



REGLAMENTO AIRSOFT TÁCTICO

CAPÍTULO I

Definición

Artículo 1. Esta normativa específica ha sido elaborada para la regularización de las actividades de airsoft de la familia del airsoft táctico 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 05/06/2014.

Artículo 2. Consideramos actividades de airsoft táctico aquellas que requieren de poner en práctica varias técnicas en el campo de actividades para alcanzar un objetivo concreto. Puede llevarse a cabo por un participante o más. Las actividades tácticas tienen un único objetivo final, aunque puede requerir de algún objetivo secundario o condición para conseguir el objetivo final. Estas actividades se caracterizan por poner en práctica métodos entrenados o pequeñas planificaciones mucho más simples que en las actividades estratégicas. No hay una planificación compleja de las acciones, mas bien una reacción ante las situaciones.

Artículo 3. DISCIPLINAS DE AIRSOFT TÁCTICO

Las disciplinas de airsoft táctico definidas por la Federación Asturiana de Airsoft son:

Supuestos Tácticos.

Speedball.

Artículo 4. CATEGORÍAS SEGÚN LA EDAD DEL PARTICIPANTE.

4.1. Por razón de la edad, los participantes estarán encuadrados en las siguientes categorías federativas, que vienen especificadas en la licencia anual:

INFANTE: Participantes con edades de 14 y 15 años.

CADETE: Participantes con edades de 16 y 17 años.

JUVENIL: Participantes de edades entre los 18 y 19 años.

SENIOR: Participantes de edades entre los 20 a 49 años.

VETERANO: Participantes con edades de 50 a 64 años.

MASTER: Participantes con edades a partir de 65 años, esta inclusive.

4.2. Se pueden organizar las competiciones agrupando las categorías Junior y Adulto.

4.3. NO Existe la categoría "Open" de edades, que permite competir juntos en una misma categoría a participantes menores de edad con mayores de edad.

Artículo 5. Cuando se realicen actividades tácticas fuera de competición solo se deberían aplicar las normas de uso durante el juego, contenidas en esta normativa y en la general.



CAPÍTULO II SUPUESTOS TÁCTICOS

SECCIÓN 1 PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 6. Los supuestos tácticos son pruebas donde se valora la eficacia con que un participante o equipo de participantes alcanzan un objetivo a muy corto plazo. Apenas requiere planificación, es una puesta a prueba de las técnicas y métodos adquiridos y entrenados por los participantes.

Artículo 7. Los supuestos tácticos se basan principalmente en la realización de un objetivo principal, pudiendo este estar condicionado por el cumplimiento de alguno secundario o condiciones especiales para la consecución del mismo.

Artículo 8. Los supuestos se pueden diseñar para cualquier número de participantes y cualquier rol o conjunto de ellos. Aunque las limitaciones y mínimos de participantes ha de ser el mismo para todos los participantes o grupo de ellos.

Artículo 9. En los supuestos tácticos se valora el llegar a alcanzar el objetivo final y la eficacia con que se realice. O en caso de no lograr el objetivo, lo cerca que se llegue a realizarlo.

Artículo 10. Son pruebas de libre desarrollo para el participante o equipo. Aunque las pruebas dispongan limitaciones y condiciones, los participantes deben disponer de libertad de decisión en la forma de actuar para que puedan adaptarse a las situaciones planteadas y elegir los métodos más eficaces.

Artículo 11. No hay limitación en los upgrades de las armas que se usen. Toda limitación de roles o materiales como granadas, minas, emisoras, etc... Deberá ser aplicada a todos los participantes.

Artículo 12. Duración de los supuestos tácticos.

12.1. La duración de los supuestos debe ser corta. No excediendo de la hora de duración, preferentemente.

12.2. Según su duración se podrán clasificar en:

- Cortos (2 a 15 minutos).
- Medios (16 a 45 minutos).
- Largos (46 o más minutos).

SECCIÓN 2 MODALIDADES DE SUPUESTOS TÁCTICOS.

Artículo 13. Extracción/Rescate.

13.1. Son aquellos supuestos donde el objetivo es llevar un objeto, persona y/o el propio participante o grupo hasta una zona segura o de extracción.

13.2. Al comienzo del supuesto puede que la persona u objeto (si los hubiera) o miembros del equipo participante que hubiese que rescatar o extraer se encontraran, en una localización distinta de los demás participantes, en zonas de comienzo distintas.

Artículo 14. Asalto/Limpieza.

14.1. Son aquellos supuestos donde el objetivo es eliminar toda la oposición existente y/o tomar una posición.

14.2. La zona de comienzo será la misma para todos los participantes.

Artículo 15. Reconocimiento/Eliminación.

15.1. Son los supuestos donde el/los participante/s tienen que reconocer /localizar y/o eliminar un objetivo.

15.2. La zona de comienzo suele ser alejada de la zona de acción. También se puede comenzar en la zona de acción cuando se trata de esperar un objetivo. Las zonas de extracción pueden ser distintas a las de comienzo.

Artículo 16. Sobrevivir/Defensa.

16.1. Son aquellos supuestos donde el objetivo es defender una posición ante una serie de ataques y/o dificultades, y los que el participante o equipo deben sobrevivir a las contingencias que se les presenten.

16.2. El participante o participantes pueden comenzar en la posición a defender o en cualquier otra desde la que deban acceder a la zona de defensa o lucha.

SECCIÓN 3 ESCENARIOS O ENTORNOS DE LOS SUPUESTOS.

Artículo 17. No existe limitación a la creatividad de los organizadores en cuanto a la ambientación y entornos utilizados.



Artículo 18. Los entornos o escenarios de las pruebas será el mismo para todos los participantes. Procurando que al comienzo de cada turno todos los participantes lo encuentren en el mismo estado que el resto.

Artículo 19. Los entornos o escenarios deberán cumplir con las medidas de seguridad y señalización estipulados por la federación Asturiana de Airsoft y la legislación vigente.

Artículo 20. Áreas de Prueba

Las áreas de prueba son las zonas donde los participantes podrán manejar sus armas para: montar, calibrar, revisar y reparar. También podrán ser usadas por los equipos para preparar posiciones de despliegue, agrupaciones, etc...

Artículo 21. Áreas de Espera

Las áreas de espera son los lugares donde los participantes esperaran su turno de participación cuando este esté cerca.

SECCIÓN 4 BLANCOS, Oponentes Y PERSONAJES.

Artículo 22. Blancos.

22.1. Se pueden usar blancos de airsoft técnico o similares.

22.2. La colocación y condiciones de uso de blancos será el mismo que se estipula en las pruebas de airsoft técnico.

22.3. Cualquier duda sobre la utilización de blancos en supuestos tácticos que no pueda ser resuelta mediante la normativa de airsoft técnico o cualquier modificación que se quiera aplicar, será consultada al Comité de competición para su aclaración o aprobación.

Artículo 23. Oponentes y Personajes.

23.1. Los oponentes y personajes seguirán las directrices de la organización para el supuesto.

23.2. Su comportamiento y nivel de juego deberá ser igual en todas las veces que realice el supuesto y con los distintos participantes.

23.3. Los oponentes y personajes no deben favorecer a unos participantes más que a otros.

23.4. Los oponentes y personajes pueden regirse por normas distintas a las generales si así lo decide la organización y no comprometen la seguridad. Ejemplo: aguantar más de un impacto sin caer eliminado..

SECCIÓN 5 Puntuación Y RESULTADOS.

Artículo 24. Reglas Generales

24.1. Mientras se esté puntuando, los tiradores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la previa autorización del árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para el tirador o delegado, a discreción del árbitro, pudiendo ser sancionados si se repite.

24.2. Mientras se esté puntuando, los tiradores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo ningún blanco sin la autorización del árbitro.

24.3. El briefing escrito para cada recorrido de tiro debe especificar uno de los métodos de puntuación.

24.4. Los resultados serán tomados por el árbitro del recorrido y entregados al finalizar el recorrido al árbitro de estadística para su posterior publicación al finalizar el match (Serie).

Artículo 25. Métodos de Puntuación

25.1. Deben establecerse puntuaciones numéricas a los objetivos a cumplir (cantidades divisibles entre 5). De igual modo las penalizaciones deben ser puntuables negativamente (cantidades divisibles entre 5). A excepción de las dianas de airsoft técnico que mantienen sus valores de puntuación.

25.2. "Tiempo Límite": El tiempo es limitado. Se suman las puntuaciones y se divide entre el tiempo registrado. Si algún participante o equipo excede el tiempo límite deberán ser descalificados o sufrir penalización en la puntuación.

25.3. "Libre": El equipamiento de los participantes es libre y la puntuación final se calcula sumando las puntuaciones y dividiendo la cantidad final entre el tiempo registrado.

25.4. "Limitado": Tiempo limitado, munición limitada y roles y accesorios limitados. La puntuación final se calcula sumando las puntuaciones y dividiendo la cantidad final entre el tiempo registrado.

25.5. Los resultados de los supuestos deben ordenar a los participantes o equipos dentro de la Categoría declarada, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 decimales.

Artículo 26. Empates

26.1. Si debe romperse un empate en los resultados de un match, El juez de competición podrá incluir nuevos parámetros puntuables a las pruebas. Deberán ser parámetros puntuables.

26.2. Los empates nunca deben romperse por azar.



Artículo 27. Valores de Puntuación y Penalizaciones

27.1. Se valorarán y penalizarán parámetros en forma numérica siendo divisibles entre 5.

27.2. En los blancos de airsoft técnico se usarán los sistemas de puntuación habituales en dichas competiciones.

27.3. Se valorarán parámetros como: Eliminaciones enemigas y amigas, objetivos logrados, zonas aseguradas, localizaciones alcanzadas, objetos usados, etc... En general cualquier parámetro que pueda ser valorado objetivamente y que sea especificado en la programación del supuesto.

Artículo 28. Puntuación de Blancos.

Se seguirá la normativa de airsoft técnico para estas situaciones o las medidas aprobadas por el Comité de competición.

Artículo 29. Tiempo Oficial

29.1. Sólo el cronómetro manejado por el árbitro debe ser usado para registrar el tiempo utilizado por un participante o equipo en un supuesto. Si el aparato de medición está defectuoso y no se puede registrar un tiempo preciso, se le debe requerir que repita el ejercicio.

29.2. Si, en opinión de un juez de competición, el tiempo registrado es considerado irreal, se requerirá que vuelva a repetir el supuesto. Un árbitro puede solicitar tal valoración del juez de competición.

29.3. Un participante o equipo que reacciona a la señal de inicio pero, por cualquier razón, no continúa con el supuesto y no obtiene el tiempo oficial que debía ser registrado en el aparato de medición utilizado por el árbitro, recibirá un tiempo de 0 (cero) y una puntuación de 0 (cero) para ese recorrido de tiro.

Artículo 30. Políticas de Puntuación

30.1. A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, a los blancos de airsoft técnico serán puntuados según la normativa de esas actividades.

30.2. Siempre se deberá puntuar toda participación, aunque sean descalificados o cancelados, en dichos casos se usará la puntuación "0".

30.3. En situaciones que ningún participante puntúe, el juez de competición variará algún parámetro para que los participantes puntúen de alguna forma (ejemplo: Eliminación del parámetro de tiempo, algún parámetro de penalización, etc...). Siempre parámetros cuantificables.

30.4. Cuando se del comienzo de un supuesto, el árbitro o juez de competición dispondrá de 30 segundos para dar nulo el comienzo y que se repita sin registrar puntuación alguna ni intento por parte de los participantes.

30.5. Perforaciones

30.6. La puntuación mínima para un supuesto o match será de 0 (cero).

30.7. Los árbitros y jueces pueden imponer penalizaciones si estas están contempladas en la programación del supuesto.

30.8. Los árbitros y jueces pueden no computar bonificaciones si estas se consiguen incumpliendo las normativas vigentes.

30.9. Tras los supuestos se elaborará una lista provisional de puntuaciones y se mostrará o anunciará a los competidores por si hubiese alguna reclamación. Posteriormente se realizará la entrega de premios. Al menos deberá haber 10 minutos entre la publicidad de la lista temporal y la entrega de premios.

Artículo 31. Verificación y Reclamación de Puntuación

31.1. Después de que el árbitro haya declarado "Campo Libre", se le permitirá a los participantes o su delegado que acompañe al árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.

31.2. En dianas de airsoft técnico se aplicarán las normativas de verificación y reclamación de puntuación correspondientes.

31.3. Cualquier reclamación a la puntuación o penalización debe ser apelada al árbitro por el participante (o su delegado) antes de la entrega de premios una vez publicadas o anunciadas las puntuaciones, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.

31.4. En el caso que el árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el/los participante/s no esté satisfecho, éste podrá apelar al jefe de árbitros y después al juez de competición para una decisión.

31.5. Si hay una reclamación no se realizará la entrega de premios hasta que no sean resueltas y publicadas las nuevas listas de puntuación

31.6. En caso de reclamaciones post-competición, estas serán atendidas por el Comité de Competición que decidirá sobre ellas en un plazo no superior a 1 mes. Las reclamaciones sin lógico y reiteradas (si siempre son denegadas) pueden incurrir en una falta de disciplina.

Artículo 32. Hojas de Puntuación

32.1. Deben usarse números enteros para registrar las puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el participante para completar el supuesto debe ser registrado con 2 decimales en el lugar apropiado.



32.2. El árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada participante o equipo, antes de firmarla. Después de haber firmado la hoja el árbitro, el participante o representante del equipo debe agregar su firma en el lugar apropiado.

32.3. Si se requiere hacer correcciones a una hoja, éstas deben estar claramente registradas en el original y demás copias de la hoja del participante. El participante y el árbitro deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.

32.4. Si por cualquier razón, un participante o representante de equipo rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al juez de competición. Si el juez de competición está conforme con que el supuesto ha sido dirigido y puntuado correctamente, la hoja sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en las puntuaciones del match con una firma o marca del juez de competición.

32.5. Una hoja firmada por ambos, participante o representante de equipo y árbitro, es evidencia concluyente que el supuesto ha sido completado, y que el tiempo, puntuación y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el participante o representante de equipo y el árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar errores de procedimiento.

32.6. Si se encuentra que una hoja tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, al participante o equipo se le dará la opción de repetir el supuesto.

32.7. En el caso eventual de que no sea posible o permisible repetir el supuesto por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:

Si falta el tiempo, el participante o equipo recibirá puntuación 0 para ese supuesto.

Si se ha registrado un número insuficiente de objetivos, la puntuación se hará con los existentes.

Si en la hoja falta la identificación del participante o equipo, deberá ser referida al juez de competición, quien llevará a cabo cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

32.8. En el caso eventual que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará la copia duplicada del participante o equipo, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el juez de competición.

32.9. Si la copia del participante o equipo, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el juez de competición como insuficientemente legibles, se le requerirá al participante o equipo que vuelva a hacer el supuesto. Si el juez de competición considera que no es posible repetir el supuesto, el participante o equipo incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para el supuesto afectado.

Artículo 33. Responsabilidad de la Puntuación

33.1. Después que todos los participantes hayan completado el match, el árbitro de estadísticas debe publicar resultados provisionales por supuesto, en un lugar visible en el lugar de actividades o dar acceso a ellos a los participantes.

33.2. Si un participante o representante de equipo detecta un error en los resultados provisionales al final del match, debe presentar una reclamación al árbitro de Estadísticas que es quien custodia las puntuaciones.

SECCIÓN 6 ORDEN DE PARTICIPACIÓN.

Artículo 34. El orden de participación se efectuará por sorteo y se tomará nota escrita. Como muy tarde tras el "Briefing".

Artículo 35. El orden podrá alterarse tras el sorteo si por razones de llegada de participantes o participación en otras pruebas el árbitro considera que es lo mejor para la realización de la competición.

Artículo 36. Se deberá saber el orden de participación con un tiempo anterior al comienzo de cada tanda de al menos 5 minutos.

SECCIÓN 7 PENALIZACIONES.

Artículo 37. Si el Árbitro considera que un participante o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, podrá:

Puntuar en "0" el supuesto.

Imponer penalizaciones.

Descalificar al tirador del ejercicio.

Artículo 38. Errores de Procedimiento – Reglas Generales

38.1. Los errores de procedimiento son impuestos cuando un participante o equipo no cumple con los procedimientos especificados en el programa escrito del supuesto. El árbitro que impone la penalización debe registrar claramente, en la hoja de puntuación, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.

38.2. Los errores de procedimiento son penalizados con un número concreto de puntos negativos (divisible entre 5) cada uno. La cantidad debe ser decidida con antelación a la realización del supuesto y figurar en el programa del mismo.



38.3. Un participante o equipo que reclame la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al jefe de árbitros y/o al juez de competición. Si el participante o equipo continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación al Comité de competición.

38.4. Los errores de procedimiento no pueden ser anulados por subsiguientes acciones del participante o equipo

Artículo 39. Descalificación del Match – Reglas Generales

39.1. Un participante o equipo que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida y peligrosa durante un supuesto, será descalificado del mismo, y se le prohibirá que termine los restantes supuestos de ese match, sin importar la planificación o estructura física del mismo.

39.2. Cuando se dictamina una descalificación del match, el árbitro debe registrar las razones de la misma y la fecha y hora del incidente en la hoja del participante o equipo. El Juez de competición deberá ser notificado lo antes posible.

39.3. Las Puntuaciones de un participante o equipo que haya recibido una descalificación del match no deben ser eliminadas de los resultados del mismo, y los resultados del match no deben ser declarados definitivos por la organización hasta que el límite de tiempo establecido en el Artículo 29 haya pasado, siempre que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión al juez de competición.

39.4. Las puntuaciones para un participante o equipo que haya completado un match sin una descalificación del match, no serán afectadas por una descalificación recibida mientras el participante o equipo está participando en otro match.

39.5. Acciones que pueden ser motivo de descalificación:

- Armas cargadas sin autorización.
- Desenfundar o manipular el arma en lugar o momento no autorizado.
- Arma, aunque descargada, apunta en dirección peligrosa.
- Trato agresivo no aceptado a otros participantes competidores o no.
- Quitarse gafas durante un supuesto.

SECCIÓN 8 FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.

Artículo 40. En el eventual caso que el arma de un participante falle, no se detendrá el supuesto y se deberá solventar dicho problema durante la misma.

Artículo 41. Los participantes de un mismo supuesto pueden dejarse armas entre ellos pero no recibir armas de participantes ajenos al supuesto durante la prueba.



CAPÍTULO III SPEEDBALL

SECCIÓN 1 PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 42. Las actividades de Speedball son juegos donde dos equipos se enfrentan en un lugar de actividades reducido y sin complejidades de guión u objetivos.

Artículo 43. Las actividades de Speedball tienen como objetivo el eliminar a los contrarios o alcanzar un objetivo simple.

Artículo 44. Las actividades de Speedball enfrentan a equipos de 5, 8 o 10 participantes. Ambos equipos contrincantes deben ser siempre del mismo número de miembros. Los roles de apoyo y francotirador eléctrico o cerrojo deben estar limitados por igual a todos los equipos.

Artículo 45. Las actividades de Speedball se valora alcanzar el objetivo final independientemente de la eficacia con que se consiga.

Artículo 46. Son pruebas de libre actuación para el equipo. Los límites del campo de actividades deben estar bien señalizados y en la medida de lo posible serán límites físicos que impidan el paso de jugadores.

Artículo 47. No hay limitación en los upgrades de las armas que se usen. Toda limitación de roles o materiales como granadas, minas, emisoras, etc... Deberá ser aplicada a todos los participantes.

Artículo 48. Las granadas sónicas o elementos similares no tendrán validez. Deberán usarse elementos que expulsen bbs para la eliminación de jugadores.

Artículo 49. Rondas

49.1. Las actividades de Speedball se disputarán en rondas de 15 minutos de duración máxima cada una.

49.2. Los enfrentamientos se resolverán en 3 rondas en series de clasificación y en eliminatorias, hasta 4º de final. En semifinales y finales se disputarán en 5 rondas.

49.3. Las series eliminatorias pueden alargarse a más rondas de las estipuladas si hay empates, de acuerdo a la normativa vigente.

Artículo 50. Representante del Equipo

50.1. Los equipos deben elegir un miembro del mismo que hará de representante de equipo para sorteos, inscripciones, reclamaciones, etc... Cualquier tema en el que deba estar presente o representado el equipo.

50.2. Los equipos podrán tener un delegado ajeno al equipo, pero miembro de la asociación o grupo al que pertenezcan, que sustituya al representante cuando este no puede hacerse cargo de sus responsabilidades.

50.3. Ante la falta del representante o delegado otro miembro del equipo puede responder ante sus responsabilidades.

SECCIÓN 2 MODALIDADES DE SPEEDBALL

Artículo 51. Eliminación.

51.1. El objetivo en cada ronda es eliminar por completo al equipo contrario.

51.2. No podrán usarse roles de sanitario ni zonas de respawn.

Artículo 52. Conquista.

52.1. El objetivo de la ronda es tomar una posición.

52.2. La conquista de la posición podrá ser llevada a cabo por un solo participante en el momento que entre en la posición o realice la acción predeterminada se considerará conquistada.

52.3. Para la conquista de las posiciones pueden realizarse distintas acciones siempre que sean sencillas (izado de una bandera, accionamiento de una bocina o similar, etc...)

Artículo 53. Dominio.

53.1. El objetivo es dominar todo el campo de juego o la mayor parte.

53.2. Para cuantificar el dominio ejercido sobre una zona de juego puede usarse izados de bandera, conquista mantenida de posiciones o qué equipo tiene al participante más avanzado en el campo de juego con respecto a la distancia de su lugar de inicio.



Artículo 54. Robo de Bandera.

54.1. El objetivo será robar la bandera del equipo contrario y llevarla a la zona de comienzo.

54.2. Puede declararse vencedor al equipo que primero lleve la bandera contrario al lugar donde comenzó o donde tengan izada la suya propia. También puede condicionarse el triunfo a que además de conseguir la bandera contraria hay que tener la posesión de la bandera propia en la zona donde esta estuviera al comienzo.

SECCIÓN 3 ESCENARIOS O ENTORNOS DE LAS ACTIVIDADES.

Artículo 55. Los campos de actividades pueden ser artificiales o naturales, preferiblemente simétricos si se dividieran en dos.

Artículo 56. No existe limitación a la creatividad de los organizadores en cuanto a la ambientación y entornos utilizados.

Artículo 57. Los entornos o escenarios de las rondas será el mismo para toda una serie. Procurando que al comienzo de cada turno todos los participantes lo encuentren en el mismo estado que el resto.

Artículo 58. Los entornos o escenarios deberán cumplir con las medidas de seguridad y señalización estipuladas por la federación Asturiana de Airsoft y la legislación vigente.

Artículo 59. En entornos o escenarios asimétricos para decidir en qué lado comienza cada equipo se hará a sorteo antes del comienzo de la serie. Tras cada ronda se intercambiarán los sitios de comienzo

Artículo 60. Cuando uno de los lados esté influenciado para jugar por la orientación de sol, también se intercambiarán los sitios de comienzo en cada ronda.

Artículo 61. Las zonas de comienzo deberán disponer de un parapeto o zona que evite que los participantes vean la zona de juego hasta que comience la ronda. De no existir ese parapeto o zona, los participantes comenzarán de espaldas a la zona de juego.

Artículo 62. Los participantes que abandonen la zona de juego o crucen en algún momento los límites de la misma, serán eliminados de la ronda.

Artículo 63. Áreas de Prueba

Las áreas de prueba son las zonas donde los participantes podrán manejar sus armas para: montar, calibrar, revisar y reparar. También podrán ser usadas por los equipos para preparar posiciones de despliegue, agrupaciones, etc...

Artículo 64. Áreas de Espera

Las áreas de espera son los lugares donde los participantes esperaran su turno de participación cuando este esté cerca.

SECCIÓN 4 OBSTACULOS Y PARAPETOS.

Artículo 65. Los obstáculos y parapetos pueden ser artificiales o naturales.

Artículo 66. Los parapetos no deberán permitir el paso de bbs.

Artículo 67. Deberá haber suficientes parapetos para llegar de un lado a otro del campo de actividades sin necesidad de grandes carreras entre parapetos.

Artículo 68. Los obstáculos no deberán representar peligro alguno sin protección; esquinas cortantes, pinchos, cristales, etc...

Artículo 69. Los obstáculos deberán suponer una traba en el avance que podrá ser sorteable o no.

SECCIÓN 5 PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.

Artículo 70. Reglas Generales

70.1. El briefing escrito para cada competición se debe especificar los objetivos y restricciones existentes.

70.2. Los resultados serán tomados por el árbitro de la serie y entregados al finalizar al árbitro de estadística para su posterior publicación al finalizar el match (Serie).

70.3. Los resultados de las pruebas deben ordenar a los equipos dentro de la Categoría declarada, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos.

Artículo 71. Empates



- 71.1.** Si debe romperse un empate en los resultados de un match, se hará mediante la realización de mas rondas, de 2 en 2, hasta romper el empate. Una vez realizadas 10 rondas, si prosigue el empate, las siguientes rondas serán en “muerte súbita”.
- 71.2.** “Muerte súbita” significará que el primer equipo en ganar una ronda será declarado vencedor la prueba.
- 71.3.** Los empates nunca deben romperse por azar.

Artículo 72. Inicio de Ronda

- 72.1.** El árbitro de competición será quien de la señal de comienzo de cada ronda mediante un silbato o una bocina.
- 72.2.** Hasta que no se de la señal de salida ningún equipo podrá moverse del lugar y/o postura de comienzo.
- 72.3.** Un equipo que reacciona a la señal de inicio pero, por cualquier razón, no continúa. No tendrá opción de reiniciar la ronda.
- 72.4.** Un equipo que salga antes de la señal de inicio, habrá hecho una “Salida nula”.
- 72.5.** Cada equipo tiene derecho a una “Salida nula” por ronda.
- 72.6.** Una segunda salida nula supondrá que ese equipo pierda la ronda.
- 72.7.** Cuando se del comienzo de la ronda, el árbitro o juez de competición dispondrá de 30 segundos para dar nulo el comienzo y que se repita sin registrar la ronda como disputada.

Artículo 73. Control Tiempo

- 73.1.** Sólo el cronómetro manejado por el árbitro debe ser usado para controlar si se termina el tiempo de la ronda.
- 73.2.** Si, en opinión de un juez de competición el tiempo no hubiese terminado aun, se requerirá que se vuelva a repetir la ronda.

Artículo 74. Políticas de Clasificación

- 74.1.** Solo se puntúa el resultado final de la ronda: ganado, perdido o empatado.
- 74.2.** El Árbitro estadista tomará nota del resultado de las rondas y series y las custodiará.
- 74.3.** Siempre deberá haber uno de los 3 resultados posibles.
- 74.4.** Tras las series se elaborará una lista provisional de clasificación y/o ganadores y se mostrará o anunciará a los competidores por si hubiese alguna reclamación. Posteriormente se realizará la entrega de premios. Al menos deberá haber 10 minutos entre la publicidad de la lista temporal y la entrega de premios.

Artículo 75. Verificación y Reclamación de Clasificación

- 75.1.** Cualquier reclamación a la clasificación o penalización debe ser apelada al árbitro por el delegado o representante del equipo, antes de la siguiente serie o de la entrega de premios, una vez publicadas o anunciadas las clasificaciones, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.
- 75.2.** En el caso que el árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el delegado o representante del equipo no esté satisfecho, éste podrá apelar al jefe de árbitros y después al juez de competición para una decisión.
- 75.3.** Si hay una reclamación no se realizará la entrega de premios hasta que no sean resueltas y publicadas las nuevas listas de clasificación
- 75.4.** En caso de reclamaciones post-competición, estas serán atendidas por el Comité de Competición que decidirá sobre ellas en un plazo no superior a 1 mes. Las reclamaciones sin lógico y reiteradas (si siempre son denegadas) pueden incurrir en una falta de disciplina.

Artículo 76. Hojas de Clasificación

- 76.1.** Deben registrarse los resultados de las rondas desarrolladas y los tiempos empleados
- 76.2.** El árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada equipo, antes de firmarla. Después de haber firmado la hoja el árbitro, el representante del equipo debe agregar su firma en el lugar apropiado.
- 76.3.** Si se requiere hacer correcciones a una hoja, éstas deben estar claramente registradas en el original y demás copias de la hoja del participante. El representante del equipo y el árbitro deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.
- 76.4.** Si por cualquier razón un representante de equipo rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al juez de competición. Si el juez de competición está conforme con que la ronda ha sido dirigida y puntuada correctamente, la hoja sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en las puntuaciones de la serie con una firma o marca del juez de competición.
- 76.5.** Una hoja firmada por ambos, representante de equipo y árbitro, es evidencia concluyente que la serie ha sido completado, y que el tiempo, puntuación y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el representante de equipo y el árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para agregar errores de procedimiento.
- 76.6.** Si se encuentra que una hoja tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, al equipo se le dará la opción de repetir la ronda si no se consiguen aportar pruebas o testimonios sobre el resultado final.



76.7. En el caso eventual de que no sea posible o permisible repetir la ronda por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:

-Si falta el tiempo, se entenderá que no se había terminado el tiempo establecido.

-Si no se registra el resultado, se consultará a los participantes y público y si concuerdan los testimonios se podrán dichos resultados.

-Si en la hoja falta la identificación del equipo, deberá ser referida al juez de competición, quien llevará a cabo cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

76.8. En el caso eventual que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará la copia duplicada del equipo, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el juez de competición.

76.9. Si la copia del equipo, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el juez de competición como insuficientemente legibles, se le requerirá a los equipos que vuelvan a realizar la ronda. Si el juez de competición considera que no es posible repetir la ronda o serie, los equipos puntuarán en empate.

Artículo 77. Responsabilidad de la Puntuación

77.1. Después que todos los equipos hayan completado sus rondas, el árbitro de estadísticas debe publicar resultados provisionales por serie, en un lugar visible en el lugar de actividades o dar acceso a ellos a los participantes.

77.2. Si un representante de equipo o delegado del mismo detecta un error en los resultados provisionales al final de la serie, debe presentar una reclamación al árbitro de Estadísticas que es quien custodia las puntuaciones.

SECCIÓN 6 ORDEN DE PARTICIPACIÓN.

Artículo 78. El orden de participación se efectuará por sorteo y se tomará nota escrita. Como muy tarde tras el "Briefing" oral.

Artículo 79. El orden podrá alterarse tras el sorteo si por razones de llegada de participantes o participación en otras pruebas el árbitro considera que es lo mejor para la realización de la competición.

Artículo 80. Se deberá saber el orden de participación con un tiempo anterior al comienzo de cada tanda de al menos 5 minutos.

SECCIÓN 7 PENALIZACIONES.

Artículo 81. Cuando un participante incumpla alguna normativa incurrirá en una falta y el árbitro le informará. Ante una segunda falta, el participante será expulsado de la ronda.

Artículo 82. Si el Árbitro considera que un equipo o su delegado han influenciado o afectado al desarrollo de la ronda de forma grave podrá:

-Dar la ronda como perdida.

-Expulsar un participante o delegado.

-Descalificar al equipo.

Artículo 83. Errores de Procedimiento – Reglas Generales

83.1. Los errores de procedimiento son impuestos cuando un equipo no cumple con los procedimientos especificados en el programa escrito de la actividad. El árbitro que impone la penalización debe registrar claramente, en la hoja de puntuación, la infracción y la medida adoptada.

83.2. Los errores de procedimiento son detectados y castigados por los árbitros de competición.

83.3. Un equipo que reclame la aplicación un error de procedimiento, puede apelar al jefe de árbitros y/o al juez de competición. Si el equipo continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación al Comité de competición.

83.4. Los errores de procedimiento no pueden ser anulados por subsiguientes acciones del equipo.

Artículo 84. Descalificación de la Serie o Competición– Reglas Generales

84.1. Un equipo que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida y peligrosa durante la actividad, será descalificado del mismo, y se le prohibirá que termine las restantes rondas o lo que quede de competición, sin importar la planificación o estructura física del mismo.

84.2. Cuando se dictamina una descalificación de la competición, el árbitro debe registrar las razones de la misma y la fecha y hora del incidente en la hoja del equipo. El Juez de competición deberá ser notificado lo antes posible.

84.3. Las Puntuaciones de un equipo que haya recibido antes de una descalificación de la competición no deben ser eliminadas de los resultados del mismo, y los resultados de la competición no deben ser declarados definitivos por la organización hasta que el límite de tiempo establecido en el Artículo 29 haya pasado, siempre que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión al juez de competición.



84.4. Las puntuaciones para un equipo que haya completado una competición sin una descalificación de la competición, no serán afectadas por una descalificación recibida mientras el equipo está participando en otra modalidad.

84.5. Acciones que pueden ser motivo de descalificación:

- Armas cargadas sin autorización.
- Desenfundar o manipular el arma en lugar o momento no autorizado.
- Arma, aunque descargada, apunta en dirección peligrosa.
- Trato agresivo no aceptado a otros participantes competidores o no.
- Quitarse gafas durante una ronda.
- Inmortalidad reiterada, por error o no.

SECCIÓN 8 FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.

Artículo 85. En el eventual caso que el arma de un participante falle, no se detendrá la ronda y se deberá solventar dicho problema durante la misma.

Artículo 86. Los participantes de una misma ronda pueden dejarse armas entre ellos pero no recibir armas de participantes ajenos a la ronda durante su realización.

