

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.

COMENTARIO: Tal y como se expuso en la sección Partidas, es completamente necesario, sin excepción alguna tener los 18 años cumplidos para jugar. Se permite en cambio participar en la vida de nuestro Foro y realizar consultas.

2. NORMAS DE JUEGO

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

COMENTARIO: Ya se citó en la sección Partidas: el airsoft no es peligroso pero se podría producir lesiones oculares por impacto si no se usa una protección adecuada. Es fácil encontrar y barato adquirir gafas de seguridad homologadas. En caso de duda lo mejor es hacer una consulta en el Foro.

ATENCIÓN: Esta norma implica que a lo largo de toda la actividad está terminantemente prohibido quitarse la protección de las gafas.

(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.

COMENTARIO: Disparar sin apuntar, por ejemplo por encima de una pared, o doblando una esquina, además de "poco deportivo" es peligroso ya que no sabemos hacia donde dirigimos el disparo ni la distancia a la que pueda estar un blanco. Además de juego limpio es una cuestión de seguridad.

(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.

COMENTARIO: En algunos lugares de España esta norma no se emplea, sin embargo a nosotros nos parece práctica y completamente lógica.

ATENCIÓN: Si te alcanzan bastará con decir "VALE" o "MUERTO" y levantar el brazo, más adelante se explica la Eliminación con más detalle.

(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”.

COMENTARIO: Esta norma evitará enfados y magulladuras, es una mera cuestión de seguridad.

ATENCIÓN: La Eliminación silenciosa implica que el eliminado se dará como tal de manera silenciosa también, es decir no gritará "Muerto". Mas adelante se explica mejor cómo se efectua una 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.

COMENTARIO: Esta norma evitará enfados y magulladuras, y también muchas discusiones (de acuerdo a nuestra experiencia).

ATENCIÓN: El segundo de los puntos viene a decir: pistola gana a marcadora grande. Esto es así porque las pistolas de airsoft son menos potentes que las réplicas más grandes de fusiles. De este modo, en luchas cercanas se premia el uso de la pistola, que al ser menos potente hace menos daño. El asunto de las distancias de seguridad (distancia mínima que debe respetarse para disparar) se explica más adelante.

(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.

COMENTARIO: Inmortalidad es no darse por muerto cuando te han alcanzado (y lo sabes). Los infalibles son el polo opuesto, gente que se enfada porque cree haber dado a alguien siempre. Es muy habitual creer haber alcanzado a un jugador y no ser cierto. Las bolas de 0,20 gramos pueden desviarse por cualquier cosas, y las réplicas no son tan precisas como un arma real. Con esta norma se pretenden evitar conflictos verbales innecesarios, al fin y al cabo lo que cuenta es pasárselo bien.

ATENCIÓN: Ser un inmortal es uno de los peores defectos de un jugador de airsoft y uno de los más censurados. Igualmente, gruñones tampoco gozan de buena fama.

3. ELIMINADOS

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

COMENTARIO: Se han dado casos de gente que resulta alcanzada (por equivocación) cuando estando eliminada iba a su respawn (la zona donde se revive), así que para evitar errores y discusiones no se puede correr.

(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.

COMENTARIO: Es feo y antideportivo (y hacer trampas) comentar a algún compañero de equipo dónde está el tipo que te eliminó, o dar cualquier otra información relevante. Además, en ocasiones también despista, alerta o confunde a los jugadores que están en juego, tanto las palabras con los disparos de prueba.

(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.

COMENTARIO: Queremos evitar equivocaciones y enfados que se produce cuando se "remata" a alguien.

(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

COMENTARIO: En el transcurso de algunas partidas, ciertos jugadores designados como tal tiene el rol de médicos o sanitarios, lo que les permite "curar" a los jugadores eliminados; aquellos jugadores alcanzados a la espera de un sanitario deben esperar sentados o tumbados para evitar equivocaciones y posibles enfados.

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.

COMENTARIO: Este punto matiza explica cómo se produce una eliminación silenciosa, que antes se había citado en el punto 2.4; se hace hincapié en el silencio del eliminado, que no debe alertar a sus compañeros gritando "Eliminado" o cualquier otra cosa (es poco deportivo y trae consigo enfados en el otro bando).

5. NORMAS PARA MARCADORAS

(1) Se usarán BOLAS BIODEGRADABLES obligatoriamente.

COMENTARIO: Nos gusta proteger el medio ambiente, por lo que exigimos el uso exclusivo de munición biodegradable (en el mercado hay muchas marcas que ofrecen bolas Bío en diferentes gramajes, ante cualquier duda preguntar en el Foro).

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

COMENTARIO: El hop-up es un sistema que se utiliza para provocar fricción en un punto de la bola cuando esta empieza su recorrido de salida a través de cañón. Como los cañones son de ánima lisa (sin estriado) este es el sistema que se utiliza en airsoft para mejorar la eficiencia del proyectil, básicamente imprimiendo un giro en el mismo que lo estabiliza en su vuelo, con una gran beneficio de alcance y precisión. El sistema es universal y todas las marcadoras lo tienen. El sistema es regulable por el usuario. Si se cierra en exceso el hop-up (se incrementa el rozamiento) la velocidad de salida descende (que es lo que medimos con el "paso de crono" antes de cualquier partida. Se han dado casos de jugadores cuyas réplicas "están pasadas" (es decir, potencia superior a la permitida) que utilizan el cierre de hop-up para burlar la medición de velocidad y, posteriormente regulan normalmente el hop-up hasta su posición ideal (en esta posición la velocidad será superior a la permitida). No es difícil detectar esta artimaña, no nos gustan los tramposos, así que siempre que medimos la velocidad nos fijamos en posibles indicios de esta trampa, de ahí que la posición del hop-up habrá de ser la definitiva y no otra.

ATENCIÓN: En el caso de que un jugador utilice como munición bolas de mayor gramaje para jugar deberá sustituir siempre y en todo caso esas bolas por una de 0,20 para realizar la medición, es decir, la medición se realiza sobre bolas de 0,20 gramos, ya que si se utilizará un gramaje superior se estaría adulterando la medición (al usar bolas más pesadas baja la velocidad pero se mantiene constante la energía de la bola que es, en definitiva lo que marca cuánto daño hace cuando impacta). Además, esta medición se realizará con el hop-up ya regulado, es decir no demasiado cerrado.

(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.

COMENTARIO: Básicamente hay tres tipos de cargadores: hi-cap (alta capacidad), mid-cap (capacidad media), low-cap/real-cap (capacidad baja). Los hi-cap son cargadores en los que caben muchas bolas (350-600 o incluso más de 1000 en los denominados drum). Estos cargadores se distinguen por disponer de una ruleta o algún sistema electrónico o mecánico para "cebar" el cargador. Los mid-caps son cargadores donde la capacidad es más reducida (hay distintas variantes de capacidad dependiendo de modelos y marcas) pero no suelen exceder de

250 bolas.

Los low-cap o real-cap son cargadores donde el número de bolas es el mismo que en el cargador del arma de fuego que simula, es decir 20-30 bolas normalmente.

La experiencia nos ha demostrado que el uso de cargadores grandes, hi-caps, trae consigo partidas más aburridas de incesantes rafagones. El juego se deslucе mucho, los jugadores no tienen miedo a gastar munición y el fuego automático es continuo. Los jugadores alcanzados se llevan más bolazos y las partidas se eternizan. No nos gustan los "rafagueros", así que para evitar que proliferen, y con ellos los problemas y los juegos aburridos los hi-cap están prohibidos por defecto. Si alguien quiere hacer constar su caso particular (está empezando o algo así) puede comentarlo en el Foro y allí se le dirá cómo proceder.

5.1 PISTOLAS, REVOLVERES Y ESCOPETAS

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

COMENTARIO: En el mercado hay pistolas que pueden dispara en fuego automático o full-auto. Estas tendrán la condición de fusiles o subfusiles en cuanto a distancias de seguridad y potencias.

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

COMENTARIO: Los FPS es la media estándar en airsoft para medir la velocidad de la bola (pies por segundo, por razones históricas).

A cortas distancias y en lugares cerrados se permite únicamente el disparo en semiautomático (tiro a tiro). Las pistolas y escopetas cumplen este requisito y además disponen de una potencia sensiblemente inferior a otras réplicas por lo que se permite hacer uso de ellas a cualquier distancia.

ATENCIÓN: Recordar la casuística explicada en el punto 2.5 acerca del "muerto de voz", no siempre será necesario disparar de cerca. Que no exista distancia no quiere decir que se pueda tirar a donde sea. Existe la regla no escrita de tirar a donde menos duela y, sobre todo evitar disparar a la cara y a la cabeza.

5.2 FUSILES Y SUBFUSILES

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

COMENTARIO: La distancia de seguridad es la distancia mínima a la que está permitido disparar a otro jugador. Es decir, en este caso se podrá disparar hasta un máximo de proximidad de 10 metros del blanco (aproximadamente). Es decir, disparar más cerca de esa distancia iría contra las normas.

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.

COMENTARIO: Esto evita situaciones absurdas como un tipo con un subfusil pequeño y ligero jugando a potencias por encima de la categoría anterior. Además es más fiel a la realidad.

(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 100bolas como máximo si son adaptaciones de una replica de asalto (AUG H-BAR, L86/SA80 LSW, QBB-95, BAR, etc) con todas las modificaciones reales (bípodes, cañones mas gruesos/largos, etc)

COMENTARIO: Para ganar en realismo las condiciones de los cargadores permitidos se adaptan al tipo de cargador existente en la realidad. Por otro lado al segundo grupo pertenecen marcadoras que suelen ser más ligeras y pequeñas. Ante cualquier duda realizar una consulta en el Foro.

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

COMENTARIO: Sólo aquellas designadas como tal en el punto anterior.

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

COMENTARIO: Con la obligación de la pistola se persigue evitar bolazos a 400 FPS, ya que el jugador tendría que usar la pistola a distancias cortas, y si no lo hace no tiene excusa pues está obligado a portarla.

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

COMENTARIO: Las marcadoras con este rol tiene la ventaja frente a los fusiles de su mayor potencia, pero se taran con una mayor distancia de seguridad.

5.4 FRANCO TIRADOR SEMIAUTOMÁTICO

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

COMENTARIO: Para ganar en realismo y evitar situaciones absurdas, de manera similar al punto anterior. Ante cualquier duda realizar una consulta en el Foro.

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

COMENTARIO: Estas marcadoras habrán de tener "capada" mecánicamente la función de fuego automático. Se quieren evitar disparos en automático con estas marcadoras ya que por defecto tienen esta capacidad.

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

COMENTARIO: Con esto se busca un poco de realismo y otro poco de juego limpio. Estas marcadoras permiten alcanzar grandes distancias y disponen de una considerable capacidad de fuego, por lo que se moderan con la obligatoriedad de disparar apuntando por una mira telescópica que generalmente es algo más lento que apuntar sin ellas.

(4) El portador de esta marcadora está obligado a portar una réplica secundaria (pistola

obligatoria, otras opcional).

COMENTARIO: Con la obligación de la pistola se persigue evitar bolazos a 450 FPS, ya que el jugador tendría que usar la pistola a distancias cortas, y si no lo hace no tiene excusa pues está obligado a portarla.

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

COMENTARIO: Por su elevada potencia se desaconseja su uso a jugadores inexpertos.

5.5 FRANCO TIRADOR CERROJO

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

COMENTARIO: El mecanismo deberá ser funcional y no simulado.

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

COMENTARIO: De manera similar al caso anterior.

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

COMENTARIO: Con la obligación de la pistola se persigue evitar bolazos a 550 FPS, ya que el jugador tendría que usar la pistola a distancias cortas, y si no lo hace no tiene excusa pues está obligado a portarla.

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

COMENTARIO: Por su elevada potencia se desaconseja su uso a jugadores inexpertos. De observarse indicios de inexperiencia podría prohibirse el juego con este tipo de réplicas.

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

COMENTARIO: Como se explica se da un margen del 2% por los posibles errores que pueden dar los distintos dispositivos de medición, ya que se han dado casos de distintas lecturas de la misma marcadora con el mismo modelo de crono. En todo caso, por encima de este 2% la tolerancia será cero.

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

COMENTARIO: Las faltas a estas normas no serán aceptadas. Tampoco se permitirán comportamientos agresivos, insultos y ofensas graves y todo aquello que se salga de los cauces normales.