tengan una incapacidad temporal, (eliminados), durante el desempeño de la partida.
- **Operador de dron:** Es el encargado de operar el dron de reconocimiento de la unidad.
- **Operador de radio:** Es el jugador encargado de mantener comunicaciones directas con el mando conjunto de la operación en curso.
- **Especialista:** jugador asignado a la función de desactivación, hackeo u otra modalidad que esté considerada en el guión de la partida.

Es recomendable que los jugadores se familiaricen con las características de cada rol para optimizar su rendimiento en el campo de juego.

REGLAS:

- Prohibido el uso o tenencia de armas en el área de juego.
- No está permitido el uso de uniformes orgánicos de la FANB.
- Está prohibido el consumo de alcohol en el campo de juego.
- Está prohibido fumar en el área de juego.
- Está prohibido disparar a otro jugador en el área verde.
- Prohibido usar marcadoras fuera del área de juego.
- Los atletas deben equiparse con los implementos de airsoft en el área de juego.
- Toda práctica debe ser previamente notificada a los entes competentes y cuerpos de seguridad del estado.
- Debe reinar el respeto y consideración con todos los presentes en el área de juego.
- Está terminantemente prohibida cualquier manifestación de racismo, xenofobia o discusión política en el área de juego.

- No se debe accionar la marcadora en la zona verde o más allá del área destinada para la práctica.
- No se discute en el campo de juego, cualquier diferencia, malentendido o aclaratoria se debe hacer fuera del área de juego, quien incumpla esta norma será eliminado del juego y debe dirigirse al área verde a esperar que el juez o monitor lo aborde para tratar el impase.
- Los jugadores están obligados a respetar las decisiones o sentencias del arbitra mientras esté en juego. Caso contrario, será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta norma.
- En caso de que un reclamo o solicitud de aclaratoria al juez proceda, el mismo tiene la potestad para eliminar, reintegrar, o solventar el impasse de manera tal que el jugador afectado sea beneficiado u otorgará al equipo afectado la puntuación descontada de acuerdo a la sentencia.

NORMAS DE JUEGO

Todo atleta que desee jugar debe ser mayor de edad según la establecen las leyes venezolanas, (18 años de edad).

Hay que tener presente en todo momento que el Airsoft es un deporte de HONOR donde no tiene cabida los denominados "Inmortales". Los "Inmortales" son aquellos que aún sabiéndose fuera o desincorporados de una partida, continúan jugando contradiciendo la principal regla del juego. El respeto a esta norma resulta de VITAL IMPORTANCIA para el correcto desarrollo del juego.

PREVIO A LOS JUEGOS O PARTIDAS SE DEBEN DEMARCAR LAS SIGUIENTES ZONAS, (tomando en cuenta la modalidad de juego):

- **Zona Verde o Zona de seguridad y descanso:** En esta zona por lo menos se deben usar gafas de protección. Queda prohibido en esta zona el uso de marcadoras. En este sector las marcadoras deben tener obligatoriamente tener el tapón o capuchan rojo, naranja o amarillo colocado en la Punta del cañon, el selector de tiro en seguro (SAFE) y no tener puesto el cargador. En esta zona generalmente se estacionan los vehículos y los atletas se preparan para las partidas (cambio de ropa, comprobación de material, etc.)

- **Zona Amarilla o zona de DESINCORPORADOS:** Es la parte cercana al terreno de juego o cancha donde se reúnen los participantes que van siendo desincorporados. Es el sitio donde se probarán las marcadoras antes de que comience la partida. Es obligatorio el uso de máscara protectora mientras el juego esté en curso.
- **Zona Roja a zona de juego:** Es obligatorio llevar SIEMPRE los lentes, gafas, máscara o careta protectora puesta. Solo los participantes pueden ocupar este terreno. Las personas que deseen tomar fotografías y videos, deberán llevar puestos los lentes, gafas, máscara o careta protectora y un chaleco que la identifique.

Al ser marcado por una esfera plástica equivale a la desincorporación inmediata del jugador. Se considera marca de desincorporación la que se produce en cualquier parte del jugador, incluso en el equipamiento y en la marcadora, excepto los rebotes sobre superficies duras. Las esferas plásticas que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes.

Inmediatamente al ser marcado, el jugador ha de levantar su mano y gritar en voz clara la palabra "FUERA", subir su marcadora sobre su cabeza y retirarse de la cancha de esa misma manera. Está prohibido marcar a un jugador desincorporado, el jugador que incumpla esta regla será igualmente desincorporado de la partida. **ANTE LA DUDA, EL JUGADOR DEBERÁ SIEMPRE CONSIDERARSE DESINCORPORADO.**

Tras ser **desincorporado**, todo jugador deberá dirigirse a la zona de desincorporados indicada a tal efecto en el terreno de juego.

Los jugadores desincorporados NO HABLAN, es decir, está prohibido que un jugador en esta circunstancia realice indicaciones o proporcione información alguna sobre la partida en curso.

Si un jugador abandona el terreno de juego traspasando sus límites, se le considerará desincorporado sea cual sea el motivo del abandono.

En caso de sorprender a un jugador por la espalda a corta distancia (menos de 10 metros), existe la posibilidad de desincorporar a voz viva gritando "ESTÁS FUERA" o "CÁNTALA" siempre que la marcadora esté preparada para marcar y el atacante esté apuntando directamente al otro jugador sin obstáculos de por medio. Incluso, si el contrario está muy cerca y de espalda, puede ser desincorporado simplemente tocándolo con la mano. (Silencioso). **El jugador sorprendido deberá dirigirse en silencio a la zona de desincorporados.**

Cuando se produce un encuentro por **sorpresa** a corta distancia (menos de 10 mts), queda prohibido marcar **siendo desincorporados ambos jugadores**.

No se debe abusar de marcar a un jugador. Con solo marcarlo una vez sirve para desincorporar a un jugador. Es obligatorio dejar de marcar, cuando se observe que un jugador levante la mano, grite "FUERA" o viene caminando con la marcadora sobre su cabeza.

En caso de producirse un incidente fuera de la normal, (un accidente, presencia de personas ajenas al juego, etc...), durante el transcurso de la partida, cualquiera de los árbitros PUEDE y DEBE suspender gritando a viva voz "TIEMPO" por 3 veces.

En caso de que algún jugador o persona pierda su protección ocular durante la partida cualquiera de los árbitros o jugadores PUEDE y DEBE suspender gritando a viva voz "CIEGO" por 3 veces.

Es necesario recordar que el juego en equipo es la base del Airsoft. Por ello es recomendable colaborar activamente con los compañeros en todos los sentidos.

NORMAS DE SEGURIDAD

Se recomienda como implementación básica de protección una MÁSCARA o CARETA, Bien sea de Plástico o de Neopreno. También es válido el uso de combinación de gafas de seguridad y un protector de Neopreno, siempre y cuando se esté resguardando el 100% de la cara del jugador

Se recomienda transportar las marcadoras de la siguiente manera:

- La marcadora deberá transportarse en todo momento con el seguro puesto.
- La batería de la marcadora deberá estar desconectada y fuera de su compartimento.
- La marcadora debera tener un tapón o capuchon rojo, naranja o amarillo colocado en a punta del cañón de caracter abligatario.
- La Marcadora debe tener una marca a pintura roja, naranja o amarilla en la punta del cañón de al menos 3 cm de grosor o ancho.
- Los cargadores de bolas plásticas deberán ir separados y vacíos.

La PRINCIPAL medida de seguridad para la práctica u observación del Airsoft es de VITAL IMPORTANCIA y se trata del uso OBLIGATORIO de LENTES, estos

deberán cumplir las normas de seguridad europeas EPI-89168610EE (EN166) o el estándar americano ANSI 287.1.

Se permite el uso de todo tipo de marcadoras eléctricas, de gas, HPA, o de resorte cerrojo, de acción simple, semiautomática o automática, que solo usan esferas plásticas de PVC de 6 mm. Estas esferas plásticas no pueden contener ningún tipo de material excepto el PVC o materiales biodegradables, no permitiéndose ningún tipo de esfera metálica ni de otra índole. El peso de las esferas plásticas debe oscilar entre los 0,12 y los 0,35 grs.

Se establece el siguiente límite de Velocidad y distancia mínima para marcar:

MARCADORA O POSICIÓN	VELOCIDAD DE SALIDA FPS	DISTANCIA MÍNIMA DE IMPACTO
Marcadoras Secundarias a Gas o Eléctricas (CQB)	368	5mts
Marcadoras en modo de Disparo AUTOMÁTICO (Fusilero y Apoyo)	420	10mts
Marcadoras en modo de Disparo Semi automático (DMR)	525	15mts
Marcadoras en modo de Disparo MANUAL (Sniper)	577	20mts

TODAS LAS MODALIDADES TIENEN UN LÍMITE DE TOLERANCIA DE 5% EN EL MARGEN DE ERROR.

El respeto de las distancias mínimas para marcar es imprescindible para un correcto desarrollo del juego y para evitar daños físicos a los atletas. En caso de duda acerca de si estamos a no a la distancia correcta se recomienda NO MARCAR. Es aconsejable otorgar un margen de seguridad a estas distancias mínimas, para cubrir un eventual margen de error en nuestros cálculos, dada la dificultad que supone calcular "a ojo" la distancia mínima a la que se encuentra el objetivo.

Siempre que se marque a un atleta, se recomienda hacerlo cuando sea posible apuntando a partes poco sensibles del cuerpo, como el pecho u otras partes que estén

protegidas. Es necesario recordar que la cara, manos, muslos y la zona de la espalda son muy sensibles.

En partidas en espacios interiores o cerrados, las distancias mínimas se anulan, reduciendo notablemente la velocidad máxima de salida de la BB, a pesar de todo se recomienda el uso de ropa gruesa, careta o protectores con el fin de evitar lesiones físicas debido a la corta distancia que se produce en este tipo de juegos.

No se permite llevar durante las partidas ningún tipo de arma no simulada, ni para el juego, ni como elemento decorativo, quedando así prohibida la entrada al terreno de juego a todo participantes con armas de fuego o de foguero en las áreas de juego. pistolas detonadoras, armas de balines o perdigones y/o artefactos pirotécnicos con la potencia suficiente que pongan en riesgo la integridad física de cualquier jugador. Aunque se tolera el uso de utensilios de uso culinario (para cocinar o de servicio). Siempre que sea en un lugar no visible y de manera segura (siempre con funda) Aunque solo se podrán usar en la zona verde (zona de seguridad).

Es aconsejable evitar movimientos y acciones peligrosas, tal como subirse a los árboles, escalar paredes o rocas, o cualquier movimiento que ponga en peligro directamente la integridad física del jugador y/o de sus compañeros.

Queda prohibido resguardarse detrás de otros atletas activos o desincorporados del juego, así como jueces o árbitros de cancha.

Está prohibido el hostigamiento con las marcadoras a la flora y a la fauna, como también a alguna edificación o vivienda colindantes a los terrenos donde se desarrolle la actividad deportiva.

HONESTIDAD Y
HONOR