

ASOCIACIÓN DE AIRSOFT DEL ESTADO SUCRE



MANUAL DESCRIPTIVO

REV.1 - SEPTIEMBRE, 2025

ÍNDICE

1. Reseña histórica del airsoft a nivel nacional e internacional.....	3
2. Beneficios científicamente probados de jugar airsoft.....	5
3. Estructura de nuestra organización.....	11
4. Reglamento de competencia y eventos de la asociación de airsoft del estado Sucre.....	18
4.1 Normas de organización.....	18
4.2 Normas de conducta.....	21
4.3 Normas de juego.....	22
4. 4 Normas de seguridad.....	24
4.5 Límite de velocidad y distancia mínima para marcar.....	25
4.6 Arbitraje.....	26
4.7 Marcadoras.....	27
5. Categorías y modalidades del juego.....	27
6. Descripción de la actividad.....	28
7. Arbitraje de la actividad.....	29
8. Espacios para la práctica de la actividad señalando sus dimensiones.....	30
9. Programaciones nacionales de eventos, charlas, reuniones, cursos, etc.....	30
10. Equipos, materiales, uniformes e indumentarias necesarios para la práctica del airsoft.....	31
11. Sistemas de competencia, por equipo, individual o ambas.....	33
12. Instructivo de identificación y uso de marcadoras deportivas.....	33
13: Anexos.....	37

1. RESEÑA HISTÓRICA DEL AIRSOFT A NIVEL NACIONAL E INTERNACIONAL.

El *Airsoft* nació en Japón durante la década de los años 80 como una actividad lúdico-deportiva similar al *Paintball*. Sin embargo, debido a sus características particulares, recibió el nombre *Airsoft*, término que proviene del inglés y cuya traducción sería “Aire Suave”. Esta denominación hace referencia a la baja potencia del aire comprimido generado por el sistema interno de las marcadoras—ya sea eléctricas, a gas o por resorte—que impulsa pequeñas esferas plásticas biodegradables.

Hoy en día, el *Airsoft* es considerado un deporte único y emocionante, que combina estrategia, trabajo en equipo y simulación táctica. Su expansión internacional fue rápida: a finales de los años 80 se introdujo en países como Hong Kong, Corea del Sur, Taiwán y Filipinas. En Europa, su llegada ocurrió a principios de los años 90, aunque no fue ampliamente aceptado sino hasta dos o tres años después, cuando comenzó a consolidarse como una práctica organizada.

Actualmente, existen comunidades activas y estructuradas en Europa, Asia, Norteamérica y Sudamérica, con presencia en prácticamente todos los países de estas regiones.

En Venezuela, el *Airsoft* llegó a mediados del año 2002, y desde entonces ha experimentado un crecimiento sostenido. En su momento de mayor auge, se contabilizaron al menos 10 asociaciones regionales y más de 100 equipos distribuidos a lo largo del país. Aunque muchas de estas agrupaciones se organizaron de hecho y no de derecho, lograron congregarse a más de 3.000 jugadores estables, consolidando una comunidad apasionada y comprometida con el desarrollo del deporte.

Evolución del Airsoft en Venezuela.

En Venezuela, el *Airsoft* vivió una etapa de crecimiento acelerado, caracterizada por eventos de gran calidad logística y mapas tácticos de excelente nivel en todo el país. Cualquier jugador podía trasladarse de un estado a otro sin mayores dificultades, gracias a la existencia de proveedores nacionales con precios competitivos y envíos puerta a puerta en menos de 24 horas.

Durante este auge, surgió la necesidad de establecer una estructura organizativa con reglas comunes que unificaran a los equipos del país. En ese entonces, se jugaba sin una normativa estandarizada, lo que ocasionalmente generaba inconvenientes en el campo de juego. No obstante, estos detalles no opacaban la satisfacción y el disfrute garantizado en cada encuentro deportivo. Se consolidó una fuerte hermandad a nivel nacional, con eventos de gran magnitud realizados regularmente en distintas regiones. Algunos, como *Jericó*, *Yake* y *Grey Hammer*, destacaron por su organización y alcance.

Posteriormente, se inició una etapa de normalización y legalización de hecho del *Airsoft* en Venezuela. Los cambios en el contexto nacional impulsaron a los jugadores a establecer una estructura organizada, con normativa y comunicación constante entre equipos para evitar contratiempos. Así se concretó, de manera no formal, la *Federación Venezolana de Airsoft* (FVA), que promovió reuniones y talleres de trabajo que dieron como resultado la creación de la *Normativa del Airsoft en Venezuela*, instrumento que aún hoy constituye la piedra angular de la práctica del deporte en el país.

Durante esta etapa, se llevaron a cabo numerosos eventos nacionales como *Operación Providencia*, *Zona de Guerra*, *S.E.R.E.*, *Tarántula*, *Relámpago*, *Tormenta en la Bahía* y *Manzanares*, entre otros. Todos ellos se desarrollaron bajo las condiciones y reglas establecidas por la normativa de la FVA, y gracias a su excelente organización, se consideran algunos de los mejores encuentros realizados en Venezuela. Incluso, varios atletas lograron participar en eventos internacionales, dejando en alto el nombre del Airsoft nacional.

En ese mismo período, se formalizó la figura de los clubes deportivos y asociaciones civiles, agrupados territorialmente en *Asociaciones Estadales* y una *Federación Nacional*. Aunque en su mayoría fueron registradas solo de hecho y no de derecho, estas estructuras permitieron la práctica deportiva a nivel nacional sin mayores obstáculos. Fue, hasta ahora, el mayor esfuerzo organizativo en torno al Airsoft en Venezuela.

Tras ese auge, la situación del país provocó un profundo letargo en la disciplina, limitando al máximo su práctica durante varios años. Sin embargo, con el paso del tiempo, los atletas interesados comenzaron a reactivarse, dando lugar a nuevas iniciativas que permitieron retomar el deporte tanto a nivel regional como nacional.

Hoy, contra todo pronóstico, el Airsoft en Venezuela ha comenzado a renacer de forma tímida pero constante. Superando nuevos desafíos, vuelve a sentirse el entusiasmo por llegar al mapa un domingo, recargar baterías y comenzar la semana con energía. Por ello, la comunidad propone nuevamente una estructura funcional basada en la creación de grupos organizados—muchos ya formalizados—bajo la figura de clubes deportivos y asociaciones civiles. Estos aspiran a conformar *Asociaciones Estadales* y, en un futuro cercano, una *Federación Nacional*. Cabe destacar que en el pasado esta figura se organizó de hecho, pero no logró concretarse legalmente por falta de apoyo institucional.

La propuesta actual de crear una federación o liga busca formalizar, delimitar y normar la práctica del Airsoft en Venezuela, en coordinación con el *Ministerio del Poder Popular para la Juventud y Deportes* y demás entes competentes. Además, se pretende facilitar la difusión del deporte, captar nuevos jugadores, investigar nuevas modalidades de juego, mantener la organización conforme a derecho y cumplir con toda la reglamentación exigida por el Estado para su práctica legal y segura.

Historia del Airsoft en el estado Sucre.

Hace aproximadamente 16 años comenzó la práctica del airsoft en el estado Sucre. El primer equipo en participar en un evento invitacional fue *Unidad Táctica Nightmare* (UNAT), que asistió a la *Operación Jericó* en la ciudad de Maturín, marcando así el inicio formal de esta disciplina en la región. Sin embargo, el primer equipo registrado legalmente fue *Tiburones Airsoft Club*.

Con el tiempo, UNAT adoptó el nombre *Caribes Airsoft Club*, llegando a convertirse en el segundo equipo con más integrantes en Venezuela. Posteriormente, tras una división interna, surgió un nuevo equipo: *Caciques de Oriente*, mientras *Caribes* continuó activo por un tiempo.

Un proceso similar ocurrió con *Tiburones Airsoft Club*, que tras divisiones entre sus jugadores dio origen al equipo *Espectros de Sucre*. A pesar de ello, *Tiburones* se mantuvo activo y años más tarde cambió su nombre a *Tiburones de Sucre*.

En fechas más recientes, se han formado nuevos equipos como *Warriors* y *Elite*, que junto a *Tiburones de Sucre* y *Caciques de Oriente* conforman actualmente la *Asociación de Airsoft del*

estado Sucre. Los equipos *Espectros* y *Caribes* fueron desactivados por decisión de sus propios miembros.

Airsoft de Sucre: Única Asociación Legalmente Constituida en Venezuela.

La *Asociación Civil Deportiva Airsoft de Sucre* representa la única organización de airsoft legalmente establecida en Venezuela, hasta la fecha. Está conformada de hecho y de derecho por cuatro equipos activos: *Tiburones de Sucre*, *Caciques de Oriente*, *Elite Airsoft* y *Warriors Airsoft*.

Esta comunidad practica el *Airsoft* y promueve valores esenciales como el honor, el respeto, la estrategia y el trabajo en equipo. Para garantizar una práctica segura y responsable, los jugadores emplean indumentaria técnica adecuada, conforme a los estándares internacionales del deporte.

Actualmente, la asociación cuenta con más de medio centenar de jugadores activos distribuidos en todo el estado Sucre. Con más de 15 años de trayectoria, sus miembros han participado en múltiples eventos regionales y nacionales, y algunos atletas han representado a Venezuela en competencias internacionales, dejando en alto el nombre de la asociación y del estado.

Airsoft de Sucre ha formado parte de *Mesa de Trabajo* junto al *Ministerio del Poder Popular para la Juventud y Deportes* y otras autoridades competentes, con el objetivo de lograr el reconocimiento oficial del airsoft como disciplina deportiva. Iniciativas que buscan establecer un marco regulatorio que permita su práctica unificada y segura en todo el territorio nacional.

Airsoft de Sucre es un colectivo de deportistas comprometidos, constantes y disciplinados, guiados por principios de responsabilidad y perseverancia. Valores que han sido fundamentales para alcanzar las metas trazadas en su camino hacia el fortalecimiento del airsoft como deporte, comunidad y expresión de ciudadanía activa.

2. BENEFICIOS CIENTÍFICAMENTE PROBADOS DE JUGAR AIRSOFT

Las personas disfrutan jugando al Airsoft por varias razones y a menudo no piensan en todas las ventajas y beneficios que esto genera. Profundizaremos en el análisis de los increíbles beneficios que ofrece el Airsoft a todo aquel que decida sumarse a su práctica. Este es un gran deporte y merece toda la atención porque no solo puede brindar muchos beneficios para la salud de un jugador, sino también enlazar a las personas y, por lo tanto, aumentar la conexión social.

Airsoft también es un deporte extremadamente flexible y creativo, por lo que hay espacio para mejorar por lo que pensamos que es uno de esos deportes que permanecerán en el futuro para continuar conectando a las personas y estimularlos a dar rienda suelta a la creatividad. Airsoft es una actividad deportiva que brinda alegría, diversión y felicidad a todas las personas que lo han practicado en todo el mundo.

Se han categorizado los siguientes beneficios en cuatro apartados:

- ***Beneficios físicos***

- **Beneficios sociales**
- **Beneficios mentales**
- **Beneficios Psicológicos**

En el caso de que alguien todavía tenga dudas sobre si debe o no practicar airsoft se le invita a leer los siguientes puntos:

Beneficios Físicos del Airsoft

Algunos de los beneficios físicos de jugar airsoft incluyen pérdida de peso, mayor resistencia, mayores niveles de energía, mejor salud respiratoria, mayor capacidad pulmonar, mayor condición cardiovascular y estimulación de la circulación sanguínea, que está directamente relacionada con la salud cardiovascular.

Si se pregunta cómo el airsoft puede afectar su nivel de condición física y cuántas calorías quema, se queman entre 100 y 300 calorías por juego de airsoft y entre 500 y 1800 calorías por día completo en el campo de airsoft. Los resultados ciertamente variarán de persona a persona, (Esta es la cantidad aproximada de calorías que quema un jugador promedio durante las actividades de airsoft). En algunos casos, el airsoft puede incluso contribuir al crecimiento muscular, mejorar las articulaciones y contribuir a tener ligamentos más sanos.

Describamos los beneficios que existen en airsoft:

Pérdida de peso

No es un secreto que correr ayuda a quemar las calorías necesarias para perder grasa. La mayoría de los jugadores principiantes están bastante sorprendidos de lo mucho que esto puede ayudarlos a obtener los cuerpos deseados. Esto también puede ser una buena introducción al mundo del fitness porque tú controlas cuánto corres y si quieres puedes empezar simplemente caminando y con el tiempo empezar a correr cada vez más y cambiar tu estilo de juego al agresivo del pasivo.

Aumento de la resistencia y los niveles de energía

¿Se siente cansado todo el día y solo se desempeña con niveles de energía completos en ciertas horas del día? ¿Sin mencionar que a veces puede sentir que sus niveles de energía son bajos durante toda la semana más o menos?, Bueno, esto se debe a la inactividad y a que su sistema endocrino puede estar desequilibrado, a través del airsoft no solo trabajas tu cuerpo lo que te ayudará a elevar los niveles de energía sino que también cuando lo combinas con todos los demás beneficios del airsoft terminas teniendo una gran solución para este problema. A veces, todo lo que necesitas para estar de humor es divertirte a través del entrenamiento físico con otras personas que también comparten la positividad de su entorno y el airsoft es una herramienta ideal para lograrlo.

Salud respiratoria

Airsoft se juega en grandes campos que a menudo se encuentran en la naturaleza, el aire fresco que proviene de los árboles es conocido por sus propiedades para la salud y es una recomendación médica para las personas que viven en las ciudades y que deben tratar de

pasar ocasionalmente tiempo libre en la naturaleza para relajarse. y tomar una bocanada de aire fresco.

El aire fresco de la naturaleza ayuda con los problemas respiratorios y, en ocasiones, resuelve los problemas de las personas con ciertas condiciones de salud. Cuando una persona pasa tiempo caminando y corriendo en un entorno de este tipo, tiene grandes expectativas, y la naturaleza tiene otros beneficios mentales que se mencionan más adelante en esta publicación.

Aumento de la capacidad pulmonar, condición cardiovascular y circulación sanguínea.

El Airsoft se puede jugar en los grandes campos mencionados a través de los bosques, pero también se puede jugar en edificios o diferentes tipos de terrenos, sin importar dónde se juegue, el jugador debe moverse mucho. Caminar, correr, saltar y gatear favorece la circulación en el cuerpo y la salud del corazón, este es también uno de los hechos confirmados por los médicos que ayudan a mejorar nuestra salud.

También correr obligará a una persona a respirar más y, por lo tanto, aumentará la capacidad pulmonar, especialmente al cambiar de posición o correr hacia los objetivos para atrapar al equipo contrario con la guardia baja. Todo esto ayuda al acondicionamiento cardiovascular y después de sólo unos pocos juegos, una persona puede notar las mejoras cada vez que tiene que subir escaleras o tomar un autobús, solo con jugar airsoft durante unos meses la diferencia será más que obvia a favor de la salud.

Si tiene problemas con las venas de las piernas, esta también puede ser una buena razón para unirse al airsoft, porque moverse también es beneficioso para muchas afecciones médicas.

Desarrollo muscular

Evidentemente el airsoft no puede reemplazar al gimnasio, pero puede despertar esa necesidad e interés en un entrenamiento serio que incluya pesos corporales y pesas. Si se gana ese interés, es posible que desees ponerte en buena forma porque verás que también que mejorará tu desempeño a la hora de jugar airsoft. Con tal cambio, es posible que también desee ver dónde están los límites de su cuerpo y motivarse hacia un entrenamiento más formal.

Salud de las articulaciones/ligamentos

Incluso el ritmo moderado de carrera fortalece los ligamentos y los ligamentos sostienen las articulaciones, por lo que las hacen más fuertes. Correr y otros ejercicios también lo ayudan a fortalecer los músculos, músculos más fuertes en combinación con ligamentos más fuertes significan más salud para las articulaciones.

Si es joven, esto puede no ser una gran ventaja para usted (aunque se ha demostrado científicamente que entrenar a una edad temprana de 20 años tiene un impacto en la salud futura de las personas), pero si es unos años mayor practicar airsoft mejorará su condición. A medida que envejecemos, nuestros cuerpos se desgastan, pero el ejercicio ayuda al cuerpo a mantenerse en forma y a reducir los efectos del envejecimiento.

Beneficios Sociales del Airsoft

Los humanos son conocidos por su dependencia social porque son criaturas sociales. Si necesitan amigos, pueden encontrarlos en uno de sus campos de airsoft locales o en algún grupo de airsoft de Internet. El Airsoft permite no sólo conectar con aquellas personas que pueden compartir objetivos similares contigo, sino que también te permite experimentar la diversión que producen esas personas y tú haces lo mismo jugando, respetando las reglas y desafiándolas.

El Airsoft es conocido por su comunidad que puede estar formada desde un pequeño grupo de personas locales hasta grupos más grandes donde puedes encontrar miles de jugadores en ciertos eventos, gracias a esto puedes encontrar fácilmente un grupo de personas que con gusto jugarán contigo y ser tus amigos después de culminada la partida.

Estamos seguros de que a todo hombre o mujer que juega al airsoft le gustaría ver a más personas que comparten el mismo interés en el campo cada vez que hay una partida. Algunas personas necesitan esto más que otras, a algunos les gusta estar solos todo el día y rara vez salen a ver o conocer gente, pero luego están las que socializan y van a las partidas de airsoft por la enorme camaradería y amistad que en ellas se generan. Quizás algunas personas también compartan otros intereses y así sucesivamente, todo gracias al enlace que les facilitó el deporte. El airsoft ha permitido a sus practicantes estar conectados entre ellos, sin importar si son introvertidos o extrovertidos, en torno a un deporte apasionante que fomenta valores de honor y respeto, que ha hecho de los airsofters sea una enorme comunidad que ama el deporte y a sus practicantes.

Beneficios Mentales del Airsoft

Cuando se combinan todos los beneficios físicos y sociales mencionados evidentemente hay una incidencia positiva en los beneficios mentales.

El aumento de la resistencia, los niveles de energía, la circulación y beneficios similares para la salud física dan como resultado una mejor salud mental. El cuerpo sigue a la mente y con la práctica del airsoft la mente se encuentra en un cuerpo sano.

Si existe ansiedad puede ser un resultado directo de la inactividad física, si hay depresión y decaimiento puede ser porque se necesita socializar o tener algún entretenimiento que no se ha experimentado en mucho tiempo. Caminar y correr han mostrado ser una gran mejora para las personas con problemas de salud mental, la razón detrás de esto es que los químicos en el cuerpo tienden a desequilibrarse por cualquier motivo.

El deporte te ayuda a superar este problema, combina el *airsoft* con algo de entrenamiento físico adicional en casa, o en el gimnasio y se obtendrán resultados aún mejores, sin embargo está demostrado que solo el airsoft puede ser suficiente, para mejorar esa condición.

Si te atrae el *airsoft* y crees que puede ayudarte a mejorar tu condición, practícalo da un primer paso, con toda seguridad encontrarás en él la alegría que necesitas. No te obligues a nada, al menos que sientas que te ayuda, y asegúrate de entender que eres más que tus pensamientos y químicos en tu cuerpo, incluso si te sientes deprimido, puedes decirte a ti mismo que te levantes y hagas un cambio en tu vida. su cuerpo y sistema endocrino te seguirán. El *airsoft* es un deporte que mejorará tu condición mental de manera considerable, sobre todo por sus

características anti stress y antidepresivas, los niveles de adrenalina y emoción son un motor de sensaciones agradables para nuestro cerebro y cuerpo en general.

Beneficios Psicológicos del Airsoft

El *airsoft* es un deporte que aporta beneficios psicológicos. A continuación, se presentan algunos de ellos:

1. Reducción del estrés: El *airsoft* puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad al proporcionar una forma de distracción saludable y divertida. El deporte requiere concentración y enfoque, lo que puede ayudar a los jugadores a desconectar de las preocupaciones diarias y reducir la ansiedad.

2. Mejora la autoestima: El *airsoft* puede mejorar la autoestima de los jugadores al proporcionar una forma de logro y superación personal. Los jugadores pueden sentirse orgullosos de su desempeño en el campo y de su habilidad para trabajar en equipo y lograr objetivos.

3. Desarrollo de habilidades sociales: El *airsoft* puede ayudar a desarrollar habilidades sociales al fomentar la comunicación y la cooperación entre los jugadores. Los jugadores pueden aprender a trabajar en equipo y a comunicarse de manera efectiva para lograr objetivos en el campo de juego.

4. Promueve la resiliencia: El *airsoft* puede fomentar la resiliencia al enseñar a los jugadores a lidiar con situaciones difíciles y a recuperarse de los errores. Los jugadores pueden aprender a adaptarse a los cambios en el campo de juego y a perseverar a pesar de los desafíos.

5. Mejora el enfoque y la concentración: El *airsoft* puede mejorar el enfoque y la concentración al requerir que los jugadores estén atentos y alerta en todo momento. El deporte puede ayudar a mejorar la capacidad de los jugadores para enfocarse en una tarea y mantener la concentración durante períodos prolongados de tiempo.

En resumen, el *airsoft* puede tener varios beneficios psicológicos, incluyendo la reducción del estrés y la ansiedad, la mejora de la autoestima, el desarrollo de habilidades sociales, la promoción de la resiliencia y la mejora del enfoque y la concentración. Estos beneficios pueden ser útiles para mejorar la salud mental y el bienestar de los jugadores.

Un estudio publicado en la revista científica "*Frontiers in Psychology*" analizó el impacto del *airsoft* en la cognición y el comportamiento de los jugadores. Los resultados mostraron que los jugadores de *airsoft* tenían una mayor capacidad para la atención selectiva, la memoria a corto plazo y la toma de decisiones estratégicas, en comparación con los no jugadores.

En otro estudio, publicado en la revista "*Psychology of Sport and Exercise*", se examinó el impacto del *airsoft* en la resiliencia y la autoeficacia de los jugadores. Los resultados mostraron que los jugadores de *airsoft* tenían una mayor capacidad para lidiar con situaciones difíciles y para recuperarse de los errores, así como una mayor confianza en su capacidad para lograr objetivos en comparación con los no jugadores.

Además, el psicólogo deportivo Dr. Costas Karageorghis ha destacado los beneficios psicológicos del *airsoft* en su libro "*Applied Sport Psychology: Personal Growth to Peak Performance*". Según Karageorghis, el *airsoft* puede mejorar la capacidad de los jugadores para trabajar en equipo, para tomar decisiones rápidas y para manejar situaciones de alta presión.

En resumen, los estudios y los expertos en psicología deportiva destacan que el *airsoft* puede tener varios beneficios psicológicos, incluyendo la mejora de la atención selectiva, la memoria a corto plazo, la toma de decisiones estratégicas, la resiliencia, la autoeficacia, el trabajo en equipo y la capacidad de manejar situaciones de alta presión. Estos beneficios pueden ser útiles para mejorar la salud mental y el bienestar de los jugadores.

El *Airsoft* es una actividad que requiere o exige al atleta mantenerse en forma, más allá de la actividad física, se puede notar en la respuesta mental y los reflejos que mejoran considerablemente con la práctica del *airsoft*, además del tiempo de reacción del cuerpo también se ve afectado de manera positiva, mejorando incluso los reflejos. El aspecto social es otra gran ventaja, se conocen personas y se hacen nuevos amigos. Cuando sumamos todo, tenemos delante una gran actividad deportiva y recreativa que te ayuda en la vida y complementa con cosas importantes en tu vida.

Entrenarse y acondicionarse física y mentalmente a gran escala es parte de muchas actividades deportivas pero se ha descubierto que el *Airsoft* no solo respalda esa idea, induce al *airsofter* a encontrarse con un estilo de vida activo que puede mejorar su vida en muchos campos.

El *airsoft* valdría la pena solo por la pura diversión que brinda, sin ninguno de los beneficios para la salud mencionados anteriormente, sin embargo tiene una serie de beneficios que hacen que sea un deporte resolutivo, altamente refrescante y con buenas dosis de adrenalina y ejercicio que hacen que su practicante experimente vivencias y situaciones poco probables de vivir en otra actividad físico deportiva..

El llamado es para todo interesado en conocer el deporte acuda, experimente la experiencia del *Airsoft*, comparta, y lo pruebe, sin duda alguna quedarán enganchados. Como se ha mencionado, posee una serie de beneficios que ayudan de manera notable a la salud y la psiquis de las personas. Es una actividad fácil de practicar que quizás le dé a usted esa dosis de adrenalina y competitividad que otros deportes no ofrecen. El *Airsoft* es mucho más que un juego. Es una disciplina completa que combina deporte, estrategia, comunidad y bienestar. Sus beneficios, respaldados por la experiencia de miles de jugadores en todo el mundo, lo convierten en una práctica altamente recomendable para quienes buscan mejorar su salud física, mental y emocional, mientras construyen vínculos significativos y se divierten intensamente.

Valores que aporta la práctica de esta actividad para el desarrollo integral de los ciudadanos.

Airsoft de Sucre es una comunidad de juego que se basa en la relación cordial y fraterna entre sus miembros, ajena a las diferencias políticas, religiosas, étnicas, de género o de clase que puedan polarizar o dividir. Nuestro colectivo potencia el desarrollo cooperativo de sus equipos, apoyando los emprendimientos o innovaciones, que busquen perfeccionar la práctica del *Airsoft*, ya sea con fines deportivos, recreativos o simplemente anti-estresante.

Somos una Comunidad que busca interactuar con los actores relevantes y entidades fiscalizadoras, para clarificar sus dudas y exponer el real alcance del *Airsoft*, facilitando la información que se nos requiera, impulsando la creación de clubes deportivos, potenciando la legalización de esta disciplina mediante el reconocimiento como actividad recreativa, en general haciendo todo lo necesario para diferenciar esta disciplina y definirla como de estrategia y aventura. Los valores, conductas y comportamientos aceptados y probos de nuestro entorno y

de nuestra sociedad son desarrollados en la práctica del *Airsoft*. El estado Venezolano ha desarrollado e impulsa planes para el rescate de dichos valores, estando la práctica de nuestro deporte inmerso en la promoción de los mismos.

La Moral, la Ética y el Honor son los pilares y los fundamentos en que se basan nuestros atletas para la práctica de esta actividad deportiva, ya que, la base del juego, es que al recibir el mínimo contacto con la esfera plástica de 6 mm, el atleta, debe reconocerlo y asumir que se encuentra fuera del juego, aun si no es observado por un juez de campo, la que representa la esencia fundamental de la actividad, LA HONORABILIDAD.

De igual forma promueve el trabajo en equipo, la solidaridad, compañerismo, colaboración, la sana diversión entre todos los que participan directa e indirectamente en el *Airsoft*, atletas, espectadores, familiares, amigos, desarrollando la convivencia y unión de las comunidades, lo que conlleva al desarrollo y crecimiento integral de la nación.

Valores que promueve el juego.

A. El respeto y la honradez entre jugadores es la primera regla y la más importante para que esta actividad se desarrolle con normalidad y todos disfruten de ella.

B. La central en cada actividad es compartir sanamente, para este fin, se dispondrá en las partidas de un espacio de convivencia.

C. La solidaridad, la honestidad, el criterio y la buena fe son los valores esenciales del jugador de *Airsoft*, este no busca dañar a su competidor, no incurre en acciones peligrosas para otro o para si mismo, antepone los valores por sobre el sentido de competencia.

D. Se cuida el medio ambiente, evitando dejar basura en las áreas que se utilizan, como también, se respeta la flora y fauna, evitando dañarla y reduciendo el impacto de la presencia humana en zonas ecológicamente sensibles. Siendo el equipo organizador y los invitados los encargados de que todos en el campo de juego cumplan esta normativa.

3. ESTRUCTURA DE NUESTRA ORGANIZACIÓN.

Airsoft de Sucre es una comunidad integrada por ciudadanos que se desempeñan en diversos campos laborales, en actividades profesionales, técnicas, oficios y estudiantiles. Somos una comunidad que practica un deporte recreativo emergente, que está normado en términos de seguridad personal y espacios de desarrollo, respetuosa de las leyes vigentes y trabajando para constituirnos legalmente como actividad deportiva recreativa en Venezuela.

El ambiente existente en nuestra Asociación es de gran convivencia entre todos los miembros, primando la camaradería y la recreación al aire libre. Nuestra comunidad está conformada por más de 60 atletas. Somos una agrupación ajena a toda forma de discriminación racial, religiosa y de género, no tenemos filiación ideológica o de movimientos extremistas, además de promover la no violencia. Esta comunidad se declara respetuosa del Estado de Derecho vigente en nuestro país, y de las normativas que nos regulan.

Somos un grupo humano que busca reunir personas interesadas en la promoción, práctica, investigación y desarrollo de nuestro deporte, con un enfoque recreativo, en esta actividad física al aire libre y que les permite abandonar las conductas sedentarias. Agrupar a personas mayores de edad, en nuestra área de influencia y que se desarrollan en distintas profesiones u oficios.

Junta Directiva de la Asociación de Airsoft del estado Sucre.

La Junta Directiva está conformada por seis (6) miembros de la comunidad, pertenecientes a diferentes clubes, que actuarán como entidad coordinadora entre equipos y que serán electos por votación universal. Tienen el cargo por un periodo de 2 años, según lo estipula la Ley que regula a los clubes deportivos.

Funciones de la Asociación de Airsoft del estado Sucre:

- A.** Cumplir y hacer cumplir la ley del deporte y su reglamento, los estatutos y los reglamentos de la Asociación y las resoluciones del consejo de honor.
- B.** Velar por el cumplimiento de los objetivos de la comunidad.
- C.** Convocar a reuniones periódicas de asociados, donde se discutan los objetivos y decisiones que afecten al estado.
- D.** Promover y difundir a nivel de medios de comunicación y actores relevantes del estado el quehacer del Airsoft en el contexto local, con el fin de mantener una connotación positiva de nuestra actividad física.
- E.** Supervisar la práctica responsable del Airsoft entre los equipos o clubes que conforman la Asociación Estatal.
- F.** Participar o generar actividades de difusión al público sobre el Airsoft, potenciando su integración en el contexto de ferias, exposiciones y exhibiciones.
- G.** Definir la asignación de recursos, ya sea por presupuesto anual o por proyectos, para las tareas definidas como prioritarias para el desarrollo local.
- H.** Investigar nuevas modalidades de juego y avances en el deporte.

Equipos o Clubes Deportivos.

La comunidad está organizada por equipos o clubes deportivos, los cuales deben tener las siguientes características:

- A.** Un equipo o club deportivo deberá estar conformado por al menos 5 o más jugadores: en principio los equipos deberán constituirse como clubes deportivos registrándose como tales en sus respectivos estados de conformidad con las disposiciones legales aplicables.
- B.** Para el reconocimiento e integración a la comunidad de un equipo o club deportivo deberán contactar a la Asociación Estatal para manifestar su deseo o interés en practicar Airsoft.
- C.** El equipo debe estar legalmente registrado y se les solicitará todos los datos completos de las personas que lo integran y las copias fotostáticas de sus cédulas de identidad, para su revisión y posterior aceptación oficial.
- D.** Todos sus miembros deben ser mayores de edad, debiendo acreditarlo con su cédula de identidad.

E. No podrá bajo ninguna circunstancia ser miembro de un equipo quienes hayan sido procesados por delitos graves, violencia familiar o delitos de género.

F. Deben elegir de entre sus miembros un presidente o representante de Equipo, que como indica el nombre representará al equipo en todas las actividades y decisiones que requiera la comunidad. Para este fin inicialmente podrá nombrar en forma transitoria a cualquier integrante en este cargo, pero en un plazo máximo de 30 días deberá hacer una elección universal, siendo el periodo de duración en el cargo de 1 ó 2 años máximo. Este formato cambia solo si el equipo se constituye en Club deportivo, pues en ese caso se aplican los mecanismos que dispone la Ley para este fin.

G. Cada equipo se hace responsable de las acciones de sus jugadores, en caso de que alguno de estos cometa actos que se consideren "graves" en contra de las leyes vigentes, el reglamento de la comunidad o se haya involucrado en acciones vandálicas o xenófobas, debidamente comprobadas, deberá ser expulsado, de no ser así, o de ocultar información, se evaluará sancionar al equipo en su conjunto según la gravedad de la falta.

H. Los Equipos o Clubes deportivos deben en todo momento cumplir y hacer cumplir la ley del deporte y su reglamento, los estatutos y los reglamentos de la Asociación de Airsoft del estado Sucre, y las resoluciones del consejo de honor.

Presidentes o Representantes de equipo.

Son personas electas por cada equipo o club para actuar como cara visible del grupo, representar a los mismos en el campo de juego y participar de la estructura de la comunidad para los procesos de toma de decisiones. Las responsabilidades y actividades que realizan son:

A. Representar a su equipo para todos los efectos dentro de la comunidad (sugerencias, reclamos, decisiones, presupuesto de la comunidad, etc.).

B. Son responsables del cumplimiento del reglamento de la comunidad dentro de su equipo.

C. Cuentan con voz y voto, en la toma de decisiones en las asambleas realizadas por la Asociación de Airsoft del estado Sucre.

Grupos de Trabajo.

La Asamblea General podrá designar grupos de trabajo de carácter transitorio a permanentes, los cuales se encargan de tareas específicas dentro de la comunidad. Sus funciones y atribuciones son las siguientes:

A. Velar por el cumplimiento de la actividad asignada.

B. Solicitar el presupuesto necesario para la realización de sus actividades.

C. Asistir a reuniones donde se traten temas que involucran dicho grupo (Asistencia del líder de grupo o representante).

D. Presentar sugerencias y proyectos para ser decididos en las reuniones de las asambleas generales o la Junta Directiva, con el fin de mejorar las condiciones de juego.

Miembros Oficiales.

Son atletas o jugadores miembros de la comunidad que han pasado por los procesos de selección de un equipo o club deportivo y la recepción por parte de la asociación estatal y Junta Directiva y que están integrados formalmente a un equipo reconocido.

Jugadores sin equipos, (foráneo).

Son atletas o jugadores miembros de la comunidad pero que por alguna razón no pertenecen a ningún equipo. La aceptación de un jugador como foráneo estará sujeto a la aprobación por parte de la asociación estatal a en su defecto, la Junta Directiva, para este fin se le solicitará no tener deudas con su equipo anterior, tener al menos más de 6 meses como miembro oficial y con un mínima de 10 partidas acreditadas en ese periodo.

Este estatus es transitorio, no pudiendo superar los 6 meses, no otorga derecho a voto o participación en las decisiones de la comunidad, pero si podrá la persona ser parte de equipos de trabajo o presentar propuestas para mejorar la Comunidad, las cuales serán analizadas, discutidas y votadas en los espacios que corresponda. Un jugador foráneo podrá asistir libremente a partidas amistosas o eventos oficiales de la comunidad, debe cumplir con las obligaciones de cuotas pactadas por la Asociación y velar por el buen nombre de la comunidad en todo momento.

Jugadores nuevos.

Todo jugador nuevo de un equipo, participa bajo la responsabilidad de dicho equipo, quien debe velar por transmitir las normativas vigentes, los valores de la comunidad y la honorabilidad en el juego, así como el buen comportamiento en todos los eventos.

Los equipos podrán captar nuevos miembros mediante procesos de selección, ya sea a base de referidos (amigos, familiares, conocidos etc.). Los mecanismos internos deben ser idóneos, garantizando el cumplimiento de las normas estipuladas para los equipos o clubes deportivos en relación a sus miembros.

Nuevos equipos o Clubes deportivos.

Se deberá aplicar las siguientes reglas como sistema de ingreso para los nuevos equipos:

Para este fin debe existir un coordinador del proceso, que genéricamente se denominan "encargados de recepción" y que están bajo la supervisión de la Asociación de Airsoft del estado Sucre y su Junta Directiva.

Para el registro de un nuevo equipo se debe informar por escrito a los Encargados de la recepción indicando:

- Nombre del equipo y el logotipo identificativo.
- Municipio y parroquia donde tendrán su sede principal.
- Nombres y apellidos de los integrantes, incluyendo cédula de identidad, teléfono de habitación y celular, modelo de marcadora que usa cada jugador, dirección de domicilio y cualquier otro soporte que se considere pertinente.
- Nombres y apellidos de la Junta Directiva del equipo club, indicando quien es el Presidente, representante y/o capitán.

Los encargados de Recepción Coordinarán junto al Presidente, representante a capitán del nuevo equipo un calendario de Juegos enfocados a explicar el funcionamiento y las normas de la comunidad, como también conocer a los nuevos jugadores y ver su comportamiento en el terreno de juego, detectando oportunamente cualquier conducta inapropiada o no acorde a nuestra comunidad. Para aceptar un equipo, este deberá tener la aprobación de los encargados de recepción y será aprobado con la votación de la mayoría en la reunión de la Asociación de Airsoft del estado Sucre para su ingreso formal a la comunidad.

Toma de decisiones.

Las decisiones de la comunidad se tomarán según los niveles que correspondan, según las instancias, Asamblea General donde deciden con voto universal y directo una vez establecida, reuniones de Junta Directiva, donde se revisan y estudian materias de forma macro y se define el bienestar de la comunidad en general. Las decisiones se harán por medio de debate y votación directa, donde cada representante tiene derecho a un voto.

Una vez efectuadas las reuniones se deberá redactar un acta con los acuerdos alcanzados, que deberá ser enviada a más tardar dentro de los cinco (5) días siguientes a la reunión en el área del nivel correspondiente, y una vez enviada el acta los representantes asistentes a la reunión tendrán 3 días para dar el Vista Buena a solicitar las modificaciones que sean pertinentes. Cada representante o capitán de equipo tiene la obligación de informar a su equipo los acuerdos adoptados, sin perjuicio de esto, una vez terminado este proceso las actas deberán ser de acceso general y se constituyen en lo que rige y regula el accionar de los equipos.

A las reuniones de la Asociación de Airsoft del estado Sucre se podrán invitar los equipos que están trabajando en algún proyecto para exponer los alcances y requerimientos del mismo. Estos asistentes podrán opinar sobre las materias que los involucran, pero no tendrán derecho a voto, a menos que vayan en representación del representante a capitán del equipo al cual pertenecen.

Indistinto de esta estructura, existirá siempre el debido proceso de comunicación, (mediante los medios disponibles en la Asociación de Airsoft del estado Sucre o los equipos, entendiéndose redes sociales, Web, WhatsApp, etc), de las determinaciones que se están analizando, para recibir el aparte de quienes declaren o posean competencias en las temáticas involucradas.

Finanzas.

Las finanzas de la comunidad estarán a cargo del Tesorero de la Asociación y sus funciones se especifican a continuación:

A. Publicar semestralmente los balances detallados correspondientes en la sección habilitada en los medios para tal fin.

B. Informar en cualquier momento a solicitud de los equipos cualquier aspecto relacionado a su gestión.

C. Recolectar los recursos asociados a las Tecnologías de Información y Comunicación, (T.I.C.), para conceptos de publicidad y promoción de la Asociación.

D. Custodiar los fondos de la comunidad y tener disponible en cualquier momento y al instante, el dinero de la comunidad para los fines que se definan.

Son funciones de la Asociación en cuanto a finanzas.

A. Publicar periódicamente, (según lo acordado) usando las Tecnologías de Información y Comunicación, (T.I.C.), para tal fin, los balances detallados.

B. Informar en cualquier momento a solicitud de un Equipo de la Asociación cualquier aspecto relacionado a su gestión.

C. Mantener y solicitar los presupuestos a los grupos de trabajo definidos.

D. Custodiar los fondos de la comunidad y tener disponible en cualquier momento y al instante, el dinero de la comunidad para los fines que se definan.

E. Cobrar la cuota mensual definida por la Asociación y aplicar las sanciones que correspondan en caso de incumplimiento. Esta cuota deberá ser cancelada por cada equipo durante la primera semana de cada mes, ya sea vía depósito a una cuenta bancaria, o personalmente al tesorero.

La Asociación establecerá el mecanismo de sanción que corresponda por el incumplimiento en el pago de la cuota, como también los plazos para aplicar estas medidas. Las determinaciones adoptadas deberán estar publicadas para que sean de conocimiento general.

Cada secretario de finanzas o tesorero de los equipos, deberá enviar la nómina de las personas y/o equipos a los que se le aplique una sanción por causa de incumplimiento en el pago de cuotas, cesando la sanción cuando la situación de pago se regularice.

Registro y Acreditación.

El secretario de la Junta Directiva tiene a su cargo el sistema de registro y acreditación de jugadores, cuya finalidad es tener un Censo y Registro ordenado de las personas que practican Airsoft en nuestra comunidad. Para este fin cada equipo debe enviar los datos de sus miembros en el formato que se le envíe, adjuntando foto digital según estándar definido y cancelando el monto vigente para la elaboración de la respectiva credencial, Para los jugadores sin equipos o foráneos, si existiera el caso, el proceso es el mismo. Si el jugador extravió este

documento deberá solicitar a la secretaria una nueva credencial debiendo en todo caso cancelar el valor vigente de la misma

Consejo de Honor.

El "Consejo de Honor" será un órgano colegiado, encargado de estudiar los casos que se planteen e imponer sanciones en caso de que así sea requerido a las personas o equipos, cuando ocurran faltas o hechos que así la ameriten. Estará integrado por cinco (5) miembros, quienes resolverán asuntos planteados entre dos o más personas o equipos adscritos a la asociación estatal. En cada equipo o club deportivo también existirá un Consejo de Honor integrado por tres (3) personas, y resolverán los conflictos de su propio equipo.

Sanciones.

Cuando las acciones de un individuo o un equipo durante el juego son meritorias de una sanción, el Consejo de Honor de la Asociación Estatal procederá a estudiar y revisar el caso, pudiendo llamar en caso de que así lo amerite a los jueces de campo que hayan presenciado los hechos; y procederá a decidir sobre el caso planteado ajustándose en todo caso a un debido proceso, existiendo medios de prueba, descargos, derecho a defensa y aplicará una sanción en función de la gravedad de la falta: Asimismo deberán mantener ese cuerpo colegiado en todo momento ecuanimidad, proporcionalidad y espíritu de reparación en las medidas que adopte. La decisión de expulsión de una persona o equipo deberá ser confirmada por la Asociación estatal y el Consejo de Honor de la Asociación.

Cuando existan situaciones que entorpezcan o debiliten las relaciones entre los equipos, ya sea por publicaciones irrespetuosas vía internet, en el terreno de juego o a partir de declaraciones en reuniones o actividades oficiales, los involucrados deberán solucionar su conflicto en primera instancia directamente, de no conseguir acuerdos o solución, se deberá convocar al Consejo de Honor que aplique según sea el caso de las partes involucradas.

Cuando las acciones o dichos de una persona, equipo de trabajo, capitán de equipo, miembro de la Asociación o Directiva perjudiquen la buena convivencia, deterioren la imagen pública o impliquen mal uso de los bienes de la comunidad, solicitud de favores, aceptación de gratificaciones, cobras indebidos de dineros a nombre de la comunidad o evasión de sus responsabilidades comerciales con los proveedores, en estas circunstancias, debidamente acreditadas, se podrá sancionar dependiendo de la gravedad de la misma, y bajo las reglas establecidas en el reglamento de la Asociación de Airsoft del estado Sucre.

El principal capital de la Asociación de Airsoft del estado Sucre son sus atletas, por lo cual, las acciones irresponsables de terceros o personas inescrupulosas serán sancionadas con el máximo rigor del reglamento. La apropiación de bienes de la Comunidad o el mal uso de los mismos, se considerará una falta grave, correspondiendo la sanción mayor que estipula este reglamento, sin perjuicio de ello, las acciones que sean constitutivas de delito serán notificadas a los órganos competentes para perseguir las responsabilidades penales que surjan de los ilícitos, con el fin de mantener el patrimonio o la buena reputación de la de la Asociación de Airsoft del estado Sucre.

La persona o entidad deportiva que haya sido sancionada por faltas graves o muy graves, tiene derecho dentro de los siguientes diez (10) días hábiles a apelar ante el Consejo de Honor de la Asociación de Airsoft del estado Sucre.

Nota: para conocer el reglamento disciplinario de la Asociación de Airsoft del estado Sucre, leer documento en anexos.

4. REGLAMENTO DE COMPETENCIA Y EVENTOS DE LA ASOCIACIÓN DE AIRSOFT DEL ESTADO SUCRE.

4.1 NORMAS DE ORGANIZACIÓN

A) Es condición OBLIGATORIA que el equipo o miembros de la Asociación a los cuales se le asigna un evento, conformen un Comité Organizador, el cual este integrado por personas capaces, responsables y de probada trayectoria en la Comunidad, para así garantizar el buen funcionamiento de la logística y la confianza en los participantes.

B) El Comité Organizador, deberá anunciar la fecha del evento por lo menos con 45 días de anticipación, así como también las fechas de pagos de las diferentes cuotas establecidas para costear el evento.

C) Se recomienda que los eventos tengan una separación mínima de 30 días entre ellos. Esto entre otras cosas para darle oportunidad a todos los atletas poder participar en los mismos.

D) Cualquier evento en el que los equipos organizadores deseen que la Asociación avale, deberán notificarlo con 45 días de anticipación, y luego de la notificación, los organizadores deberán antes de 30 días a la celebración del evento haber cumplido con los requisitos exigidos por la Asociación para que pueda proceder su aval, en caso contrario será desechada la solicitud realizada.

E) La Asociación del Estado deberá supervisar y tomar nota sobre todo lo relativo a la seguridad de la cancha de juego y demás consideraciones pertinentes que deberá observar con 30 días de anticipación al evento.

F) Los organizadores de un evento deberán enviar a la Asociación constancia de haber participado a las autoridades militares y policiales del estado, sobre la realización de dicho evento. Las fechas establecidas por el comité organizador para el pago de las cuotas deberá ser respetada por la Comunidad y no se aceptarán prórrogas para el mismo, a menos que sean causas mayores y si la Junta Directiva de la Asociación lo considere viable se puede otorgar un plazo que no afecte ni amenace el buen funcionamiento del evento.

G) La fecha de la última cuota para pagar el evento, debe ser por lo menos 10 días antes de la fecha establecida, para así proporcionar un tiempo prudencial al comité organizador para la mejor organización del evento.

H) El comité organizador debe enviar a cada equipo una planilla de inscripción, donde refleja los datos del competidor y los acompañantes la cual debe contener: nombre y apellido, cédula de identidad, sobrenombre, modelo y marca de marcadora, número telefónico de emergencia y patologías que padece.

Dicha lista se usará para:

- Tenerla en el puesto de ingreso para cotejar con el equipo que se registra.
- Entregar al cuerpo de Jueces para efectos de evaluación
- Entregarla al comité evaluador para su registro en la Asociación de Airsoft del estado Sucre.
- Entregar al cuerpo médico, bomberos o paramédicos que atenderán el evento.
- Tenerla presente en caso de que cualquier ente del estado lo solicite.

I) El comité organizador debe ubicar un sitio con capacidad de albergar a todos los participantes al evento, denominada ZONA VERDE (Área Segura). Esta zona debe cumplir con las condiciones mínimas de estancia, salud y seguridad expresadas en este reglamento. En caso de que la cancha o terreno de juego no esté cerca del hospedaje de los jugadores el Comité Organizador debe dar opciones de albergue a los participantes, dando la oportunidad de que un equipo solo pague por jugar el día del evento y así no obligar a los competidores a quedarse en un sitio específico. En los casos donde la cancha o terreno de juego esté dentro de un área que ofrezca una opción de hospedaje y si las medidas de seguridad lo permite, igualmente se ofrecerá otras opciones de alojamiento: en todo caso los equipos deben apegarse a las normas de horario de entrada y salida establecidas para las personas que no se alojen en los sitios ofrecidos por el organizador, haciendo estricto cumplimiento de los horarios establecidos por el comité organizador. En caso de no acatarlas al primer llamado, serán sancionados de acuerdo a lo establecido en los reglamentos.

J) El Comité Organizador debe tener en el evento un Grupo de Protocolo o Bienvenida que reciba a cada uno de los equipos, y que además orientará al Presidente o Capitán del equipo que arribe y señalar el sitio de alojamiento y el lugar de espera mientras se registran en el evento, deberán asignar un Delegado que atenderá los requerimientos de cada equipo, esto con la finalidad de que cualquier eventualidad sea tratada de manera personalizada y más efectiva. El puesto de recepción donde se hará el registro, deberá contar con 2 personas por cada 25 jugadores quienes estarán registrando simultáneamente a los equipos que arriben al sitio, se recomienda instalar computadores y tener personas diestras que agilicen el proceso de registro y entrega de credenciales.

K) Las credenciales que se les entreguen a cada competidor son INTRANSFERIBLES y de uso obligatorio durante el lapso del evento, deben tener un espacio donde se deban identificar: Nombre y Apellido, Equipo, Estado y Foto. Adicional se debe colocar cada jugador un brazalete que no se pueda remover para así identificar a los jugadores, organizadores y demás personas que asisten al evento. Todo aquel que no porte la credencial será sancionado de acuerdo a lo establecido en las normativas aplicables.

L) Para el equipo que se hospeda en la zona donde se realizará el evento: Al momento del registro del equipo, el Presidente o Capitán deberá presentar la planilla de inscripción y sólo en ella deben estar reflejados los competidores y acompañantes que previamente el Comité Organizador confirme como inscritos, el registrador la conciliara con su lista y esta debe estar igual: en caso de que el equipo tenga un adicional y no haya hecho la acotación a tiempo, la persona no relacionada, deberá esperar hasta que se registren todos los equipos y en caso de haber disponibilidad se le otorgara un lugar, no garantizando el hecho de alojarse junto a su equipo, caso contrario, se tendrá que retirar del evento, y se le reembolsará el dinero. Con 15 días antes del Evento, el Comité Organizador enviará un informe donde detalle los inscritos en

el Evento y cada equipo confirmará esa información. Este informe se debe publicar en los medios disponibles y deberá ser revisado y aprobado por la Asociación.

M) Para el equipo que solo asistirá al día de la competencia todos los presidentes o capitanes de estos equipos se dirigirán al sitio de juego a la hora determinada por el Comité Organizador, donde se les hará registro a cada equipo y se le anunciará una breve reseña de los resultados a puntos importantes del congresillo de la noche anterior.

N) El Comité Organizador debe establecer el itinerario de actividades, donde se detallaran las horas de comienzo y culminación de las mismas, debe estar ajustado a la cantidad de personas que asistieron al evento de manera racional, deberá velar y ser el responsable de su estricto cumplimiento y publicarlo por lo menos 30 días antes del evento. En caso de que por causas imputables al Comité Organizador, se incumpla el itinerario de actividades y horarios: éste será sancionado de acuerdo a lo establecido en los reglamentos de esta Asociación.

O) Se hará un congresillo, que será el sitio donde se dará la bienvenida al evento de manera formal, además donde se aclaran dudas y se expresarán los detalles del juego. Luego de que el Comité de Bienvenida exponga los puntos, solo al final, cada presidente o capitán de equipo tendrá derecho a una participación para presentar sus puntos de vistas, preguntas o inquietudes. Este Congresillo se debe realizar de manera obligatoria con por lo menos 12 horas antes del comienzo de juego.

P) Las pruebas de cronografía deben estar incluidas con carácter obligatorio antes de dar inicio al evento o partida, (por lo menos 02 horas antes). Estas pruebas deben estar supervisadas por el cuerpo de arbitraje colegiado de la Asociación. Las marcadoras luego de pasar las pruebas deben salir con un precinto o etiqueta donde indique la velocidad de salida en F.P.S., (Pies Por Segundo), y no permita abrir de nuevo la marcadora para un eventual arreglo.

Q) En caso de que el mapa de juego está fuera del sitio de alojamiento de los atletas a una distancia superior a 1 km o en una vía incomoda o que atente a las condiciones físicas de los participantes (Ej. Subidas empinadas, terrenos muy irregulares, posible presencia de serpientes, etc.), el Comité Organizador debe garantizar el transporte a los participantes. El terreno de juego o cancha no deberá tener más de 30 min de recorrido desde la ZONA VERDE (zona de seguridad), en caso de ser así, se debe garantizar el traslado por parte del comité organizador. En caso de que no cuente con este servicio será sancionado de acuerdo a lo establecido en el reglamento de la Asociación.

R) El Comité Organizador debe establecer y dejar en claro la Zona Verde, (Zona de Seguridad), **Zona Amarilla**, (Zona Neutra o Respawn), **Zona Roja**, (Zona de Juego), así como una **Zona de Hidratación General**, y en las **Zonas Amarillas**, (Zonas Neutras o Respawn), también debe haber hidratación antes de comenzar el juego.

S) En el momento de juego el Comité Organizador debe velar por el buen desempeño del cuerpo de arbitraje, el suministro de hidratación, la presencia de los grupos de paramédicos y todo elemento que esté involucrado en el transcurso del juego. Así mismo tener a la mano toda la documentación de solicitud de permisologías, apoyo a grupos de paramédicos, etc.

T) Al culminar el tiempo de juego, el Cuerpo de Arbitraje, debe velar por que cada competidor salga de la cancha y están todos en el sitio de Zona Verde, (zona segura).

4.2 NORMAS DE CONDUCTA

A) El respeto, la compenetración y coordinación entre los jugadores son vitales tanto en el juego como en el entorno y transcurso del evento.

B) No se permite ningún tipo de simbología racista o excluyente, proselitismo así como actitudes antisociales, acciones violentas y las agresiones físicas están sancionadas con la expulsión automática del agresor.

C) Está prohibido el uso de insignias, emblemas y rangos de las FANB, así como sus uniformes regulares durante las partidas de Airsoft, sin embargo esta Asociación puede contribuir a nivel didáctico, de entretenimiento o deportivo cuando algún organismo de seguridad del Estado requiera asistencia deportiva de esta Asociación o equipos que la conforman. En dado caso el uso de uniformes, indumentaria y rangos siguen siendo de uso exclusivo de la FANB y cuerpos de seguridad del Estado. Para este tipo de colaboración debe existir una invitación formal por parte del organismo organizador.

D) Esta Asociación respeta y acepta a quienes forman parte de las FANB, sin embargo su integración a nuestra comunidad será desde el punto de vista deportivo, sin destacar o hacer notar su estatus de "uniformado", ya que esta es una asociación civil de tipo deportiva, dejando además claro ante la comunidad y el público en general, que no se transfieran técnicas y/o se adiestre a los jugadores en materias propias de la milicia, venta de pertrechos o material de guerra de cargo fiscal o que se promuevan actividades en recintos militares sin contar con las autorizaciones del oficial superior de la Unidad.

E) Queda prohibido utilizar las marcadoras fuera del campo de juego.

F) Todos los jugadores deben vestirse en el lugar de juego y no llegar a los puntos de reunión con el uniforme de juego.

G) Si la partida se efectúa en un terreno abierto o de acceso público, se debe solicitar un permiso al dueño (de existir) o a la institución que figure como dueña del terreno, como también notificar mediante carta a las autoridades regionales y municipales, especificando día, hora y cantidad de personas que asiste, como también adjuntar las documentaciones correspondientes, que acrediten el carácter deportivo de nuestra actividad.

H) Está prohibido el uso de cuchillos, solo están permitidos utensilios de uso culinario (para cocinar o de servicio).

I) Están estrictamente prohibido el porte o manejo de armas de fuego y/o fogueo en las áreas de juego, la violación de esta normativa acarrea una sanción grave por parte del Consejo de Honor de la Asociación.

J) Está estrictamente prohibido el uso de artefactos explosivos, gases sofocantes, o lacrimógenos. Las bombas de humo o la pirotecnia serán controladas por los organizadores o cuando el mapa lo permita. El uso de granadas de *airsoft* está permitido, bien sean simuladas o activables.

K) Está prohibido el consumo de alcohol durante las partidas o en los intermedios en las áreas de juego.

L) Está prohibido el consumo de cigarrillos en las áreas de juego.

M) Queda prohibido terminantemente la tenencia, tráfico y/o consumo de sustancias ilícitas durante la estancia en cualquier espacio donde se lleve a cabo el evento.

N) Cada Capitán de equipo será responsable de los actos de sus integrantes, asumiendo las sanciones que se dictaminen a su equipo o integrante.

O) Para efectos de registro, solicitud de requerimiento, reclamos, etc.: solo el Capitán de equipo será la persona que acudirá al representante del Comité Organizador a Cuerpo de arbitraje. Cualquier participante que haga reclamos directamente, será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta normativa.

P) Cada participante que se hospede en el Campamento Principal Área Segura, tiene la obligación de acatar las normas del establecimiento

Q) Está prohibido agredir verbal o físicamente a un participante, representante del Comité Organizador o del cuerpo de Arbitraje. En caso de incurrir en esta falta será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta normativa.

R) Cada participante está obligado a acatar las normas de conducta y seguridad establecidas por el comité organizador.

S) 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.

T) En caso de reclamo al cuerpo de arbitros, el jugador acudirá a su capitán y este la canaliza con la mesa técnica que coordina el encuentro, posterior a la finalización de la partida. De ser procedente el reclamo, se le otorgará al equipo afectado la puntuación descontada de acuerdo a la sentencia.

4.3 NORMAS DE JUEGO

A) El Comité Organizador exigirá que todo atleta que desee jugar en el evento, sea 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.

B) El Comité Organizador deberá indicar a los participantes las diferentes demarcaciones del terreno desde un principio y de manera clara y visible 3 zonas: Esto va en función a las modalidades de juego que el comité organizador diseñe.

- **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 capuchón 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 o 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.

C) 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.

D) Inmediatamente al ser marcado, el jugador obligatoriamente debe 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.**

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

F) 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.

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

H) 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"** 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, lo que se denomina eliminación **"Silenciosa"**. El jugador sorprendido deberá dirigirse en silencio a la zona de desincorporados.

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

J) 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.

K) 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 DEBE suspender gritando a viva voz **"TIEMPO"** por 3 veces.

L) 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.

4. 4 NORMAS DE SEGURIDAD

A) El Comité Organizador debe garantizar la integridad física de los participantes en el transcurso del evento, para ello debe disponer para los momentos previos al juego por lo menos 2 paramédicos calificados en el Área Segura y para el día de juego por lo menos 2 cuadrillas de paramédicos con 1 ambulancia disponible para salir en caso de cualquier emergencia.

B) 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

C) Cuando se acude a un evento, se recomienda transportar la marcadora 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 deberá tener un tapón o capuchón rojo, naranja o amarillo colocado en la punta del cañón de carácter obligatorio.
- 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.

D) **La principal medida de seguridad en el *airsoft* es de vital importancia. Se trata del uso obligatorio de lentes, gafas, máscaras o caretas de protección en los lugares o zonas indicadas.** Es decir, en la Zona Amarilla o Zona de desincorporados (RESPAWN), durante el transcurso de las partidas y en la Zona Roja o Zona de juego durante todo el tiempo.

E) En caso de que el jugador use lentes de protección, estos deberán cumplir las **normas de seguridad europeas EPI-89168610EE (EN166) o el estándar americano ANSI 287.1**

F) Para la participación en eventos se permite uso de todo tipo de marcadoras eléctricas, de gas, HPA, o de resorte, 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 0,45 grs, incluso de mayor peso variando de la función del rol del jugador o atleta.

4.5 LÍMITE DE VELOCIDAD Y DISTANCIA MÍNIMA PARA MARCAR:

Nota: Velocidades tomadas en base a esferas de 0.20g FPS, (Pies por Segundo).

MARCADORA Y POSICIÓN	VELOCIDAD DE SALIDA FPS	DISTANCIA MÍNIMA DE IMPACTO
MARCADORAS SECUNDARIAS (CQB) Modo de disparo: SEMIAUTOMÁTICO	350	0 mts
MARCADORAS ASALTO (Fusilero) Modo de disparo: AUTOMÁTICO Y SEMIAUTOMÁTICO.	420	15 mts
MARCADORA DE APOYO (Soporte) Modo de disparo: AUTOMÁTICO	480	20 mts
MARCADORA TIRADOR DESIGNADO (DMR) Modo de disparo: SEMIAUTOMÁTICO	500	20 mts
MARCADORAS FRANCOOTIRADOR (Sniper) Modo de disparo: SEMIAUTOMÁTICO	600	30 mts

G) 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 o 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.

H) 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

I) 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 máscara con el fin de evitar lesiones físicas debido a la corta distancia que se produce en este tipo de juegos.

J) No se permite llevar durante las partidas ningún tipo de arma que no sea 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 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 en la zona verde (zona de seguridad). Aclarando siempre que el uso de granadas de Airsoft y de humo está permitido. Cualquier otro tipo de pirotecnia será controlada por los organizadores.

K) 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.

L) Quedan prohibidos resguardarse detrás de otros atletas activos o desincorporados del juego

M) 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.

4. 6 ARBITRAJE

A) El Comité Organizador debe velar por la presencia de un cuerpo de árbitros capaz de garantizar el orden y buen desempeño del juego.

B) El cuerpo de Árbitros debe estar conformado por las siguientes figuras:

- Árbitros Principales (Designados por la Asociación).
- Un delegado del Consejo de Honor de la Asociación
- Un árbitro por cada 15 jugadores. (si son 300 competidores = 20 árbitros)

C) La plantilla de arbitraje debe ser según la siguiente relación: **1 Árbitro por cada 15 competidores.**

D) El Árbitro debe cumplir con el siguiente perfil:

- Debe estar certificado por la Asociación de Airsoft del estado Sucre.
- Debe estar registrado en la Asociación de Airsoft del estado Sucre.
- Debe conocer todas las normas de seguridad y de juego del Airsoft.
- Ser mayor de edad.
- Ser una persona proactiva.

E) Los árbitros no deben delatar la posición de los jugadores.

F) Para desincorporar un jugadora o jugadora, el árbitro gritará a viva voz ESTAS FUERA, levantando la mano derecha y con la izquierda señalar al jugador en desincorporado. En caso de que el jugador haga caso omiso de la primera sentencia, el árbitro gritara de nuevo ESTÁS FUERA: de seguir la irregularidad, el árbitro tomará nota del nombre y equipo del jugador y éste será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta normativa y los reglamentos aplicables según el caso.

G) En caso de que un jugador presente una conducta agresiva al momento de un reclamo, el árbitro le pedirá al jugador que se retire de la cancha y se comunicara con uno de los árbitros

principales para atender el caso. El árbitro principal, llamará al Capitán del equipo y reportará el caso al Consejo de Honor.

4.7 MARCADORES.

El Marcador a utilizar y el sistema que la hace funcionar (eléctrico, gas, alta presión de aire, (HPA), o resorte), queda sujeto a las posibilidades, gustos y limitaciones económicas de cada persona, se debe respetar los límites de potencia y las de normal del campo.

Clasificación de marcadoras y correlación de velocidad: Límites de Velocidad y distancia mínima para marcar.

1. Marcador corto o secundario	hasta 350 FPS	0 metros
2. Marcadora Asalto	hasta 420 FPS	15 metros
3. Marcadora Soporte	hasta 480 FPS	20 metros
4. Marcadora DMR	hasta 500 FPS	20 metros
5. Marcadora Sniper	hasta 600 FPS	30+ metros

***Nota:** Velocidades tomadas en base a esferas de 0.20g FPS, (Pies por Segundo).*

5. CATEGORÍAS Y MODALIDADES DEL JUEGO.

Categorías del juego.

- **Amistoso o invitacionales:** (abiertas o cerradas), Actividad que agrupa a dos o más clubes en una partida y que busca fortalecer los lazos entre la comunidad. Estas prácticas no están sujetas a clasificaciones.
- **Juego Oficial:** Actividad que agrupa a dos clubes para desarrollar una partida en un área de juego la cual implica clasificaciones en una tabla de posiciones.
- **Torneos o Campeonatos:** Actividad que se extiende en el tiempo por la cantidad de meses definidos por el equipo organizador, involucra a las asociaciones y mediante un sistema de eliminación busca generar una tabla de posiciones que concluya con la premiación a los ganadores del mismo.

Las modalidades de juego son:

A.- CAPTURA DE BANDERA: Modalidad donde dos equipos compiten entre sí, con el objetivo de tomar la bandera del contrario y llegar al sitio de salida al menor tiempo posible y con la menor cantidad de competidores eliminados.

- **Dimensiones de cancha:** 40 mts x 40 mts (160 mts²) mínima.
- **Cantidad de competidores:** 2 Clubes de 5 atletas cada uno.

- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Puntaje:** NO APLICA. El equipo ganador es el que más juegos gane.
- **Cantidad de árbitros:** 2 en cancha + 1 auxiliar.
- **Tipo de marcador:** Marcador largo de alta rotación.
- **Potencia del marcador:** desde 350 a 600 FPS
- **Cantidad de esferas en cargador:** 100 BBs.
- **Indumentaria:** Pantalón largo, suéter con identificador del club y número, máscara o protector facial, correa necesario.

B.- TAREA CON OBSTÁCULOS: modalidad donde dos o más equipos compiten entre sí recibiendo objetivos específicos a realizar, si consiguen cumplir con las tareas encomendadas en el tiempo designado, ganan la partida.

- **Dimensiones de cancha:** 200 mts x 200 mts (2000 mts²) mínimo.
- **Cantidad de competidores:** 2 ó más clubes.
- **Tiempo:** NO DETERMINADO. De acuerdo al guión, objetivo a consideraciones del personal técnico.
- **Puntaje:** NO DETERMINADO. De acuerdo al guión, objetivo a consideraciones del personal técnico, el equipo ganador es el que más juegos gane.
- **Cantidad de Árbitros:** 4 en cancha + 2 auxiliares.
- **Tipo de Marcador:** Marcador largo de alta rotación.
- **Potencia del Marcador:** desde 350 a 600 FPS
- **Cantidad de Esferas en Cargador:** 200 BBs.
- **Indumentaria:** Pantalón largo, suéter con identificador del club y número, máscara o protector facial, correa necesario.

C.- TÉCNICO (I.A.P.S. International Airsoft Practical Shooting o I.P.S.C. Action Air.): Cuando se combinan recorridos de marcación con precisión obedeciendo un circuito predeterminado en un tiempo específico.

- **Dimensiones de cancha:** 40 mts x 40 mts (1600 mts²) máximo.
- **Cantidad de Competidores:** Modalidad
- **Tiempo:** Medición Tiempo vs. Precisión (Efectividad).
- **Puntaje:** De acuerdo a lo establecido en el reglamento de la I.A.P.S. o en su defecto en el IPSC Action Air.
- **Cantidad de Árbitros:** 2 Principales + 2 auxiliares.
- **Tipo de Marcador:** Marcador corto, (Secundaria).
- **Potencia del Marcador:** hasta 350 FPS máxima
- **Cantidad de Esferas en Cargador:** Capacidad máxima del cargador.
- **Indumentaria:** Mono o bermudas, zapatos deportivos, franela, camisa que identifique al Club donde se colocará el número del competidor.

6. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

El *Airsoft* es un deporte y juego de estrategia y aventura, en el cual los equipos participantes utilizan marcadores, que expulsan esferas o bolas plásticas (BBs) cubiertas de resina, que al alcanzar al atleta deja una marca o muesca de esta cubierta (resina): también se fabrican a existen esferas plásticas pulidas o sin resina, en este caso dependerá de la "honorabilidad" del jugador al ser alcanzado por una de ellas. En las diferentes modalidades que se estilan en este

deporte, la principal forma de poner fuera de juego al jugador adversario a desincorporarlo de la partida, es marcarlo o alcanzarlo con las esferas plasticas pulidas a cubiertas de resina, sumado a ello está la modalidad recuperación de banderas, que no es otra cosa que, colocar banderas en una cancha previamente establecida por los organizadores del evento y delimitada según las especificaciones de nuestra organización, el juego consiste en capturar o recuperar las banderas del equipo contrario, en el menor tiempo posible y con la menor cantidad de jugadores desincorporados a puestos fuera de juego.

Los banderines o banderas utilizados en la cancha de juego serán de colores fluorescentes naranja o verde, previo al encuentro deportivo, se sorteará y designará un color para cada equipo participante, cada jugador deberá poseer un brazalete del mismo color del banderín asignado.

La cancha para la práctica de esta actividad, ha sido fijada por nuestra organización según la modalidad de juego, si es una competencia en cancha cerrada, será de una longitud de cuarenta (40) metros de largo por cuarenta (40) metros de ancho, en la modalidad de cancha abierta las dimensiones del terreno de juego oscilan desde los 100 metros de largo mínima, hasta los siete (7) mil metros maxima, de igual forma la utilización de banderas y la cantidad de las misma usadas en el terreno de juego serán establecidas previo acuerdo de los equipos participantes y en conformidad con la establecido en nuestros reglamentos de juego.

La duración de las partidas será establecida por los Jueces de Campo según lo acuerden los organizadores del evento y previa conformidad y aprobación del comité organizador. Al final de la justa según los resultados obtenidos por los diferentes equipos participantes se procederá a la premiación de los equipos ganadores.

7. ARBITRAJE DE LA ACTIVIDAD.

Del arbitraje.

El cuerpo de árbitros supervisará antes, durante y después del evento deportivo todo lo relacionado con la actividad deportiva, a saber; condiciones del terreno, dimensión de la cancha, hora de inicio de la partida, revisión del equipo y material a utilizar por los atletas, cronografiado de los marcadores, cantidad de jugadores por equipo, modalidad de juego y breve a resumen corto de las reglas de juego.

Cada arbitro estará facultado para declarar a un jugador fuera del juego, desincorporandolo de la partida, según su apreciación en la jugada, este tendrá en su poder un banderin de color rojo y otro de color amarillo, el banderin de color rojo sera utilizado por el Juez de Campo al momento de ser impactado directamente un jugador par un bb expulsada por el marcador del jugador contrario o de su mismo equipo, dicho banderin sera elevado par el arbitro en cuestión y señalará al jugador fuera de juego o eliminado, para que este deje la partida y acuda a la zona neutra. El banderin amarillo será utilizado por el arbitro a petición de cualquier jugador o para que el juez señale la no marcación o la marcación fallida hacia un jugador en particular, aquellos que esten involucrados en una acción de juego. De igual forma los árbitros o jueces de campo utilizan silbatos, que, acompañados con los banderines serán utilizados para serializar y alertar

a los jugadores que han sido puestos fuera de juego o eliminados. Dichos silbatos serán utilizados por los jueces de campo para dar el inicio del juego o partida, así como su final.

Cada arbitro tendra entre su equipos básicos, dos banderines, uno de color rojo y otro de color amarillo, un silbato de gran potencia, máscara o lentes para protección ocular y un chaleco de color verde fluorescente, con los logos e insignias de la Asociación de Airsoft del estado Sucre e indicando en la parte posterior y en letras grandes y legibles la palabra "Árbitro o Juez de Campo".

El número de árbitros Principales y Auxiliares, en cada encuentro será determinado de acuerdo la modalidad, según se detallan en este Manual descriptivo.

8. ESPACIOS PARA LA PRÁCTICA DE LA ACTIVIDAD SEÑALANDO SUS DIMENSIONES.

Terrenos, canchas o mapas de juego.

Las Canchas de Juego son:

A.- Cancha Cerrada: terreno natural, sin edificaciones, con las siguientes medidas, 40 metros mínimos de largo por 40 metros mínimos de ancho, pudiendo o no tener obstáculos y/o refugios, generalmente aquí se aprovechan las características del terreno para hacer más entretenido el juego, puede poseer grama, arena de playa o piso de concreto.

B.- Cancha abierta: con una longitud mínima de 2000 mts², en terreno natural con o sin edificaciones.

C.- Canchas de precisión: Son aquellas canchas donde el jugador deberá marcar diversos tipos de objetivos fijos con la intención de sumar puntos: durante su recorrido se tomará en cuenta las faltas de seguridad, las no marcaciones y las faltas de procedimiento para el puntaje final. El tipo de cancha específico, el puntaje y condiciones de recorrido se harán basándose en el reglamento internacional de la I.A.P.S. o en su defecto el IPSC Action Air.

9. PROGRAMACIONES NACIONALES DE EVENTOS, CHARLAS, REUNIONES, CURSOS, ETC.

Las programaciones de eventos se elaborarán en el mes de noviembre, y estarán a cargo de la Junta Directiva Nacional de la Asociación. la cual se encargará de planificar, elaborar y estructurar los eventos regionales y clasificatorios para los diferentes torneos del año en curso. De igual forma la junta directiva de la Asociación supervisará y aprobará todos aquellos eventos de carácter no clasificatorios que sean elaborados y llevados para su discusión y avalamiento, a este cuerpo colegiado por los diferentes clubes regionales, tales como encuentros amistosos, torneos relámpagos, invitacionales, que si bien no son clasificatorios ni eliminatorios para el ranking nacional, sirve de preparación para los mismos.

La Asociación mantendrá una comunicación constante con la comunidad que representa, por lo cual promoverá e incentivará, todos los cursos necesarios y de actualización en el referido deporte, al igual que fomentará los congresos regionales, nacionales e internacionales para profundizar y mejorar la actividad deportiva. Planificará las reuniones con otras asociaciones y así de esta manera engranar una estructura que mejore el funcionamiento de esta organización, todos con miras a la consolidación del *Airsoft* como deporte de estrategia y aventura.

10.- EQUIPOS, MATERIALES, UNIFORMES E INDUMENTARIAS NECESARIOS PARA LA PRÁCTICA DEL AIRSOFT.

Equipamiento para jugar Airsoft.

Existe una variedad de prendas y equipos a la hora de jugar, siendo obligatoria la utilización de lentes de protección ocular y/o facial. El resto de las indumentarias y los accesorios usados, si bien no son obligatorios, si es importante su uso ya que sirven para varias funciones como es proteger a los jugadores, mantener contacto permanente por medio de los equipos radiofónicos, con el fin de advertir de algún tipo de situaciones en el campo de juego, hidratarse en plena campo de juego sin abandonar la partida, etc.

Para la práctica de nuestro deporte tenemos dos categorías de indumentarias que se pueden usar, las obligatorias y las muy útiles u opcionales.

1.- Obligatorias: Son aquellas indumentarias para la práctica del *Airsoft* que todo atleta en el desarrollo de un juego debe de poseer, entre las cuales tenemos:

A.- Gafas, lentes, mascarar o caretas:

Es sin duda un requisito imprescindible y obligatorio para la práctica del *Airsoft*. Es importante utilizar gafas o lentes de seguridad, se exige que las mismas estén aprobadas por las normativas de seguridad mínimas que cumplan la normas europeas *EPI-89/686/CEE (EN166)* o el estándar americano *ANSI 287.1*; estas deben ofrecer una completa protección ocular frontal y lateral; y para quienes busquen cubrir la totalidad del rostro existen las máscaras o caretas, que se recomiendan especialmente para la práctica de partidas del tipo cancha cerrada o CQB.

B.- Marcador:

Es uno de los artículos más importantes de todo el equipamiento, refleja tus gustos y preferencias en el juego. Sobre cual tipo de marcador a utilizar y el sistema interno queda sujeto a las normas, al campo de juego y la modalidad.

C.- Vestimenta:

Sin duda, muy útil, y refleja la identificación del equipo o club al que se pertenece y comprende un pantalón y una chaqueta o chemisse según la modalidad de juego los cuales deberán estar identificados con el número del jugador, con un brazalete con color preestablecido según la

modalidad del juego, insignia de la Asociación así como el club donde juega. Está prohibido el uso de uniformes orgánicos de la FANB.

D.- Botas y Calzado:

Es un elemento muy importante para la práctica del deporte ya que los terrenos de juegos varían en superficie y obstáculos, prestando protección y seguridad en los pies.

2.- Muy Útiles u Opcionales: Son todos aquellos accesorios o equipamientos que sean universalmente aceptados en el *Airsoft*, que, a criterio del jugador sea importante y deseable para asistir en el desarrollo de la actividad

En la categoría de Muy Útiles u Opcionales tenemos:

A.- Prenda para cubrir la cabeza:

Hay diversidad en los productos que ofrece el mercado, sus usos varían según la utilidad que queramos darle. Entre otros figuran cascos, gorras, sombreros tipo bonnie, pañuelos, shemaghs, coipas y balaclavas. Son un complemento útil, pues ayudan a proteger nuestra cabeza. También se implementan para protegernos del sol.

B.- Chaleco:

Es un complemento muy útil para poder llevar de una manera cómoda las esferas plásticas (BBs), cargadores adicionales, baterías, equipo de radio y otros materiales, según la partida, necesidades y/o gustos del jugador

C.- Comunicación:

Es importante mantener la comunicación con el equipo y jueces de campo, particularmente cuando no tengas contacto visual con ellos, por eso una radio o transceptor es la mejor alternativa en este caso. Existen manos libres para estos equipos, que facilitan su uso.

D.- Guantes:

Son muy prácticos para proteger las manos, los más prácticos son aquellos que tienen la palma y el dorso recubierta con placas plásticas protectoras.

E.- Cinturón:

Adquieren una mayor importancia según qué complementos usemos.

F.- Rodilleras:

Es sin duda un elemento muy necesario una vez que te acostumbras a su uso. Realmente da al jugador mayor fiabilidad a la hora de desplazarse por diferentes terrenos ya que esta protección extra en las rodillas no solo protege de los golpes si no que nos permite un cómodo apoyo en cualquier circunstancia en todo tipo de terrenos sin lastimar nuestras rodillas.

G.- Hidratadores:

Su uso queda sujeto a tus necesidades y gustos del jugador. Es una opción llevar la clásica cantimplora o un Camelback. Si la partida va a ser larga o si un jugador necesita estar constantemente hidratándose, sin duda debemos llevar uno de estos dos artículos.

11. SISTEMAS DE COMPETENCIA, POR EQUIPO, INDIVIDUAL O AMBAS.

• Competencias Locales:

Son todos aquellos eventos donde participan los clubes correspondientes al estado. En estas competencias donde se busca ranking para medir a los Clubes y Atletas de acuerdo a las modalidades de Competencia y de acuerdo a la mejor posición, el club o atleta más destacado representará al estado en eventos de corte nacional.

• Competencias Regionales:

Son aquellos eventos donde los atletas y clubes que representan al estado, se medirá frente a los atletas y clubes de los demás municipios de la región determinada por la Asociación de Airsoft del estado Sucre. Estos eventos servirán para aumentar ranking entre los competidores y la puntuación recibida en estos eventos sumará posición para seleccionar al conjunto nacional.

• Competencias Nacionales:

Son los eventos donde participan la o las selecciones del estado que conforman la Asociación de Airsoft del estado Sucre. Esta selección o selecciones estarán conformadas por los clubes que hayan clasificado para tal fin, de acuerdo al ranking obtenido en el ciclo de competencias locales y regionales. Los atletas y clubes que obtengan mayor ranking, serán quienes conformarán la selección nacional.

12. INSTRUCTIVO DE IDENTIFICACIÓN Y USO DE MARCADORAS DEPORTIVAS.

Cuando se acude a un evento o cualquier práctica o juego, es de carácter obligatorio transportar en todo momento las marcadoras de la siguiente manera:

- La marcadora deberá estar resguardada en un bolso o caja, (preferiblemente la caja original de la misma), indicando visiblemente que se trata de una marcadora de *Airsoft*. En caso de que use un bolso, debe tener una identificación que señale que es una marcadora de *Airsoft*. Se recomienda a los integrantes de clubes deportivos o equipos registrados, identificar los bolsos o contenedores de sus implementos con logos de sus equipos (Clubes), Número de Registro en la Fundación Deportiva o ente correspondiente, y que detalle en el bolso visiblemente la palabra "Marcadora de *Airsoft*".
- 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 deberá tener un tapón o capuchon rojo, naranja o amarillo colocado en la punta del cañón de carácter obligatorio.
- La Marcadora debe tener una marca o 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.
- Todas las marcadoras deben tener la etiqueta de identificación y registro ante Asociación de Airsoft del estado Sucre.

De las etiquetas o placas de identificación y registro ante la Asociación de Airsoft del estado Sucre.

Todos los atletas deberán tener registrada su marcadora ante la Asociación de Airsoft del estado Sucre, quien le asignará una etiqueta o placa de identificación y registro de su marcadora, y ningún club deportivo o equipo de Airsoft podrá permitir a un atleta que participe en algún juego oficial o no, sin la debida identificación de su marcadora.

Para el registro de una marcadora, el atleta deberá llenar la planilla de inscripción y/o actualización de datos de la Asociación de Airsoft del estado Sucre, indicando nombre del club deportivo al que pertenece, número de registro del Instituto Deportivo que lo avale, municipio, ciudad de ubicación, nombre y apellido del atleta, cédula de identidad, edad, sexo, sobrenombre (a.k.a.), su condición, (miembro o aspirante), dirección, teléfono, grupo sanguíneo, afecciones, E-mail, tipo de marcadora, modelo y F.P.S. y pagar el coste de las etiquetas o placas de identificación a la Asociación de Airsoft del estado Sucre.

En caso de venta o donación de alguna marcadora el atleta vendedor o donador sólo podrá vender o donar a otro atleta que esté debidamente registrado ante la Asociación de Airsoft del estado Sucre u otra asociación o equipo legalmente registrado. El vendedor o donador deberá notificar al club o equipo deportivo al que pertenece, o en caso de no pertenecer a ningún club o equipo deberá notificar a la Asociación de Airsoft del estado Sucre y está revisará si es viable la venta o donación. Los clubes deportivos notificarán la venta o donación de la marcadora a la Asociación de Airsoft del estado Sucre, lo cual harán indicando nombre del club deportivo al que pertenece el vendedor y el comprador en caso de donación el donante y el donatario, número de registro del Instituto deportivo, estado y ciudad de ubicación, nombre y apellido del vendedor y el comprador o en caso de donación el donante y el donatario, cédula de identidad, edad, sexo, sobrenombre (a.k.a.), su condición (miembro o aspirante), dirección, teléfono, E-mail, tipo de marcadora, modelo y FPS.

En caso de deterioro de las etiquetas o placas de identificación el atleta deberá notificar por escrito al club o equipo deportivo al que pertenece, o en caso de no pertenecer a ningún club o equipo deberá notificar a la Asociación de Airsoft del estado Sucre. En cualquier caso el deterioro de las etiquetas o placas de identificación de la marcadora deben ser notificados a la Asociación, quien previa cancelación del costo de las etiquetas o placas de identificación por parte del atleta le enviará o grabará una nueva conforme al procedimiento aquí previsto.

Las etiquetas o placas de identificación deberán ser entregadas o grabadas por la Asociación de Airsoft del estado Sucre, quien las entregará al presidente del club deportivo o equipo, y este a su vez será el responsable de identificar correctamente las marcadoras de sus atletas. Estas etiquetas, grabados o placas contendrán un serial único asignado por el Sistema de Identificación diseñado por la Asociación el cual se describe de manera gráfica en la siguiente imagen: (ver siguiente página).



AIRSOFT DE SUCRE

ASOCIACIÓN DE AIRSOFT DEL ESTADO SUCRE *Venezuela*



SISTEMA DE IDENTIFICACIÓN MARCADORAS AIRSOFT DE SUCRE



ACAS2024-SU01-ME-00001

**Asociación Civil
Airsoft de Sucre**

**Año de
Registro**

**Identificación
Equipo ACAS**

**Tipo de
Marcador**

**Numero de Registro
Asignado pro ACAS**

Lectura del ejemplo: Asociación Civil, Airsoft de Sucre, Año de Registro Marcadora: 2024, Equipo al que pertenece: Tiburones de Sucre, Tipo de Marcadora: Eléctrica, Serial: 00001.

CÓDIGOS TIPOS DE MARCADORAS:

Marcadora Eléctrica: **ME**
Marcadora a Gas: **MG**
Marcadora HPA: **HP**
Marcadora a Resorte: **MR**
Secundaria a Gas: **SG**
Secundaria Eléctrica: **SE**

CÓDIGOS EQUIPOS:

Tiburones Sucre: **SU01**
Caciques de Oriente: **SU02**
Warrios: **SU03**
Airsoft Elite: **Su04**



AIRSOFTSUCRE.COM



AIRSOFTDESUCRE



ASOCIACIÓN DE AIRSOFT DEL ESTADO SUCRE

Asesoría:

JUNTA DIRECTIVA AIRSOFT DE SUCRE
CONSEJO DE HONOR AIRSOFT SUCRE

Fuentes:

Manual del Airsoft en Venezuela recopilado y redactado por Said Frangie "Lawyer", actualizado por: José J. Lugo M. "Jaws".

Airsoft Beginner's Guide - Kickstart Your Journey by Dino Vrkić

Airsoft Fitness: How Many Calories You Burn During a game? by Dino Vrkić

Revista científica "Frontiers in Psychology"

Revista "Psychology of Sport and Exercise"

Libro "Applied Sport Psychology: Personal Growth to Peak Performance" del Dr. Costas Karageorghis

Diseño Gráfico:

Jaws Web Solutions

Apuntes:

Notas personales de Gustavo Tac Toros Airsoft Club

El Airsoft en Venezuela por: José J. Lugo M. "Jaws".



www.airsoftsucr.com

Septiembre de 2025

ANEXOS



Expanda sus horizontes: **IMPACTO PUBLICITARIO CON LA ASOCIACIÓN DE AIRSOFT SUCRE**



CONTACTO



0412-1120044



AIRSOFTDESUCRE@GMAIL.COM



WWW.AIRSOFTSUCRE.COM

INFORMACIÓN ADICIONAL:

AUDIENCIA OBJETIVO:

- Jóvenes adultos de entre 18 y 60 años, entusiastas del Airsoft, la tecnología y la aventura.

COBERTURA:

- Alcance tanto en nuestra comunidad local como en plataformas digitales que abarcan una audiencia global.

FLEXIBILIDAD:

- Diseñamos paquetes personalizados de patrocinio para adaptarnos a sus necesidades y objetivos empresariales.



PROPUESTA DE PATROCINIO

La Asociación de Airsoft del estado Sucre, con su pasión por el deporte y su comunidad vibrante, extiende una invitación exclusiva a ti y a tu empresa, para que se conviertan en nuestros patrocinantes. Nos enorgullece representar una comunidad dinámica, ideal para fortalecer la presencia de su marca y conectar con un público altamente comprometido.

Deseamos establecer una relación mutuamente beneficiosa que impulse la presencia de tu marca y apoye nuestras actividades deportivas, alcanzando a miles de personas que comparten intereses en deportes, aventura y tecnología.

VENTAJAS CLAVE PARA EL PATROCINADOR:

PRESENCIA EN REDES SOCIALES:

- Publicaciones mensuales promocionando su marca en nuestras plataformas (Web, Instagram, Facebook, TikTok y YouTube).
- **Videos, historias y contenido exclusivo** donde su marca será protagonista.
- Aumente su reconocimiento al llegar a un público joven, activo y con alta interacción digital.

PUBLICIDAD DESTACADA EN EL SITIO WEB OFICIAL:

- Banners estratégicos en nuestra página principal y secciones populares, asegurando visibilidad constante.
- Estadísticas periódicas sobre visitas y clics generados por los anuncios.

EVENTOS Y ACTIVIDADES ESPECIALES:

- Participación de su marca como patrocinador principal en torneos, exhibiciones y entrenamientos organizados por la asociación.
- Inclusión de su logotipo en camisetas de equipo, flyers, folletos, carteles promocionales y premios de los eventos.

ALIANZAS CREATIVAS Y EXCLUSIVAS:

- Creación de promociones exclusivas para los miembros de nuestra comunidad, aumentando la afinidad de los consumidores hacia su marca.
- Posibilidad de sesiones conjuntas para explorar oportunidades de negocio, como lanzamientos de productos o campañas específicas.

CONSTRUCCIÓN DE REPUTACIÓN:

- Asociarse con nuestra comunidad promueve su imagen corporativa como un pilar del deporte y el entretenimiento responsable, impulsando la conexión con valores como la innovación, el trabajo en equipo y la recreación saludable.

En nuestra Asociación de Airsoft, vemos a nuestros patrocinadores como verdaderos socios. Con esta alianza, su marca no solo ganará exposición, sino que será reconocida como un valioso impulsor de una comunidad activa y apasionada. Nos encantaría agendar una reunión para conversar sobre este emocionante proyecto.

¡Hagamos equipo para alcanzar nuevas metas juntos!

Límite de Velocidad y Distancia mínima para Marcar

FPS Y DISTANCIAS

ASOCIACIÓN DEPORTIVA AIRSOFT DE SUCRE



MARCADORA O POSICIÓN	VELOCIDAD DE SALIDA FPS	DISTANCIA MÍNIMA DE IMPACTO
SECUNDARIAS (COB) MODO DE DISPARO: SEMIAUTOMÁTICO	HASTA 350 FPS	0 METROS
ASALTO (FUSILERO) MODO DE DISPARO: AUTOMÁTICO Y SEMIAUTOMÁTICO.	HASTA 420 FPS	15 METROS
APOYO (SOPORTE) MODO DE DISPARO: AUTOMÁTICO	HASTA 480 FPS	20 METROS
TIRADOR DESIGNADO (DMR) MODO DE DISPARO: SEMIAUTOMÁTICO	HASTA 500 FPS	20 METROS
FRANCOTIRADOR (SNIPER) MODO DE DISPARO: SEMIAUTOMÁTICO	HASTA 600 FPS	30+ METROS



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.

VALORES USADOS Y APROBADOS POR LA ASOCIACIÓN



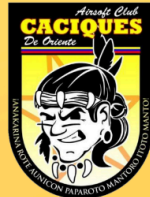
AIRSOFTDESUCRE

FUENTE: MANUAL DESCRIPTIVO AIRSOFT DE SUCRE, ACTUALIZACIÓN SEPTIEMBRE DE 2025

Todo Jugador debe conocer las siguientes

NORMAS BÁSICAS

ASOCIACIÓN DEPORTIVA AIRSOFT DE SUCRE



- EL AIRSOFT ES UN DEPORTE DE HONOR, POR LO QUE SE DEBE JUGAR CON HONOR.
- DENTRO DE LA CANCHA O MAPA DEBE PREVALECER UN AMBIENTE DE CORDIALIDAD Y RESPETO ENTRE ATLETAS.
- NO SE ACEPTAN MENORES DE EDAD.
- NO TENER ANTECEDENTES PENALES.
- TODO MARCADOR DEBE TENER SU PUNTA NARANJA O IDENTIFICADOR DE SU USO EN AIRSOFT.
- ACATAR LAS DECISIONES DE LOS JUECES.
- ESTÁ PROHIBIDO MARCAR A LOS JUECES.
- TODO JUGADOR O INVITADO DEBE CONTAR CON PROTECCIÓN OCULAR.
- LOS JUECES PUEDEN RETIRAR DEL CAMPO A UN JUGADOR. SI LO CONSIDERAN NECESARIO.
- ANTE LA DUDA, EL JUGADOR DEBERÁ CONSIDERARSE ELIMINADO.
- SE DEBEN RESPETAR LAS DISTANCIAS MÍNIMAS DE ELIMINACIÓN O MARCACIÓN.
- SI ALGUIEN ENTRA AL CAMPO DE JUEGO SIN PROTECCIÓN OCULAR, LA PARTIDA DEBE SUSPENDERSE Y CUALQUIERA GRITAR "CIEGO" EN TRES OPORTUNIDADES.
- EN CASO DE PRODUCIRSE UN INCIDENTE FUERA DE LA NORMAL, DURANTE EL TRANSURSO DE LA PARTIDA, CUALQUIERA PUEDE Y DEBE SUSPENDER GRITANDO A VIVA VOZ "TIEMPO" EN TRES OPORTUNIDADES.
- ESTÁ PROHIBIDO MARCAR A OTRO JUGADOR FUERA DE JUEGO O DURANTE LAS PAUSAS.
- TODO MAPA DEBE TENER UNA ZONA VERDE O DE DESCANSO, LA CUAL DEBE SER RESPETADA.
- ESTÁ PROHIBIDA LA DISCUSIÓN EN EL CAMPO O MAPA DE JUEGO.
- SI USTED ES ELIMINADO DE FORMA SILENCIOSA, DE LA MISMA MANERA DEBE SALIR DEL JUEGO.
- LOS ELIMINADOS NO HABLAN, NI DELATAN POSICIONES DEL JUGADOR CONTRARIO.
- LOS FPS DEBEN SER LOS IMPLEMENTADOS EN EL MANUAL DESCRIPTIVO DEL AIRSOFT SUCRE EN SU ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN.
- PROBAR LAS MARCADORAS EN LA ZONA DESIGNADA PARA TAL FUNCIÓN.
- ESTÁ PROHIBIDO EL USO DE UNIFORMES REGULARES EN LA FUERZA ARMADA NACIONAL BOLIVARIANA.
- TENGA EN CUENTA QUE NO SIEMPRE USTED ESTÁ IMPACTANDO A SU CONTRINCANTE, Y QUE SU CONTRINCANTE NO NECESARIAMENTE ESTÁ DEJANDO DE CANTAR SU BAJA.
- ESTÁ TERMINANTEMENTE PROHIBIDO EL PORTE O MANIPULACIÓN DE MARCADORAS DE AIRSOFT EN LA VÍA PÚBLICA.

¡PRÁCTICA ESTAS NORMAS Y SERÁS UN JUGADOR PROFESIONAL!



AIRSOFTDESUCRE

FUENTE: MANUAL DESCRIPTIVO AIRSOFT DE SUCRE, ACTUALIZACIÓN SEPTIEMBRE DE 2025

ASOCIACIÓN DEPORTIVA AIRSOFT DE SUCRE



MODELOS DE DMR COMUNES

- Basados en el SR-25: Un modelo de DMR eléctrico común.
- Basados en el M14 o M14 EBR: Variantes de DMR eléctricos que incluyen modelos con culatas modernizadas.
- Basados en el G3 o FAL: Otras opciones de DMR eléctricos.
- Basados en el SVD Dragunov: Fusiles DMR.
- Réplicas custom: Marcadora eléctrica o de gas modificados para cumplir con los requisitos de potencia y rendimiento de un DM.
- Modificaciones de: MK12 SPR, G28 y SCAR-H.

MODIFICACIONES NECESARIAS



ÓPTICA (USO OBLIGATORIO)

- Debe contar con mira telescópica o un conjunto de mira magnificado, bien sea con retícula o punto rojo, en su defecto una mira tradicional pero asistida por un magnificador.

INTERNOS

- Cañón de precisión entre 45 a 55 cm.
- Internos reforzados.
- Velocidad de salida menor o igual a 580FPS.
- Disparar solo en modo semi automático.
- Se recomienda uso de centralita.

EXTERNOS

- Uso de bípode, (no obligatorio).
- Culata fija o de DMR.
- Rieles de soporte en el cuerpo de la marcadora.
- Cargador de BBs Real o Mid Cap.
- Supresor o silenciador, (no obligatorio).
- Motor grip ergonómico.

¡UNA MARCADORA TIPO CARABINA NO ES DMR!

SOBRE LOS DMR

DMR es un acrónimo de Designated Marksman Rifle. Se trata, por tanto, de un tipo de marcadora utilizada para disparos de precisión por los francotiradores y contra francotiradores, para dar apoyo más allá del alcance de un marcador de asalto o apoyo. Dependiendo de la formación que estemos analizando, podemos encontrar diferentes formas de utilizar dicho rol. Algunos equipos no asumen en absoluto tal posición en su formación, otros colocan usan tipo de rol de manera regular por sus obvios beneficios. Un rol de DMR bien ejecutado puede hacer que la balanza del éxito se incline hacia el equipo que lo despliega.

El rol de DMR se juega con una marcadora de alta potencia que tiene un alcance y una precisión superiores a las marcadoras estándar. Los jugadores de DMR deben poder identificar y neutralizar objetivos a largas distancias, y deben ser capaces de apoyar a sus compañeros de equipo en el campo de juego.

Las variantes principales de DMR en airsoft son los **DMR Eléctricos (AEG)** y los **DMR de Gas (incluyendo HPA)**, cada uno con sus propias características, ventajas y desventajas. Los DMR eléctricos son conocidos por su fiabilidad y consistencia, ideal para largas distancias en cualquier clima. Los DMR de gas ofrecen un retroceso más realista y una respuesta de disparo más inmediata, aunque requieren un mantenimiento más técnico y pueden verse afectados por las bajas temperaturas.

DMR Eléctricos (AEG)

• Características:

- Se basan en el mecanismo de las marcadoras eléctricas, impulsadas por batería. Son fiables y consistentes en cualquier condición climática.

• Modo de disparo:

- Operan en modo semiautomático, lo que fomenta disparos controlados y precisos.

• Componentes:

- Suelen contar con cañones internos más largos, unidades de hop-up mejoradas y componentes internos optimizados para mejorar la precisión.

• Mantenimiento:

- Son más fáciles de mantener y modificar que los de gas.

DMR de Gas o HPA

• Características:

• Sistema de propulsión:

- Utilizan gas (CO2, Green gas) o aire comprimido (HPA) para disparar las bolas.

• Experiencia de disparo:

- Ofrecen un retroceso más realista y una respuesta de disparo más rápida, que se asemeja a la de un arma de fuego.

• Precisión:

- Diseñados para ofrecer una alta precisión y rendimiento en disparos a larga distancia.

• Mantenimiento:

- Requieren un nivel de experiencia y mantenimiento más técnico debido a la naturaleza del sistema de propulsión.

• Consideraciones:

- Pueden ser menos consistentes según la temperatura.

DATA TÉCNICA APROBADA POR LA ASOCIACIÓN



AIRSOFTSUCRE.COM



AIRSOFTDESUCRE



AIRSOFT SUCRE CONSEJO DE HONOR

REGLAMENTO DISCIPLINARIO

REV - SEPT. 2025

REGLAMENTO DISCIPLINARIO

“El respeto, la honradez, la tolerancia y la buena actitud entre jugadores es la primera norma y la más importante para que este juego se desarrolle con total normalidad y todos podamos disfrutar de él.”

Potestad disciplinaria.

Los miembros o integrantes de clubes podrán ser sancionados por el Consejo de Honor y/o Junta Directiva de la Asociación Civil Deportiva, en virtud de incumplimiento de este Reglamento Disciplinario Interno, de acuerdo con la gravedad de las faltas y sanciones que se establezcan en este reglamento disciplinario, y en estricta aplicación del procedimiento establecido.

CAPÍTULO I

De la conducta y ética deportiva de los Atletas

Artículo 01. Respetar y tratar con dignidad a todos los atletas, compañeros de equipo, miembros de la Asociación, contrincantes, árbitros, organizadores y otros participantes.

Artículo 02. Acatar las decisiones de los árbitros u organizadores en las prácticas, juegos, reuniones de equipo, la Asociación y cualquier otra actividad o evento donde impere el orden jerárquico.

Artículo 03. No instigar, fomentar o participar en discusiones ni actitudes violentas, durante el desarrollo de eventos en los que participen los clubes o miembros de esta Asociación, ni en nombre de la misma. El incumplimiento de este artículo será considerado como una falta que amerita sanciones medias o graves, según sea el caso, e incluso la suspensión o expulsión del Atleta.

Artículo 04. Todo atleta perteneciente a los clubes de esta Asociación deberá llevar consigo la documentación que lo acredita como miembro de la misma, así como su documentación personal.

Artículo 05. Todo atleta perteneciente a esta Asociación, civiles, funcionarios de fuerzas de orden público y/o militares NO deberá Trasladarse hasta los puntos de concentración previo al desarrollo de eventos, prácticas o encuentros entre equipos, vistiendo prendas del uniforme

oficial del equipo, accesorios propios de juego, prendas camufladas o prendas e indumentaria militar que puedan llamar la atención a los agentes de las autoridades y comunidad en general.

Una vez terminado el desarrollo de las actividades, deberá trasladarse nuevamente hacia su lugar de residencia o hasta donde permanece regularmente sin la indumentaria y equipos de práctica de la disciplina en custodia.

Artículo 06. Las marcadoras deberán ser trasladadas al campo de juego en su caja original, o en una funda adecuada, la misma debe ir con el seguro puesto, batería desconectada o tubería surtidora de gas – en caso de ser una marcadora accionada por gas -, cargador de esferas (BBS) separado de la marcadora. Si el transporte se realiza en vehículos o cualquier otro medio de transporte, las marcadoras deberán colocarse en el maletero del mismo o en su defecto ir en la funda adecuada para el traslado de la misma (un bolso común no es un recipiente adecuado para el traslado de marcadora), cumpliendo con condiciones de identificación siguiente: sticker proporcionado por el equipo que identifica la misma como una marcadora para la práctica del Airsoft.

Artículo 07. En caso de que algún agente de la autoridad le solicite al atleta que muestre el contenido de la(s) caja(s) o funda(s) donde transporta su(s) marcadora(s), o el maletero del vehículo donde se traslada; se identificará como miembro de un Club deportivo y de esta Asociación legalmente constituida, cuyo fin es la práctica del Airsoft, disciplina deportiva listada dentro del listado de ministerio del Deporte como tal; de igual manera debe entregar el documento que lo acredita como miembro de esta organización, así como notificar al agente del contenido de la(s) caja(s) o funda(s), informando que se traslada o que se encuentra de regreso de un evento de Airsoft.

Si el agente de la autoridad decide requisar la(s) marcadora(s), el atleta deberá solicitar una copia del acta de intervención en la que figuren sus datos, el material requisado, el lugar, fecha y hora y el motivo de la actuación, así como solicitar información de donde debe acudir posteriormente para recuperar su marcadora o presentar la documentación que sea requerida.

Artículo 08. Bajo ningún concepto o motivo, los atletas de este Club o esta Asociación se enfrentarán física ni verbalmente contra los agentes de la autoridad, con intenciones de resguardar o recuperar su(s) marcadora(s), uniforme o implementos de juego, y menos en nombre de la organización. El incumplimiento de este artículo conlleva a la expulsión automática del Atleta.

Artículo 09. Todos los atletas de esta organización, deben respetar las zonas de seguridad y los límites del campo de juego, así como los horarios y normas específicas establecidos por los organizadores de los eventos.

Artículo 10. Todos los atletas de esta organización, respetarán los límites de potencia y distancias de seguridad para marcar, establecidos en el MANUAL DESCRIPTIVO de la Asociación Civil Airsoft de Sucre.

Artículo 11. El Airsoft es un juego de honor, por esto es condición *sin ecua non* para jugarlo, que cada jugador mantenga una actitud honesta, y al momento de ser marcado durante el desarrollo de una práctica, entrenamiento, juego, entre otros, anunciará que se encuentra eliminado o actuará de la forma indicada por los organizadores del evento.

Artículo 12. Si un atleta resulta eliminado, guardará silencio, respetará la decisión de los jueces (no podrá dirigirse al los jueces en modo reclamo) –a menos que las normas específicas del evento indiquen lo contrario, cualquier inconformidad, deberá manifestar a su capitán del equipo para que interceda, y posteriormente se debe dirigir a la “Zona de concentración o neutra acordada previo al inicio del juego”, usando un elemento distintivo previamente acordado que indicará a los atletas aún en juego que está eliminado, sin dar información sobre posición, cantidad y/o equipamiento de los otros equipos o atletas contendores. Los atletas eliminados, fuera de juego o desincorporados no pueden emitir opinión hasta culminar la partida.

Artículo 13. No está permitido el uso de lenguaje obsceno bajo ninguna circunstancia, así como tampoco actitudes agresivas o cualquier otra que pueda incitar a la provocación o alteración de la pasividad y hermandad entre los jugadores. En caso de una queja hacia otro atleta o varios del equipo contrario, la misma debe ser canalizada a través de los jueces de campo o el capitán del equipo.

Artículo 14. Si un atleta se encuentra eliminado, fuera de juego o la espera de incorporarse al juego en curso, no deberá hablar en voz alta, ni accionar su marcadora, ya que puede confundir a los atletas que continúan activos en el juego. Este debe permanecer en las áreas que por el momento estén fuera del perímetro de juego.

Artículo 15. Todos los atletas deben evitar impactar a otros atletas a distancias cortas (5 metros o menos). Para eliminar a otros atletas a estas distancias, basta con tocar al contrincante o señalar con la marcadora e indicarle que está eliminado, siempre que se encuentre en una posición que le permita reaccionar, recordando siempre que es un juego de honor.

Artículo 16. Todos los atletas deben evitar en la medida de lo posible, marcar a otros atletas en la cabeza, cuello, nuca, orejas, rostro, a menos que sea la única parte del cuerpo visible y no exista otra opción de eliminación.

Artículo 17. Queda terminantemente prohibido molestar o accionar una marcadora contra animales que se encuentren dentro o fuera del campo de juego.

Artículo 18. Queda terminantemente prohibido accionar marcadoras contra personas que no estén jugando o fuera de áreas de juego y menos fuera de la acción del juego, así como hacerlo de manera premeditada por cualquier razón; el incumplimiento de este artículo es considerado una falta grave.

Artículo 19. Bajo ningún motivo, los atletas accionaran sus marcadoras dentro y hacia las zonas de seguridad, el incumplimiento de este artículo es considerado una falta grave.

Artículo 20. Ningún atleta está facultado para paralizar o interrumpir parcial o permanentemente el desarrollo de una práctica o entrenamiento, o intercambio deportivo con otros equipos, clubes u organizaciones, a menos que se produzca una emergencia o una situación que ponga en riesgo la integridad de los atletas.

Artículo 21. Todos los campos de juegos deben ser respetados por los Atletas y sus Organizaciones, por lo cual debe evitarse arrojar desperdicios o causar destrozos en los mismos.

Artículo 22. Queda totalmente prohibido, el acceso a personas “No Autorizadas” al terreno de juego o locación donde se esté desarrollando un evento. Las personas autorizadas deberán estar identificadas y portarán implementos de seguridad y tendrán conocimiento del riesgo adquirido al estar dentro de una partida de Airsoft.

Artículo 23. Queda totalmente prohibido exhibirse y hacer uso de indumentaria y equipos para la práctica del Airsoft fuera de las zonas destinadas a la práctica de la disciplina, mostrarse pública y abiertamente ante personas o trasladarse en vehículos de la misma forma sin previa autorización.

Incurrir en estas conductas generarían zozobra, e interpretaciones erradas, fomentando posibles denuncias o llamados de atención ante las autoridades de orden público. El atleta que haga caso omiso a lo que se establece en este artículo, asumirá las consecuencias antes las instituciones que generen actuaciones.

Artículo 24. Toda marcadora e indumentaria para la práctica del Airsoft, deberá cumplir con los requisitos exigidos en los manuales de práctica de la disciplina (identificación y estado de marcadoras, uso permitido de ciertas prendas de vestir o camuflajes, entre otros).

CAPÍTULO II

De la conducta y ética de los Atletas ante los medios de comunicación, Redes Sociales, sitios Web y Relaciones Interinstitucionales de los clubes que conforman esta Asociación.

Artículo 25. El club deportivo o Asociación, contará con espacios digitales (Redes Sociales, sitio Web) destinados a comunicar, fomentar y captar información referente a las actividades diversas que se realizan en pro de mantener un acercamiento a la sociedad e interesados en la práctica de la disciplina deportiva del Airsoft.

Artículo 26. Los atletas cumplirán con los acuerdos y normativas para el uso de información escrita dentro de los espacios digitales (foro informativo, foro abierto, Instagram, X, TikTok, sitios Web, entre otros), así como material audiovisual y creación de contenido de manera personal o para el Club y la Asociación. Las publicaciones personales en espacios digitales con uso de imágenes o videos que pongan en riesgo o tela de juicio y expongan la integridad de la organización y sus integrantes será objeto de sanción.

Artículo 27. Está prohibido el uso del nombre del Club, la Asociación y relaciones con entes derivadas de la buena pro de la organización para beneficios personales y de manera tácita para cometer delitos, estas acciones serán sancionadas.

CAPÍTULO III

De los nuevos ingresos (Aspirantes Captación masiva y/o Apadrinados).

Los clubes deportivos podrán recibir nuevos ingresos mediante las modalidades de apadrinado (llegan referenciados por un atleta asociado) o por la figura de captación masiva (a través de los medios digitales públicos del club).

Artículo 28. Todo aspirante deberá cumplir con el requisito de tener 8 prácticas en su haber para optar por proceso de aceptación en los Clubes y posteriormente ir al acto de bautizo para formalmente conseguir el ingreso oficial al Club y obtener su parche o insignia que lo acredita como miembro asociado.

Artículo 29. Los padrinos deberán presentar previamente a sus apadrinados al club de manera pública y manifestar la intención de esta persona a ser aspirante para ser miembro asociado al club y a esta Asociación, aceptando ambos sus deberes y derechos dentro del club, la Asociación y a someterse al cumplimiento de normas y reglamentos internos.

Artículo 30. Todo aspirante que manifieste públicamente a través de los medios digitales que desea ser parte del Club deportivo, también deberá cumplir con los requisitos mínimos para optar al proceso de Aceptación y posterior bautizo. El mismo deberá escoger dentro de las primeras 4 prácticas un padrino que sea atleta activo en el club. En el caso que el padrino escogido inicialmente se niegue, este deberá escoger un siguiente candidato a padrino. Si fuera el caso que ningún miembro del Club desee apadrinar a estos aspirantes, el mismo no podrá ser aceptado en el club.

Artículo 31. Los aspirantes apenas sean aceptados como tal, deberán ser ingresados al canal de WhatsApp informativo del club en plataforma digital, para que se mantengan informados al respecto de las actividades a realizar en su proceso de admisión dentro del club y la Asociación.

Artículo 32. Los aspirantes podrán participar en asambleas extraordinarias y ordinarias del club, serán observadores y hasta podrán emitir alguna opinión en base a temas que se traten, pero no significa esto algún voto en caso que se requiera. Solo los miembros asociados tendrán voto para los casos de toma de decisiones.

Artículo 33. Los aspirantes podrán asistir a toda actividad realizada por los clubes y la Asociación, a fin de fortalecer y hacer ver los lazos, así como los principios de la organización.

Artículo 34. Los aspirantes serán los responsables de llevar la hidratación a todos los entrenamientos en todo su proceso hasta ser bautizados y sean miembros asociados formalmente de los clubes y esta Asociación.

Artículo 35. Toda información de interés general que no sea transmitida por el canal de WhatsApp, deberá ser transmitida a los aspirantes por sus padrinos. Con la salvedad para los aspirantes que vengan por otros medios, deberá ser el Consejo de Honor y/o Junta Directiva garante de hacer llegar esta información.

Artículo 36. Los aspirantes al manifestar la intención de formar parte del club y esta Asociación, deberán proporcionar información personal (documento de identidad, constancia de residencia, planilla de ingreso debidamente llenada) a los fines de verificar si existiere algún prontuario policial previo.

CAPÍTULO IV

Del uso del chat de WhatsApp

Artículo 37. La Junta Directiva, Consejo de Honor y/o Instructores, tienen todas las facultades para subir información que consideren de interés para todos.

Artículo 38. Todo atleta o aspirante que requiera transportar su marcadora en días distintos de prácticas, juegos o eventos, desde su zona de resguardo u hogar, para revisión o servicio técnico, podrá informar por el canal de WhatsApp a modo de notificación, para así poder recibir apoyo del resto del equipo en caso que lo requiera. Quedara bajo su responsabilidad, si el atleta incurre en alguna falta durante el traslado de su marcadora en violación de algún artículo descrito en este reglamento.

Artículo 39. Los invitados especiales al canal de WhatsApp podrán subir información que consideren importante y pertinente para nuestro equipo y la Asociación, en la generalidad que conlleve a información en materia de seguridad para el colectivo de atletas.

Artículo 40. Todo atleta o aspirante que necesite subir información importante, podrá hacerlo siempre y cuando cumpla con las reglas y normas establecidas.

Artículo 41. No está permitido ningún tipo de comentarios xenófobos, racistas, pornografía, hablar de política o religión, o algún otro tema que no sea permitido por la Junta Directiva, Consejo de Honor y / o Instructores, (estos tienen la plena potestad para eliminar el tema de ser necesario). Sobre las ventas de artículos de Airsoft, podrán hacerlo en grupo general y los padrinos deberán bajar la información a sus aspirantes.

Artículo 42. Todos los participantes podrán solicitar ayuda S.O. S en caso de requerirse. Entendiéndose con esto que cualquier emergencia que se suscite durante el traslado de una marcadora o bien sea en su vida cotidiana requiera de apoyo de cualquier miembro de Airsoft de Sucre, podrá pedir ayuda por el chat de WhatsApp. El uso del chat de WhatsApp será estrictamente para manejar Información Importante y de interés de todos.

Cualquier modificación será comunicada con anticipación.

CAPÍTULO V

Faltas y Sanciones

Artículo 43. Todos los atletas oficiales de los clubes y esta Asociación, podrán ser sancionados por incumplimiento de las obligaciones derivadas del MANUAL DESCRIPTIVO DEL AIRSOFT DE SUCRE, reglamentos, faltas cometidas o por infringir los acuerdos establecidos por los Comités o en Asambleas generales.

Artículo 44. Todo atleta oficial será responsable del comportamiento de la(s) persona(s) invitada(s) por este a las prácticas o entrenamientos de esta organización o que provengan de invitaciones; quedando expresamente establecido, que en caso de ocurrir -por parte del invitado- alguna violación a la normativa o de evidenciarse acciones que vayan en detrimento del desarrollo del Airsoft, las sanciones serán impuestas al atleta que lo invitó.

Artículo 45. Si fuera el caso, que alguna situación ocurrida dentro del terreno de juego o fuera de él, no esté contemplada en este reglamento y ocasione algún perjuicio en contra de otro atleta, persona, cosa o el mismo Club, se someterá a previa discusión por la JD y Consejo de Honor, a los fines de aplicar la sanción según se clasifique la falta.

Artículo 46. Las sanciones que serán impuestas a los atletas oficiales, serán clasificadas de la siguiente manera:

Amonestación: consiste en un aviso, llamada de atención mediante una amonestación verbal con copia (escrita) o castigo impuesto según consideraciones acordadas (traer frutas o hidratación).

Sanciones Leves: se puede sancionar directamente o como conjunto de (6) amonestaciones en un lapso de (2) meses. Las sanciones serían las siguientes:

1. Designación como árbitro entre 1-3 juegos de acuerdo a interpretación del consejo de honor o árbitros dentro o fuera del terreno de juego
2. Prohibición de participación en eventos o partidas organizados por los miembros de la asociación por un plazo de 15-30 días.

3. Expulsión del chat de WhatsApp donde se comete la falta por un tiempo de 24 horas.

Sanciones Medias o Moderadas: se puede sancionar directamente o como conjunto de (04) sanciones leves en un lapso de (2) meses. Las sanciones serían las siguientes:

1. Prohibición de participación en eventos o partidas organizados por los miembros de la asociación por un plazo de 30-60 días
2. Designación de árbitro de (4-8) semanas
3. Pérdida de la condición de miembro del equipo, por un plazo de 1-2 meses. No queda exento del pago de las mensualidades.

Sanciones Graves: se puede sancionar directamente o como conjunto de (4) sanciones medias en (2) meses. Conlleva a la suspensión parcial o definitiva de los derechos como miembro de esta Asociación por un periodo proporcional a la gravedad de la infracción cometida según demande el reglamento o se discuta en JD y/o Consejo de honor. Las sanciones serían las siguientes:

1. Prohibición y participación en eventos o partidas organizadas por el equipo e invitacionales por un periodo de 2-6 meses.
2. Pérdida de condición como miembro del equipo por un plazo de 2-12 meses.
3. Pérdida de la comisión de miembro del equipo debiendo comenzar como aspirante.
4. Expulsión a perpetuidad de la asociación.

Artículo 47. La imposición de las sanciones será tipificada según las infracciones o faltas como tal, en los siguientes supuestos:

Amonestaciones:

Definición: Las amonestaciones son las que se originaron por llamados de atención, las mismas no contemplan la expulsión o sanción de miembros o atletas de la Asociación, según lo indicado en el Artículo 36 de este reglamento. Las Amonestaciones consideradas son las siguientes:

1. Falta de puntualidad sin previo aviso en la llegada a los eventos organizados por este Club, Asociación o eventos invitacionales, con un retraso de hasta dos (02) horas.
2. Accionar las marcadoras en paredes, techo u otras superficies que no sean lo suficientemente grandes para mostrar al contrincante una oportunidad de

- defensa, sacando sólo la marcadora tras una esquina, ventana o similar (tiro ciego).
3. Portar magazines o proveedores de BBs en zona segura.
 4. Ensuciar la zona de juego según lo indicado en el Artículo 21 de este reglamento.
 5. Deshonestidad en una partida tras la confirmación de un mínimo de dos (02) árbitros o la queja de (05) o más compañeros. Se entiende como la deshonestidad todo lo indicado en los Artículos 11, 12, 13, 14, 15 y 16 de este reglamento.
 6. La omisión o falta de atención con otros jugadores, organizadores, con miembros de la Junta Directiva, Consejo de Honor, durante la celebración de una actividad relacionada con el Airsoft.
 7. El no usar los implementos de seguridad mínimo al ingresar a la zona de juego (protección ocular permitida para la práctica de Airsoft, lentes o malla).
 8. No portar marcadoras con la respectiva punta naranja.
 9. Consumo de cigarrillos en el campo de juego en pleno desarrollo de un evento o encuentro entre equipos de Airsoft. Para esto se destinará una zona para fumadores.
 10. Trasladarse hasta los puntos de concentración previo al desarrollo de eventos o encuentros entre equipos, según lo indicado en el Artículo 5 de este reglamento.
 11. El uso y accionamiento de marcadoras en un área que no sea destinada para tal fin (la coordinación de seguridad identificara o mencionara de voz dicha área).
 12. Mantener el cargador o magazine colocado en la marcadora dentro de un área segura.

Faltas Leves;

Definición: Las faltas leves son las que originaron sanción de forma leve, las mismas no contemplan la expulsión de miembros o atletas de la asociación, pero sí acarrear sanción, según lo indicado en el Artículo 36 de este reglamento. Las faltas leves consideradas son las siguientes:

1. Reincidencia de deshonestidad a lo largo de (02) veces o más eventos del Club, o la Asociación tras la confirmación de un mínimo de dos (02) árbitros. Se entiende como la deshonestidad todo lo indicado en los Artículos 11, 12, 13, 14, 15 y 16 de este reglamento.
2. Cualquier actitud que perjudique el normal desarrollo del juego o la imagen del Club Deportivo o la Asociación.
3. Incumplimiento de las reglas relativas al transporte de las marcadoras destinadas a la práctica del Airsoft indicadas en el Artículo 6 de este reglamento.
4. Portar material pirotécnico explosivo no autorizado o avalado por el club en alguna actividad específica, evento o encuentro entre equipos.
5. El incumplimiento de las instrucciones impartidas por el Club o por autoridades competentes en el ejercicio de sus funciones, si estas están relacionadas con la práctica del Airsoft.

6. El daño a los animales con la utilización de Marcadoras de Airsoft, según lo indicado en el Artículo 17 de este reglamento.
7. Publicar en redes sociales o portales de internet fotografías o material gráfico inherentes a la exhibición de marcadoras o equipos usados para la práctica del Airsoft sin previa autorización, que comprometan la imagen del Club, la Asociación o la disciplina presentándose a interpretaciones erradas por el público en general.
8. La comisión de una falta leve que origine acción legal o jurídica de algún ente de seguridad ciudadana u organismo competente en materia judicial, será considerada una falta mayor dándole la potestad a la Junta Directiva de decidir el nivel de gravedad que considere.

Faltas Moderadas o medias;

Definición: Las faltas medias son las que originaron sanción de forma moderada, las mismas no contemplan la expulsión de miembros o atletas de la Asociación, pero sí acarrear sanción, según lo indicado en el Artículo 36 de este reglamento. Las faltas medias consideradas son las siguientes:

1. Exhibirse con marcadoras en áreas, escenarios o zonas destinadas para la práctica del Airsoft.
2. El incumplimiento de las reglas relativas al uso durante el juego de las marcadoras destinadas a la práctica del Airsoft, en especial atención en lo relativo a potencias y distancias de seguridad, como lo indica el MANUAL DESCRIPTIVO DEL AIRSOFT DE SUCRE y el Manual Descriptivo del Airsoft en Venezuela.
3. Uso de uniforme de juego completo fuera de las zonas destinadas a la práctica del Airsoft.
4. Introducir o consumir bebidas alcohólicas en el campo de juego en pleno desarrollo de un evento o encuentro entre equipos de Airsoft, así como la presunción de entrar a terreno de juego para la práctica de la disciplina bajo los efectos del alcohol.
5. Llevar temas discutidos y decididos en asamblea o en los canales de comunicación propios y privados de los representantes del Club, a espacios públicos si de esta actuación se deriva un perjuicio para la imagen del Club o la Asociación.
6. La utilización del nombre, los símbolos, o los canales de comunicación del Club o la Asociación sin el consentimiento de ésta con ánimo de lucro.
7. Las agresiones verbales a otros jugadores, organizadores, miembros de la Junta Directiva, o personas ajenas al Airsoft durante la celebración de un evento relacionado con el Airsoft.
8. Demostrar enañamiento palpable premeditado hacia un atleta con la intención de ocasionar daño utilizando la marcadora.

9. La reincidencia en (02) o más veces en el traslado hasta los puntos de concentración previo al desarrollo de eventos o encuentros entre equipos, según lo indicado en el Artículo 5 de este reglamento. Y que esta acción ocasione perjuicio al Club o la Asociación.
10. Manifestar desobediencia, a las órdenes e instrucciones emanadas por las personas a quien fuera debida obediencia dentro del desarrollo de un evento o encuentro entre equipos de Airsoft.
11. Omisión de auxilio, durante la práctica del Airsoft, a personas que, por haber sufrido daños, lo soliciten.
12. La comisión de (04) faltas leves en el plazo de (06) meses.

Faltas Graves;

Definición: es aquella violación de la norma, reglamento o los derechos fundamentales de las personas, y todo comportamiento o actitud que interfiera notablemente en el funcionamiento eficaz del Club y la Asociación y que demuestre un estado de rechazo a las normas establecidas, explícita o implícitamente, lo cual, amerita expulsión o sanción fuerte hacia un atleta, según lo indicado en el Artículo 35 de este reglamento. Las faltas consideradas son las siguientes:

1. Portar, durante la práctica del Airsoft, insignias o distintivos de rango propios de las Fuerzas Armadas o de los cuerpos de seguridad del Estado y/o instituciones militares.
2. Permitir o promover premeditadamente la participación como atleta en actividades relacionadas al desarrollo de un evento de Airsoft a menores de 18 años.
3. Portar cualquier tipo de arma blanca, excepto las multiherramientas portadas de forma segura, durante la celebración de una actividad relacionada con un evento o encuentro entre equipos de Airsoft.
4. Portar, consumir o vender sustancias psicotrópicas y/o estupefacientes durante la celebración de una actividad relacionada con un evento o encuentro entre equipos de Airsoft.
5. Facilitar al Club y la Asociación datos falsos sobre los integrantes de la misma sin ningún fundamento legal.
6. Las agresiones físicas a otros jugadores, organizadores, miembros de la Junta Directiva, o personas ajenas al Airsoft durante la celebración de una actividad relacionada con un evento o encuentro entre equipos de Airsoft.
7. La falsa declaración demostrable en procesos de evaluación disciplinaria. Si de la declaración derivase un perjuicio para un tercero.
8. Portar, durante la práctica de actividades relacionadas con un evento o encuentro entre equipos de Airsoft, símbolos o insignias de índole política o ideológica.
9. Exhibición, fuera de las zonas destinadas a la práctica del Airsoft, de marcadoras. Si de estas actuaciones derivase una denuncia ante las autoridades.

10. La práctica del Airsoft fuera de las zonas destinadas para ello, ya sea en terrenos de carácter público sin la autorización expresa de las autoridades, y sin la anuencia y aprobación de la Junta Directiva, o en propiedades privadas sin autorización del propietario o arrendatario.
11. La apropiación indebida, robo de material de equipos o implementos de juego pertenecientes al Club, la Asociación y/o miembro de la misma.
12. La falsedad documental por parte de cualquiera de los miembros de la Junta Directiva, del consejo de honor o miembro asociado.
13. Falsificación de datos o de cualquier documento directamente relacionado con la práctica del Airsoft.
14. Sobornar, dar o prometer recompensar o usar de cualquier otro medio, con el objetivo de falsear resultados competitivos u obtener para sí o para otro cualquier ventaja.
15. Portar cualquier tipo de arma de fuego o municiones dentro de los eventos o encuentros entre equipos de Airsoft.
16. La comisión de (03) o más faltas moderadas en el plazo de seis (06) meses.

Artículo 48. De las faltas.

Agravantes;

1. La premeditación demostrable.
2. La comisión de la falta fuera del territorio de influencia del Club, o en eventos organizados por asociaciones, grupos o empresas ajenos a esta.
3. La comisión de la falta por parte de dos o más miembros que se hayan puesto de acuerdo, y que esto pudiese demostrarse, en la comisión de la misma; o que la cometan en el mismo lugar (tanto físico como en Internet) y al mismo tiempo o con poca diferencia de este, aunque no pudiera demostrarse el acuerdo.
4. La comisión de una falta durante el cumplimiento de una sanción.
5. Las faltas por negligencia, impericia e imprudencia por parte del miembro o jugador de la Asociación.
6. La comisión de la falta cometida por algún miembro de la Junta Directiva, Consejo de Honor o cualquier miembro del cuerpo de instructores.

Atenuantes;

7. El buen comportamiento anterior.
8. La confesión espontánea de la falta cometida.
9. La provocación hecha por el ofensor o por terceros.

NOTA: en el caso de cometer al menos dos agravantes, la falta se considerará de grado superior a la hora de decidir la sanción impuesta al miembro o jugador infractor.

Artículo 49. Del procedimiento.

Los procedimientos sancionatorios que conlleven la instrucción de un expediente se ejecutarán por el consejo de Honor o Junta Directiva si éste faltare en una sesión destinada para tal fin. Bajo ningún concepto se tomarán acciones sancionatorias en público.

En los casos de faltas calificadas como amonestaciones o leves, no será necesaria la instrucción de un expediente.

No se podrán imponer sanciones por faltas moderadas y graves sin la elaboración de un expediente, en el que se dará audiencia al atleta implicado, haciéndole saber el derecho que le asiste a ser oído.

El Atleta en proceso de análisis de evaluación de la falta cometida dispondrá de un plazo de quince (15) días hábiles contados desde la notificación del documento de cargos, para presentar las alegaciones que estime oportunas en defensa de sus derechos.

De toda sanción se dará traslado por escrito o por medio digital al Atleta, quien se dará por notificado. En la misma se indicarán con claridad los actos constitutivos de la falta, la fecha y lugar de comisión, ya sea un lugar físico o vía WhatsApp, la gravedad de la falta y la sanción adoptada por el Club y la Asociación.

Las resoluciones disciplinarias por faltas graves deberán comunicarse en físico y vía WhatsApp de miembros del Club y la Asociación para conocimiento general.

La Asociación dejará constancia escrita en el expediente de los miembros en los casos en que estos sean sancionados.

Artículo 50. De la Prescripción.

Las faltas leves prescribirán a los quince (30) días, las moderadas o medias a los treinta (45) días y las graves a los sesenta (60) días a partir de la fecha en que el Club y la Asociación tenga conocimiento de su comisión.

Artículo 501. De las Garantías.

Todo miembro podrá dar cuenta por escrito, por sí mismo o a través de sus representantes legales, de los actos que supongan infracciones al Reglamento Disciplinario, cometidos por otros miembros, así como de los actos de terceros, relacionados o no con el Club, que supongan una violación de sus derechos o una falta de respeto hacia sus miembros o hacia la imagen de la Asociación.

CAPÍTULO VI

Disposiciones finales

Artículo 52. Toda modificación que se desee realizar a este reglamento, debe ser canalizada a través de la Junta Directiva o Comités de la Asociación, y resuelta por el voto mayoritario de los atletas oficiales, antes de su aplicación.

Artículo 53. El desconocimiento parcial o total de esta normativa, no exime a los atletas del cumplimiento de sus responsabilidades.

Artículo 54. Todo lo que no esté tipificado y normado en este reglamento queda a consideración para su evaluación y decreto de pena del Consejo de Honor y/o Junta Directiva de esta Asociación.