

Normas generales

Estas son las normas de obligado cumplimiento en TODAS las partidas organizadas por Legio VII. Los comentarios y notas ayudarán a entender la razón de ser de las normas o explicarán conceptos o términos que podrían resultar dudosos o confusos a la gente ajena a nuestro mundillo.

1. MAYORÍA DE EDAD

(1) Es requisito indispensable ser mayor de edad para participar en las actividades de airsoft de nuestra asociación.

2. NORMAS DE JUEGO

(1) Uso obligatorio de GAFAS DE SEGURIDAD. El incumplimiento de esta norma supondrá la expulsión inmediata de la partida.

(2) Está TOTALMENTE PROHIBIDO disparar a la LIBANESA (asomar una réplica y disparar sin ver hacia donde disparamos). El incumplimiento de esta norma supondrá la expulsión inmediata de la partida.

(3) Cuando un jugador recibe un impacto en su marcadora gritará alto y claro "RÉPLICA!!!" pudiendo seguir jugando si tiene otra marcadora de cualquiera que sea su categoría respetando las normas para dicha marcadora.

(4) Cuando un jugador está muy cerca de otro y considera que dispararle puede causar daño innecesario podrá:

- Si se encuentra en una situación muy ventajosa podrá disparar una bola al calzado o a la mochila si éste lleva.
- Tocar al jugador, lo que se denomina "Eliminación silenciosa".

(5) Si dos jugadores se encuentran cara a cara apuntándose, pasará lo siguiente:

- Si los dos jugadores portan la misma categoría de marcadora, ambos serán eliminados.
- Si el jugador A porta marcadora de tipo pistola y el jugador B porta marcadora de tipo asalto o superior, éste último sólo podrá disparar si su contrincante se encuentra fuera de la distancia de seguridad, de lo contrario se dará por eliminado.

(6) Como es lógico, no se tolerarán reiteradas inmortalidades, ni tampoco se permiten los "infalibles", cualquier conflicto se solucionará hablando tranquilamente y si es necesario mediará la organización.

3. ELIMINADOS

(1) Está prohibido que los eliminados se desplacen corriendo a los respawn o zonas de espera.

(2) Queda TOTALMENTE PROHIBIDO a los jugadores eliminados hablar durante el recorrido hacia los respawn o a las zonas de espera: LOS MUERTOS NO HABLAN.

Los jugadores eliminados sólo podrán hablar en zonas de espera, y NUNCA entretenerse probando sus réplicas; esto provoca confusión y puede influir en la partida.

(3) Los jugadores eliminados que se trasladen a la zona de respawn o espera deberán realizar alguna o varias de las siguientes acciones para evitar que se les dispare (procurar hacer la opción más segura):

- Usar un pañuelo o prenda de un color fluorescente (amarillo o naranja).
- Llevar la marcadora al hombro agarrándola por la culata, guardamanos o cañón para evitar que les disparen.
- Levantar la marcadora y la otra mano en una posición poco habitual en el juego.

(4) Si una partida tiene reglas de sanitario o heridos estos se sentaran o tumbaran boca arriba para evitar que les disparen.

SI ALGUIEN SE SALTA ESTAS REGLAS QUE NO PROTESTE SI LE DISPARAN

4. ELIMINACIÓN SILENCIOSA

(1) Puede ser con la mano o un ARMA BLANCA SIMULADA (sin filo, con punta redondeada y que su contundencia sea mínima). Para realizarla, simplemente se debe golpear levemente en el tronco (las extremidades y cabeza no cuentan) con la mano o la replica de arma blanca, no se permite lanzarla. El eliminado no debe decir nada simplemente se dirigirá a la zona que se haya indicado en la partida. Si la partida tuviese reglas de heridos estas quedarían anuladas por este tipo de eliminación.

5. NORMAS PARA MARCADORAS

(1) Se usarán BOLAS BIODEGRADABLES obligatoriamente.

(2) Las potencias de las marcadoras se medirán con el hop-up ya regulado para jugar y con bolas de 0,20 gr.

(3) Queda TERMINANTEMENTE PROHIBIDO el uso de hi-cap (excepto determinados apoyos indicados más abajo) sin autorización de la Organización. En todo caso los mid-caps se cebarán con un máximo de 100 bolas, aún pudiendo ser su capacidad mayor.

Ante la imposibilidad de acceder a cargadores mid-cap o real-cap por diversos motivos, se consultará con la Organización las opciones de juego.

5.1 PISTOLAS, REVOLVERES Y ESCOPETAS

(1) Solo se permite dispararlas en tiro a tiro, terminantemente prohibido usar modo automático si dispone de ello.

(2) Su potencia máxima será de 330 FPS, no tendrán distancia de seguridad.

5.2 FUSILES Y SUBFUSILES

(1) Potencia máxima de 350 FPS y una distancia de seguridad será de 10 metros.

5.3 AMETRALLADORAS DE APOYO

(1) Sólo entrarán en esta categoría las marcadoras inspiradas en armas usadas como apoyo en la vida real, teniendo en cuenta además que los modelos reales tengan un alcance mayor que un fusil de asalto estándar.

(2) Se dividen en dos subcategorías :

- Cargadores hi-cap (alta capacidad) las que utilicen cargadores de tipo caja o cilíndrico y que hayan sido creadas de cero para rol de apoyo en la vida real (PKP, M249, M60, MG34/45, Stoner, LMG, RPK, etc.)
- Cargadores real-cap o mid-cap (media capacidad) de 100 bolas como máximo si son adaptaciones de una réplica de asalto (AUG H-BAR, L86/SA80 LSW, QBB-95, BAR, etc) con todas las modificaciones reales (bípodes, cañones mas gruesos/largos, etc)

(3) Usarán cargadores tipo real-cap o mid-cap (100 bolas máximo).

(4) El portador de esta marcadora está obligado a portar una marcadora secundaria (pistola obligatoria, otras opcional).

(5) Su potencia máxima será de 400 FPS y tendrán una distancia de seguridad de 15 metros.

5.4 FRANCO TIRADOR SEMIAUTOMÁTICO

(1) Sólo entrarán en esta categoría las marcadoras inspiradas en armas reales de tirador.

(2) Las marcadoras tendrán inutilizadas la función de disparo automática, tres tiros o similar.

(3) Obligatorio portar óptica de 3x (aumentos) como mínimo, prohibido ópticas sin aumentos o ausencia de ellas.

(4) El portador de esta marcadora está obligado a portar una réplica secundaria (pistola obligatoria, otras opcional).

(5) Su potencia máxima será de 450 FPS y su distancia de seguridad será de 20 metros.

5.5 FRANCOOTIRADOR CERROJO

(1) Sólo pertenecerán a esta categoría las marcadoras de accionamiento manual de tipo cerrojo independientemente del calibre que represente la marcadora.

(2) Obligatorio portar óptica de 3x (aumentos) como mínimo, prohibido ópticas sin aumentos o ausencia de ellas.

(3) El portador de esta marcadora está obligado a portar una marcadora secundaria (pistola obligatoria, otras opcional).

(4) Su potencia máxima será de 550 FPS y su distancia de seguridad será de 30 metros.

5.6 POTENCIAS CON EL 2% DE MARGEN

(1) Para las velocidades partiremos de las usuales en la mayoría de los campos, con la salvedad de que se aplicará una tolerancia del 2% a quién lo necesite. Como aclaración, éste 2% se permite, dado que muy a nuestro pesar estamos midiendo con aparatos fabricados en China cuya exactitud es cuanto menos dudosa.

Tipo de marcadora	Potencia máxima	Potencia máxima +2%	Distancia de Seguridad
Pistolas y escopetas	330 FPS	336 FPS	0 metros
Subfusiles y fusiles de asalto	350 FPS	357 FPS	10 metros
Ametralladoras de apoyo	400 FPS	408 FPS	15 metros
Francotirador semiautomático	450 FPS	459 FPS	20 metros
Francotirador de cerrojo	550 FPS	561 FPS	30 metros

6. LAS FALTAS GRAVES A ESTAS NORMAS, O LAS FALTAS LEVES REITERADAS PODRÁN SUPONER LA EXPULSIÓN DEL SUJETO INFRACTOR