

# FEDERACIÓN ASTURIANA DE AIRSOFT

Nº de Registro 108 Sección segunda en el P. de Asturias



## NORMATIVA GENERAL DE AIRSOFT

ACTUALIZADO: 23/03/2016



## CONTENIDO

CAPITULO I. Definición y objetivos.....	2
CAPITULO II. Principios generales.....	2
CAPITULO III. Eliminación.....	3
CAPITULO IV. Actividades y entornos.....	5
CAPITULO V. Protección y seguridad.....	7
CAPITULO VI. Límites de potencia y distancias de seguridad.....	8
CAPITULO VII. Clasificación de ALDs y Modificaciones (Up/Down grades).....	9
CAPITULO VIII. Infracciones y sanciones.....	9





## REGLAMENTO GENERAL DE AIRSOFT

### CAPITULO I

#### Definición y Objetivos

**Artículo 1.** Esta normativa general ha sido elaborada para la regularización de la práctica de la actividad lúdico-deportiva conocida como "airsoft" en el territorio del Principado de Asturias. Las asociaciones federadas en la FAA tienen obligación de cumplirla y velar por su cumplimiento. El presente reglamento fue aprobado por el Comité de Competición y ratificado por la Junta Directiva el veintitrés de marzo 2016.

**Artículo 2.** La Actividad lúdico-deportiva del Airsoft se basa principalmente en participantes que tratan de eliminar al resto de jugadores mediante el impacto de una bola de pequeñas dimensiones, o bien mediante la realización de diversas misiones u objetivos. Está basada en el trabajo en equipo, ensalzando valores como el compañerismo, honradez y respeto a los demás jugadores y al medio ambiente.

**Artículo 3.** La presente normativa tiene como objetivos:

**3.1.** Normalizar las reglas de juego de la actividad lúdico-deportiva conocida como "airsoft" dentro del territorio perteneciente a la comunidad autónoma del "Principado de Asturias". Compatible con la mayoría de normativas de juego nacionales.

**3.2.** Dotar a las asociaciones federadas de una normativa común que armonice la práctica conjunta de la actividad entre distintas asociaciones y/o jugadores.

**Artículo 4.** Todas las asociaciones miembro de la "Federación Asturiana de Airsoft" deberán respetar y asimilar dicha normativa de juego en todas aquellas actividades que realicen en nombre de la federación, por ésta o en su colaboración.

**Artículo 5.** Para completar este reglamento a la hora de practicar alguna modalidad concreta de airsoft, se han elaborado otras normativas específicas de determinadas actividades o procesos.

### CAPITULO II

#### Principios generales

**Artículo 6.** Cualquier persona en pleno uso de sus facultades psíquicas y físicas puede practicar el airsoft a partir de los 14 años de edad (inclusive).

#### Artículo 7. AMPARO FEDERATIVO

**7.1.** Para la práctica del Airsoft bajo el amparo de la FAA es necesario pertenecer a una Asociación legalizada que se encuentre al día del pago de cuotas y deberes federativos del año en curso.

**7.2.** Los no federados, tanto jugadores como asociaciones, que deseen participar en las actividades organizadas por la FAA bajo el amparo de la misma, deberán realizar el pago de las tasas correspondientes a la actividad a realizar, dícese seguro o cuota de participación. El pago de la actividad no dota al participante de derechos de federado.

#### Artículo 8. CATEGORIAS FEDERATIVAS

**8.1.** Las categorías federativas serán por razón de edad, y quedarán encuadrados de la siguiente forma:

- INFANTE: Jugadores con edades de 14 a 15 años.
- CADETE: Jugadores con edades de 16 a 17 años.
- JUVENIL: Jugadores de edades entre los 18 y 19 años.
- SENIOR: Jugadores de edades entre los 20 y 49 años.
- VETERANO: Jugadores con edades de 50 a 64 años.
- MASTER: Jugadores con edades a partir de 65 años, esta inclusive.

**8.2.** Las categorías Infante y Cadete son las categorías JUNIOR y las categorías Juvenil, Senior, Veterano y Master son las categorías ADULTO. Jugadores de categorías Junior y Adulto no pueden enfrentarse entre ellos en actividades de contacto.

**8.3.** Se entienden por actividades de contacto aquellas en las que 2 o más jugadores se disparan entre ellos.



**Artículo 9.** En todas las actividades oficiales de la FAA, rigen las normas establecidas en la Ley 19/2007, de 11 de Julio, contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte. No permitiéndose ningún tipo de simbología política ni racista o excluyente, así como las actitudes desagradables y/o violentas.

**Artículo 10.** Está prohibido el uso de simbología nazi. Asimismo, la ley no permite utilizar divisas de rango en uso en las Fuerzas Armadas españolas si quien las lleva no tiene esa profesión (suplantación de personalidad).

**Artículo 11.** No se permite llevar uniforme militar completo en lugares ajenos a las actividades (tiendas, bares, parques, etc...). Así como accesorios o ropa que pueda afectar a la imagen de la Federación y/o crear alarma social.

## **Artículo 12. EXHIBICIÓN Y USO DE ARMAS LÚDICO DEPORTIVAS DE AIRSOFT**

**12.1.** Es ilegal exhibir las ALD de airsoft fuera del campo de actividades o de las zonas habilitadas al efecto, en concordancia con la Ley 1/92 de 21 de febrero, sobre Protección de la Seguridad Ciudadana.

**12.2.** Es ilegal hacer uso de las ALDs en lugares no autorizados por las Autoridades correspondientes, en concordancia con el Real Decreto 137/1993, de 29 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General de Armas y Explosivos.

**12.3.** Toda ALD debe estar registrada en el Ayto. correspondiente e ir acompañada de su tarjeta de armas de 4º categoría para poder ser usada en cualquier actividad.

## **Artículo 13. CONDUCTA GENERAL DE LOS FEDERADOS**

**13.1.** Todos los Federados deberán tener una conducta ejemplar. No se tolerará insultos, agresiones o faltas de respeto de ningún tipo a otro jugador federado o no federado, antes, durante o después de las actividades.

**13.2.** Todos los Federados se responsabilizarán de sus actos o comentarios, directa y personalmente, siendo responsable subsidiaria la propia Asociación a la que pertenezca y susceptible de las sanciones o amonestaciones correspondientes.

**13.3.** Los Federados o jugadores que muestren síntomas claros de embriaguez, enajenación psíquica aparente o que se encuentren bajo los efectos de sustancias psicotrópicas, serán expulsadas de la actividad y será objeto de apertura de expediente disciplinario por parte de la Federación, independientemente de las medidas adoptadas por su propia Asociación.

**13.4.** Un ambiente agradable de juego es fundamental para el disfrute de todos y cualquier acto que lo perjudique debe ser corregido.

**13.5.** No se permite molestar o dañar a ningún animal que se encuentre en zonas de actividades.

**13.6.** En las zonas de actividades, una vez finalizada la actividad, los participantes deben dejar todo como lo encontraron. Los jugadores deben utilizar las papeleras, si las hubiera, y recoger sus desperdicios al abandonar el área.

**Artículo 14.** No se deben interrumpir las actividades con discusiones ni acusaciones, se deben solucionar al finalizar las actividades, con los responsables adecuados y de forma pacífica.

**Artículo 15.** Es obligatorio el uso de munición biodegradable, en todas las disciplinas y actividades de la FAA, independientemente del lugar o zona de juego donde se realicen.

**Artículo 16.** Se podrán usar bombas de humo, siempre y cuando no supongan ningún peligro para los jugadores o el entorno. Previamente a la organización y disponiéndose del permiso de la misma.

**Artículo 17.** Se contempla la participación de observadores durante las actividades. Estos deben llevar siempre la protección ocular adecuada y ropa que los señalice como Observadores para no confundir a los jugadores.

**Artículo 18.** Los observadores no pueden hablar con los participantes ni influir en las actividades. En caso de que un observador se entrometa o influya de alguna forma en las actividades será invitado a cesar en sus acciones y si no a abandonar la zona de juego.

**Artículo 19.** La organización de una actividad puede implantar normativas distintas a las de la presente normativa, previa consulta y aprobación del Comité de Competición o delegado oficial de la Federación Asturiana de Airsoft.

## **CAPITULO III**

### **Eliminación**

**Artículo 20.** Como norma general, salvo cambios establecidos con anterioridad, un impacto supone la eliminación del jugador.

**Artículo 21.** Se considera impacto de eliminación el que se produce sobre cualquier parte del jugador, excepto los procedentes de rebotes y los que impactan en las armas. Las bolas que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes.



**Artículo 22.** Cuando una bola impacta en un arma o esta es tocada con la mano o arma de un jugador, se considera inutilizada y no se podrá disparar con ella, eliminar con ella, protegerse con ella, ni empuñarla de forma que haga pensar que no está inutilizada.

**Artículo 23.** Un impacto directo o indirecto en los sistemas de iluminación, punteros láser, etc.... supondrá la inutilización del mismo porque ha sido “destruido”, por lo tanto, su portador tendrá que apagarlo o guardarlo. En caso de estar instalado en una marcadora, supondrá la inutilización de la marcadora también.

**Artículo 24.** El fuego amigo también elimina, fuego amigo es el realizado entre jugadores de un mismo bando que se impactan entre ellos.

**Artículo 25.** La discusión entre dos jugadores se considerará eliminación de los dos.

**Artículo 26.** Al recibir un impacto el eliminado gritará "MUERTO" o "VALE", alzará los brazos y/o el arma y en silencio saldrá de la zona de juego hasta la zona de eliminados. En algunas ocasiones se hará necesario el vestir un chaleco reflectante al estar eliminado. Esta norma puede concretada o modificada por la organización según la actividad.

**Artículo 27.** Una vez eliminado de la actividad no se puede hablar con los jugadores o hacerles señales, disparar, ni continuar en la zona de juego.

**Artículo 28.** Cuando se es eliminado, si se lleva radio, no se deberá comunicar nada, ni siquiera la propia eliminación.

**Artículo 29.** No se permite simular la eliminación.

**Artículo 30.** En ningún caso el eliminado debe quitarse las gafas o máscara de seguridad.

**Artículo 31.** Se deben evitar los disparos a cortas distancias (5 metros o menos) siempre que sea posible. Para eliminar a estas distancias basta con tocar al contrincante o apuntarle y decirle "ELIMINADO", siempre que se encuentre en una posición que **no le permita reaccionar**. En caso de duda, los dos jugadores están eliminados.

**Artículo 32.** No se puede eliminar por voz a más de dos jugador a la vez. En caso de eliminar con pistola o escopeta, solo a un jugador.

**Artículo 33.** Eliminación silenciosa se considerará la que se realice mediante contacto físico (un jugador toca con la mano o el arma a otro). El jugador eliminado debe quedarse en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje, en ese momento se dirigirá a la zona de eliminados sin anunciar su eliminación.

**Artículo 34.** En caso de duda ante la posibilidad de que se le hayan impactado y no lo haya notado el jugador debe darse por eliminado.

**Artículo 35.** En caso de notar u oír algo que pueda ser un impacto se actuará como si se le hubiese impactado y eliminado. Salvo que un jugador cercano haya podido comprobar que no es consecuencia de un impacto de bola.

**Artículo 36.** Si dos jugadores se encuentran frontalmente, ya sea entrando en una habitación o girando en una esquina, quedara eliminado aquel jugador que lleve su marcadora sin encarar. En caso de duda o que los dos estuvieran encarando, ambos estarán eliminados.

**Artículo 37.** Si estando eliminado un jugador se encuentra en medio de una refriega, para evitar estorbar intentará mantenerse apartado, tomar caminos alternativos, incluso tirarse al suelo si eso ayuda a no entorpecer el juego, hasta que pueda abandonar la zona sin molestar.

**Artículo 38.** Los eliminados no pueden prestar equipo o armas a otros jugadores fuera del lugar exacto donde han sido eliminados. Esta norma puede concretada o modificada por la organización según la actividad.

**Artículo 39.** Si se cree que se ha dado a alguien pero no se está completamente seguro, no se dice nada ni se acusa a esa persona de “Inmortal”, no se debe interrumpir el juego con acusaciones.



**Artículo 40.** Si se está completamente seguro de haber impactado a un jugador y este no se elimina, se debe evitar acusar al jugador de “inmortal” en el fragor de la actividad. Se debe buscar un mejor ángulo y repetir el tiro. Si sigue sin darse cuenta se recomienda el aviso al responsable del grupo o actividad de lo ocurrido, solo si se está completamente seguro de haberle impactado.

**Artículo 41.** Si una situación de “inmortalidad” se repite en más de una ocasión con la misma persona, debe comentarse a la organización o al responsable del grupo.

**Artículo 42.** En el caso de bolas lanzadas por armas del tipo granadas, lanzagranadas, minas, etc.... Los impactos por rebotes de las bolas de estas armas si serán validos para eliminar a los jugadores.

**Artículo 43.** Cuando una granada de mano “estalla” todo jugador que se encuentre en un radio de acción de 3 metros alrededor de la granada quedará automáticamente eliminado.

**Artículo 44.** Cuando una granada de mano “estalla” en el interior de una habitación todo jugador que se encuentre en el interior de esta quedará automáticamente eliminado.

**Artículo 45.** No se puede usar a los eliminados ni los vehículos (que no forman parte del atrezzo del campo) como escudo.

**Artículo 46.** Prohibido el disparo estilo “libanesa”. Siempre se debe estar viendo al objetivo que se dispara.

## CAPITULO IV

### Actividades y Entornos

#### Artículo 47. ACTIVIDADES OFICIALES

**47.1.** Durante el último trimestre del año el Comité Técnico elaborará el proyecto provisional de calendario de Competiciones, Eventos y resto de actividades oficiales para el siguiente año. En el que se incluirán cuantas actividades posibles sean previstas realizar por las distintas Asociaciones federadas y sus fechas aproximadas.

**47.2.** La Base del Calendario anual deberán de ser las Competiciones y Eventos, quedando en segundo plano pendientes de confirmación en el calendario todas aquellas otras actividades organizadas eventualmente por las Asociaciones federadas.

#### Artículo 48. CLASIFICACIÓN ACTIVIDADES

**48.1.** Las actividades de airsoft según los objetivos que desarrollan quedan clasificadas de la siguiente forma:

- Airsoft Técnico.
- Airsoft Táctico.
- Airsoft Estratégico (Milsim).
- Multidisciplinares (Raids, orientación, sniper, físicas, etc....).

**48.2.** Las actividades pueden ser de carácter lúdico o deportivo (eventos y competiciones) según las razones por las que se organicen. Las de carácter deportivo están sometidas a un cumplimiento estricto de las normativas específicas según la actividad.

#### Artículo 49. AMBIENTACIÓN ACTIVIDADES

**49.1.** Algunas actividades de airsoft pueden desarrollarse en una ambientación temporal distinta a la actual; Guerra de Vietnam, 2º Guerra mundial, etc....

**49.2.** Algunas actividades de airsoft pueden desarrollarse en una ambientación ficticia; Apocalipsis zombie, Ciencia Ficción, etc....

**49.3.** Una ambientación es cuando se obliga en una actividad a llevar una estética determinada y puede que en un escenario concreto. Puede ambientarse en una acción pasada o inventada.

**49.4.** En algunas ambientaciones se podrán modificar las limitaciones físicas de algunas ADL para desempeñar sus roles.

**49.5.** En ambientaciones de la 2º Guerra Mundial se puede llegar a permitir algunas simbologías nazis si el guión así lo indica y si no son simbologías muy populares (Ejemplo: Esvástica nazi).

**Artículo 50.** También serán reconocidas todas aquellas actividades autorizadas por la FAA, organizadas por una Asociación miembro, bajo el amparo de las normas y reglamentos, aun cuando no hayan sido recogidas en el artículo anterior, siempre que guarden relación con el airsoft.



**Artículo 51.** Antes del comienzo, y de forma pública los Organizadores han de informar a todos los participantes del tipo de actividades o competiciones, su duración y la forma de comienzo y finalización, así como los límites físicos del terreno de juego y la zona de eliminados.

**Artículo 52.** Antes del comienzo de las actividades todos los “participantes” se han de registrar e identificar correctamente como tales, deberán además portar y presentar sus respectivas tarjetas de armas, que harán referencia a las armas utilizadas en el evento.

## **Artículo 53. ZONAS DE ACTIVIDADES**

**53.1.** La FAA determinará las normas específicas de cada zona en el manual correspondiente, si bien existirán 3 zonas de juego principales: Zona de seguridad, zona de eliminados o reposo y zona de juego.

-**53.1.1.** Zona de Seguridad. Zona donde los participantes se cambian y dejan los vehículos y demás bártulos. Prohibido terminantemente el uso y manipulación de ALDs en esta zona.

-**53.1.2.** Zona de eliminados o reposo. Lugar donde van los jugadores eliminados, además de aquellos que hayan finalizado las actividades, en esta zona se dejarán todo el material de recarga y resto de equipo para evitar volver a la zona de seguridad durante las actividades. Prohibido disparar durante actividades en curso. Obligatorio el uso de gafas de protección.

-**53.1.3.** Zona de juego. Donde se realizan las actividades de juego propiamente dichas. Obligatorio el uso de gafas de protección en todo momento.

**53.2.** Queda prohibido el uso de zonas no autorizadas por los organizadores.

**53.3.** Siempre que sea posible, la Zona de Seguridad se situará fuera del recinto o finca, alejada del resto de las zonas de actividades.

**Artículo 54.** Todas las actividades deportivas y competiciones oficiales organizadas por la Federación Asturiana de Airsoft o con su colaboración, se realizarán siempre en campos, polígonos, galerías o zonas de juego debidamente autorizadas por las autoridades correspondientes y así como por la propia FAA. Dichos lugares deberán cumplir los requisitos mínimos exigidos en las respectivas reglamentaciones.

**Artículo 55.** Cualquier jugador que llegue a la zona de juego después de que la actividad haya empezado tendrá que esperar, en la zona de eliminados, a la siguiente partida para incorporarse. Salvo que las directrices de la actividad sean otras.

**Artículo 56.** En ningún momento se podrá abandonar el terreno de juego, quedando eliminado el jugador que salga de él.

**Artículo 57.** Queda prohibido mover parapetos, obstáculos, barreras que delimitan las zonas de juego o respawns, salvo que las directrices de la actividad lo permitan.

**Artículo 58.** Existirá un código de señales para parar las actividades y llamar a los jugadores, para paradas momentáneamente por la aparición de “no jugadores”, accidentes, etc.... Y otro código para reanudarlas.

## **Artículo 59. TIPOS DE ENTORNOS**

**59.1.** Los entornos donde se puede desarrollar actividades de airsoft se clasifican en 3 tipos: Abiertos, Semiabiertos (MOUT) y Cerrados (CQB). En algunos podemos encontrar restricciones que no hay en los otros.

**59.2.** Dependiendo del entorno en el que se desarrollen las actividades se aplicarán una serie de restricciones específicas en el uso de determinadas armas o formas de juego.

## **Artículo 60. ENTORNOS ABIERTOS**

**60.1.** Los entornos abiertos son aquellos que se desarrollan fuera de zonas edificadas o interior de edificaciones, cuevas, etc.... Suelen ser zonas de bosque, campo, desierto, montaña, etc.... Por lo general espacios naturales amplios y donde la acción se desarrolla a distancias largas.

**60.2.** En los entornos abiertos no existen restricciones especiales aparte de las mencionadas en las normativas generales y de actividad.

## **Artículo 61. ENTORNOS SEMIABIERTOS (MOUT)**

**61.1.** Los entornos urbanos son aquellos que se desarrollan en poblaciones, lugares con edificaciones o con distancias de disparo cortas.

**61.2.** Es obligatorio el uso de gafas de protección cerradas y el uso de protección facial o dental.

**61.3.** Está prohibido el uso de marcadoras de más de 350fps si se corre riesgo de no respetar las distancias de seguridad correspondientes.

**61.4.** No se podrá disparar a través de agujeros o esquinas si no se está viendo al objetivo en el momento de realizar el disparo.



**61.5.** Al acercarse a esquinas, ventanas o lugares en los que pueda ocurrir un encontronazo cercano con un jugador, menos de 10 metros, se debe llevar la réplica en modo semiautomático para evitar accidentes.

## **Artículo 62. ENTORNOS CERRADOS (CQB)**

**62.1.** Los entornos cerrados son aquellos que se desarrollan en el interior de edificaciones o espacios cerrados, donde las distancias de juego son mínimas.

**62.2.** Es obligatorio el uso de gafas de protección cerradas y alguna protección facial o dental. Asimismo se recomienda el uso de otras protecciones tales como rodilleras, coderas, etc....

**62.3.** Si se puede evitar el disparo a cortas distancias, aunque debe ser asumible por los jugadores que en dichos entornos suele haber disparos por debajo de la distancia de seguridad.

**62.4.** Está prohibido el uso de marcadoras de más de 350fps. En algunas zonas la organización puede limitar el uso de armas semiautomáticas.

**62.5.** No se podrá disparar a través de agujeros o esquinas si no se está viendo al objetivo en el momento de realizar el disparo.

**62.6.** Está prohibido el uso de disparo en modo ráfaga.

**62.7.** Está prohibido poner trampas de tipo cables paralelos en las escaleras o accesos con dificultad, para evitar caídas o accidentes.

## **CAPITULO V**

### **Protección y seguridad**

#### **Artículo 63. GAFAS DE SEGURIDAD**

**63.1.** Es obligatorio el uso de las gafas o máscara de seguridad, estas deben estar puesta durante el transcurso de las actividades, incluso en la zona de eliminados. Se entiende por protección ocular adecuada aquella que cumpla los parámetros de seguridad ocular europeos EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1 y que impidan el paso de bolas hacia los ojos. En caso de ser necesaria la limpieza de las gafas o máscara en la zona de eliminados, debe realizarse de la manera más segura posible.

**63.2.** Las gafas pueden ser abiertas o cerradas. Ambas deberán llevar una cinta que las sujete a la cabeza y evite su desprendimiento accidental.

**63.3.** Todo individuo que se encuentre en la zona de juego y zona de eliminados llevará gafas de protección.

**63.4.** Si las gafas parecieran poco fiables, podrán ser testadas "in situ" con las armas más potentes a una distancia de 50 cm.

**63.5.** En caso de deterioro de la protección ocular o accidente, la actividad debe detenerse inmediatamente.

**63.6.** No se permite el uso de gafas de rejilla.

**Artículo 64.** Como norma general, se deben evitar los disparos a la cabeza o zonas sensibles en la medida de lo posible.

**Artículo 65.** Los jugadores de categorías Junior deberán portar protección facial completa y gafas de protección cerradas siempre que participen en modalidades de contacto.

**Artículo 66.** Durante el transporte a los campos de juego, las ALDs deben de ir siempre cubiertas, en funda o caja adecuada, con el seguro puesto, con la batería desconectada, sin municionar y con el cargador de bolas extraído. Acompañadas de la tarjeta de armas que las identifique.

#### **Artículo 67. ARMAS REALES O HERRAMIENTAS.**

**67.1.** No se permite llevar ningún tipo de armas reales, ni para el juego ni como elementos decorativos. Quedando prohibida la entrada al terreno de juego con armas de fuego, pistolas detonadoras, armas de balines o perdigones y/o artefactos pirotécnicos.

**67.2.** En el caso de las armas blancas y otras herramientas, solo se podrán llevar cuchillos de tipo supervivencia, multiusos o similares, así como herramientas u otros útiles para afrontar problemas surgidos por las características de la actividad concreta. Siempre previa consulta y autorización de la organización de la actividad.

**67.3.** Las armas blancas o herramientas permitidas deben ir en su funda, la cual no debe entrañar peligro. Y nunca serán utilizados para la actividad solo en casos de accidente o que sea autorizado y necesario su utilización.

**Artículo 68.** Se prohíbe la instalación de cualquier herramienta, útil o elemento susceptible de causar daños al entorno o a los participantes de la actividad, en cualquiera de las zonas de actividades. Toda colocación eventual de elementos deberá ser aprobada por la organización, siendo esta responsable para con los participantes.

**Artículo 69.** Deberá existir un protocolo de emergencias para accidentes que todo participante debe conocer y obedecer en caso necesario. Durante las actividades ante cualquier tipo de accidente se debe dar aviso y todos los participantes tienen la obligación de ayudar si fuese necesario. Considerándose una falta muy grave el no colaborar en estas situaciones.





**Artículo 70.** Si aparece un "no-jugador" se avisará y se parará la actividad hasta que éste abandone la zona de juego.

**Artículo 71.** La organización es responsable de revisar la zona de juego, evaluar los posibles peligros y advertir a los participantes de ellos.

## CAPITULO VI

### Límites de potencia y distancias de seguridad

**Artículo 72.** Clasificación de Armas Lúdico Deportivas de Airsoft y potencia.

1º. ALDs de pistola y revólver: Velocidad máxima 320 Fps.

2º. ALDs de subfusil, fusil y escopeta: Velocidad máxima 350 Fps.

3º. ALDs de ametralladora de apoyo: Velocidad máxima 400 Fps.

4º. ALDs de francotirador eléctrico (tirador selecto): Velocidad máxima 450 Fps.

5º. ALDs de francotirador a cerrojo: Velocidad máxima 550 Fps.

6º. ALDs de francotirador de competición de Alta Precisión: Velocidad máxima 620 Fps.

**Artículo 73.** Antes de las actividades, como norma general, todas las ALDs pasarán la prueba del Cronógrafo para medir su velocidad con bolas de 0,20 gramos y el hop-up al mínimo. Las marcadoras que no superen esta prueba no podrán utilizarse durante el juego.

**Artículo 74.** La Organización podrá permitir, excepcionalmente, el uso de ALDs de 2ª categoría, fuera de las potencias oficiales, siempre que no exceda en más de 5 Fps. del límite en ninguno de sus disparos y que la media de potencia en los disparos no sobrepase el límite de Fps de la categoría.

**Artículo 75.** La Organización podrá permitir, excepcionalmente, el uso de ALDs de las categorías 3ª, 4ª y 5ª fuera de las potencias oficiales cuando excedan en alguno de sus tiros su límite de potencia en hasta 10 Fps, siempre y cuando la media de sus disparos no exceda el límite permitido.

**Artículo 76.** Con las armas de categorías 3ª, 4ª y 5ª se recomienda llevar también una marcadora secundaria de 1ª o 2ª categoría.

**Artículo 77.** La Organización de las actividades pueden modificar los límites permitidos, siempre y cuando no sea para aumentarlos.

**Artículo 78.** Las bocachas reductoras no serán válidas en marcadoras que disparen en automático debido a que no son efectivas en ese modo de tiro.

**Artículo 79.** Las distancias mínimas de seguridad para el uso de ALDs son las siguientes:

- Hasta 350 FPS: 5 metros.
- De 351 a 400 FPS: 15 metros.
- De 401 a 450 FPS: 20 metros.
- De 451 a 500 FPS: 25 metros.
- De 501 a 550 FPS: 30 metros.

**Artículo 80.** El incumplimiento de estas normas puede conllevar sanciones, como la eliminación directa en la actividad o incluso la exclusión del juego.



## CAPITULO VII

### Clasificación de ALDs y Modificaciones (Up/Down grades)

**Artículo 81.** Se permite el uso de réplicas eléctricas, de gas o de muelle, de tiro simple, semiautomático o automático, preparadas para el uso de bolas de 6mm o 8mm. Las bolas no pueden exceder los 0,45g de peso.

**Artículo 82.** Las ALDs se clasifican según el rol que desempeñan, el cual implica unas potencias, distancias y condiciones a cumplir. Se tendrá especial atención a la hora de clasificar un ALD como apoyo, tirador selecto o de francotirador ya que puede afectar al correcto cumplimiento de las normativas correspondientes y al correcto desarrollo del juego.

**Artículo 83.** Se consideran ALDs de la 3ª categoría, ametralladoras de apoyo, todas aquellas que sean réplicas de armas reales utilizadas como armas de apoyo y que tengan las mismas características externas que las reales. Además deben cumplir los siguientes requisitos:

- Solo puede tener la opción de ráfaga operativa y el seguro, nunca la opción semiautomática.
- Siempre que sea posible debe tener cuerpo de metal e intentar simular el peso de una real.

**Artículo 84.** Se consideran ALDs de la 4ª categoría, francotirador eléctrico (Tirador selecto), todas aquellas que sean réplicas de armas reales utilizadas como francotiradores, que tengan las mismas características externas que las reales y que cumplan los siguientes requisitos:

- Capada o inutilizada la opción automática (siempre que no comprometa la funcionalidad del arma).
- Usar cargadores lowcap y/o realcap, la organización de las partidas puede limitara uno de los 2 tipos de cargadores.
- Mira telescópica con aumentos.
- Cañón interno mínimo de 500mm o que el cañón externo (puede incluir accesorios no removibles fácilmente) tenga el largo suficiente para albergar un cañón interno de 500mm en su interior.

Las condiciones de 4º categoría están impuestas para evitar la desviación del rol a la hora de desempeñarlo.

**Artículo 85.** Se consideran ALDs de la 5ª categoría, francotirador de cerrojo, todas aquellas que sean réplicas de armas reales utilizadas como francotirador de acción manual y que tengan las mismas características externas que las reales. Además deben cumplir los siguientes requisitos:

- Usar cargadores realcap.
- Ser de acción simple, teniendo que cargar cada disparo de forma manual.

**Artículo 86.** Se consideran ALDs de la 6ª categoría todas armas que superen los 550fps de potencia y no sobrepasen los 620fps. Solo serán usadas para pruebas técnicas.

**Artículo 87.** Las armas históricas podrán en categorías 3ª, 4ª y 5ª evitar cumplir alguna condición del rol y es la única forma de recrear su funcionamiento y uso original. Dicha excepción deberá ser aprobada por la organización de la actividad.

**Artículo 88.** Todas las ALDs pueden ser modificadas (up-grade/down-grade) siempre y cuando las modificaciones no incumplan la normativa vigente para ese tipo de ALD.

**Artículo 89.** Una ALD que no cumpla las condiciones de su categoría o rol no podrá ser utilizada durante las actividades.

**Artículo 90. TIPOS DE CARGADORES.**

**90.1.** Serán consideradores **Hicap** todos los que carguen 190bbs (bolas de munición) o mas y/o que sean cebados mediante rosca.

**90.2.** Serán consideradores **Midcap** todos los que carguen entre 90bbs y 189bbs y no necesiten ser alimentados durante su uso.

**90.3.** Serán consideradores **Lowcap** todos los que carguen entre 30bbs y 89bbs y no necesiten ser alimentados durante su uso.

**90.4.** Serán consideradores **Realcap** todos los que carguen las mismas bbs que el cargador homólogo del arma real y no necesiten ser alimentados durante su uso.

## CAPITULO VIII

### Infracciones y sanciones

**Artículo 91.** Será de uso obligatorio el “Reglamento de Régimen Disciplinario” redactado por y para la FAA.



**Artículo 92.** El citado Reglamento de Régimen Disciplinario será aplicable a todas las personas físicas o jurídicas, clubes, asociaciones u otros que integren la FAA, que hayan cometido acciones u omisiones tipificadas como infracciones en el mismo.

**Artículo 93.** También quedarán incluidos en el punto anterior todas aquellas personas, clubes o asociaciones ajenos que participen de forma activa en las actividades de esta Federación.

**Artículo 94.** Todas las infracciones cometidas durante la actividad serán “sancionadas” de acuerdo con la gravedad de la infracción y registradas para su evaluación.

**Artículo 95.** Serán consideradas siempre graves:

**95.1.** Cualquier infracción reiterada durante los diferentes periodos de la actividad.

**95.2.** Cuando se realice contacto físico intencionado e innecesario sobre otro participante.

**95.3.** Cuando un participante cometa intencionadamente una agresión física contra un participante.

**Artículo 96.** Estas infracciones y otras podrán ser sancionadas con expulsión del encuentro del participante infractor. Esta expulsión será decidida por la organización. Independientemente de las acciones paralelas contra la Asociación a la que el infractor pertenezca.

**Artículo 97.** Cualquier circunstancia no reflejada en esta normativa será resuelta por la organización.

