



GRUPO K-FORZE
www.airsoft-extremadura.es.vg

Autor: Pavel
Fecha: 27/11/2003
Destinatarios: Aspirantes y nuevos jugadores.

REGLAS BÁSICAS PARA NUEVOS JUGADORES

INTRODUCCIÓN

El Grupo **K-Forze**, perteneciente a **Airsoft Extremadura**, no pretende fomentar el uso de armas de fuego. Tan sólo queremos hacer referencia al juego llamado Airsoft, similar al conocido PaintBall.

Las armas de Airsoft que usamos no son reales, sino fieles copias o réplicas a las reales, que lanzan bolas de PVC (plástico) de 6mm de diámetro, a potencias inferiores a 1,5 Julios. No tenemos ningún tipo de relación ni afinidad con ideologías políticas, paramilitares o xenófobas de ningún tipo. Tampoco tenemos nada que ver con ningún organismo de seguridad, ya sea policial o militar, estatal, autonómico o provincial. El único propósito de nuestro grupo es practicar y dar a conocer en Extremadura y el resto de España, un Hobby-Deporte como es el Airsoft, que está empezando a tener cierta aceptación.

Para ampliar información sobre nuestro grupo visita: www.airsoft-extremadura.es.vg

Este documento tratará de instruir y explicar las reglas básicas y normas de seguridad a los nuevos jugadores que asistan por primera vez a una partida.

NUEVOS JUGADORES

La edad mínima para asistir y participar en las partidas es de 16 años, pudiendo darse el caso de que sea admitido alguien con menos edad, pero que por sus características, personalidad, responsabilidad y madurez merezca pertenecer al grupo y siempre que esté acompañado en las partidas por un familiar mayor de edad.

Todo nuevo jugador invitado, rehén o similar, deberá haber leído las normas de juego antes de su primera partida. La información a los nuevos jugadores estará a cargo, en principio, del jugador "más experimentado" que lo haya invitado, o en su defecto, del grupo entero.

Durante las partidas es práctica habitual prestarse las réplicas unos a otros. Ni que decir tiene, que **"el que rompe, paga"**.

REGLAS

Se acuerda que el grupo K-Forze acatará las reglas de FEGE, que son para todos los grupos de Airsoft. Además, a continuación se enumeran las reglas básicas de juego:

Impactos.

Un impacto en cualquier parte de tu cuerpo cuentan como eliminación. Debes gritar bien alto y bien claro ¡MUERTO! Los impactos en las réplicas también cuentan, pero en esta ocasión no será eliminación, pero el arma quedará inutilizada y deberás recurrir a la secundaria, si dispones de ella, o bien a alguna de un compañero no eliminado. Los impactos en la vestimenta también cuentan. Es muy difícil percatarse de impactos en cantimploras, chalecos, botas, etc. pero apelamos al honor y sinceridad del jugador.

Si no quieres recibir un bolazo, no juegues a Airsoft. Todo jugador está expuesto al fuego enemigo o amigo, así que, es muy probable que recibas impactos en alguna ocasión.



GRUPO K-FORZE

www.airsoft-extremadura.es.vg

Autor: Pavel

Fecha: 27/11/2003

Destinatarios: Aspirantes y nuevos jugadores.

Eliminación

Cuando el jugador reciba un impacto, debe gritar ¡MUERTO! tan fuerte y claro como pueda. Puede permanecer en el suelo tirado haciéndose el muerto (depende de la vena artística de cada uno) o bien retirarse del juego con los brazos en alto y sin quitarse las gafas de protección. El jugador gritará ¡MUERTO! todas las veces que sea necesario para que dejen de dispararle y hasta que salga de la zona de acción. Los muertos no pueden hablar, ni comunicar, ni decir nada a los jugadores vivos, ya sea de viva voz, por walkie, por señas, por código morse, por señales de humo, o cualquier otra forma presente o que se invente en el futuro.

Hospital

En las partidas en las que se establezca un hospital o estación médica, el jugador eliminado debe ir hasta ella y permanecer allí el tiempo que el briefing de la partida establezca. El jugador podrá entonces reentrar en el juego si procede, según el tipo de partida que se esté jugando, o esperar en la zona neutral a que acabe la partida actual. En algunas partidas se puede establecer una "lista de eliminación" en la que el jugador eliminado deberá apuntarse cada vez que le eliminen y decir quién lo ha eliminado.

Rendición

Si un jugador sorprende a otro a menos de 7 metros, y siempre por detrás o parapetado tras una roca o árbol, deberá decirle: ¿TE RINDES, y su nombre?. El jugador sorprendido debe contestar rápidamente ¡ME RINDO! y levantar los brazos. Si en un plazo de 3 a 4 segundos no ha contestado, el contrario podrá dispararle en modo SEMI siempre a una zona no letal, como brazos o piernas, que contará como una eliminación total, o bien gritar ¡ESTAS MUERTO!. Si el atacante opta por disparar al sorprendido, no podrá emplear un rifle de sniper ni una réplica de más de 350 fps. Aunque las normas establecen la distancia mínima de disparo en 10 metros para las AEG's y 20m. para los rifles de sniper, es deber del sorprendido rendirse inmediatamente, so pena de arriesgarse a recibir un impacto a corta distancia. Si se produce una disputa, se resolverá fuera de la partida. Está prohibido empezar una discusión.

SEGURIDAD. DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

- **NO APUNTAR NUNCA** el arma contra nadie cuando no se esté celebrando una partida.
- Retirar siempre el dedo del gatillo y **PONER SIEMPRE** el seguro cuando no se esté desarrollando una partida o cuando esté en zona de descanso o en hospital.
- No están permitidos los disparos a menos de 5 metros (excepto casos de no atender a una rendición).
- Está completamente prohibido disparar con una pistola o revolver a menos de 2 metros, incluyendo los casos de rendición. El jugador que lo haga, será inmediatamente eliminado. A 2 metros, no es necesario usar arma alguna. Basta con decir, "Estas muerto". Será entonces, una eliminación "a cuchillo". Si 2 jugadores coinciden en la eliminación mutua, esta no será válida y los dos seguirán jugando cada uno por su lado.
- Está completamente prohibido jugar sin el equipo de seguridad mínimo, siendo este unas gafas con oculares que cobren completamente los ojos, con lentes capaces de aguantar un impacto directo a quemarropa. No está permitido usar gafas de cristal dado el riesgo que puede producir las astillas o esquirlas en un impacto, y que pueden dañar seriamente los ojos. ¡Solo tenemos 2 ojos, hay que cuidarlos. No hay repuestos.! También está permitido usar máscaras de protección que cubra el rostro.
- En la zona designada y durante los periodos de descanso, reunión, briefing y debriefing (reunión previa y posterior a una partida) estará completamente prohibido disparar arma



GRUPO K-FORZE

www.airsoft-extremadura.es.vg

Autor: Pavel

Fecha: 27/11/2003

Destinatarios: Aspirantes y nuevos jugadores.

alguna, ya sea por pruebas o por intentos de reparación de las mismas. Si alguien quiere o tiene que disparar durante los periodos de descanso, deberá abandonar la zona de seguridad.

- Cuando se revise el arma, SIEMPRE HAY QUE PONER EL SEGURO. Al quitar el cargador, pueden quedar bolas en la recámara o en el cañón, así que es de obligado cumplimiento hacer estas comprobaciones APUNTANDO SIEMPRE HACIA EL SUELO Y EN DIRECCIÓN CONTRARIA A DONDE PUEDA HABER UN GRUPO DE GENTE.

- Aunque no es obligatorio, se recomienda permanecer SIEMPRE CON LAS GAFAS DE PROTECCIÓN PUESTAS, ya sea en la zona de descanso, hospital, o cualquier otro sitio, se esté jugando o no una partida. La norma de supervivencia básica es siempre cuidar de uno mismo, por tanto, debes desconfiar de lo que los demás te digan sobre la situación de su arma. Es decir, observa siempre a tu alrededor, y vigila que nadie, por descuido o intencionadamente, te esté apuntando. Por mucho que veas que un jugador tiene el seguro puesto, o que no tiene el cargador puesto, o incluso que no tiene batería, procura salir siempre de su línea de tiro. No bajes la guardia ni siquiera en las zonas de descanso.

- El jugador que no respete alguna de las anteriores normas (salvo la última, que no es obligatoria pero sí recomendable), puede ser sancionado y/o expulsado de la partida.

CÓDIGO DE HONOR

Este código es válido para cualquier jugador, sea miembro de K-Force o no, invitados, rehenes o similares. Si te impactan, estas muerto. En ocasiones, y dada la dificultad de demostrar el impacto, por parte del atacante, se ha de estar muy seguro de haber impactado en el contrario. En ese caso se le indicará al enemigo que se le ha dado, gritando algo como: ¡EHH, QUE TE HE DADO, ESTOY SEGURO!. El atacante que grite eso, no bajará la guardia bajo ningún concepto ya que el enemigo puede no haberle escuchado y esté repeliendo un ataque. Si el jugador no cae muerto, y es reincidente, podrá ser expulsado de la partida e incluso puede ser excluido de la lista de jugadores para siguientes juegos o expulsado del grupo.

Por favor, se cívico y cuida el medio ambiente. Respeta el entorno donde estas jugando. En la naturaleza, respeta los animales y plantas y deposita tus residuos en los lugares indicados, o llévatelos contigo para eliminarlos posteriormente.

INFRACCIONES Y FALTAS

Están completamente prohibidas las discusiones durante la partida. En los casos que se requiera, antes de la partida se designará 1 árbitro por equipo, que velará por el cumplimiento de las normas, el orden y la disciplina de su equipo.

En caso de discusión, esta acabará de inmediato y se reanudará una vez finalizada la partida, estando presentes todos los jugadores.

El respeto entre nosotros es una premisa muy importante a cumplir. Está prohibido insultar, vejar, o descalificar a ningún jugador, sea miembro o no del grupo. Si la persona que insulta persiste en su aptitud, será expulsada del juego, y será considerada como falta grave, pudiendo ser expulsado del grupo. Por seguridad, cada uno de los miembros o jugadores deberá tener sus réplicas debidamente registradas en la Guardia Civil y Ayuntamiento (Policía local) y estar en posesión de la tarjeta de armas de 4ª categoría.

Estamos abiertos a sugerencias, críticas constructivas e ideas. La aportación de cada uno es algo que beneficiará a todos.

RECUERDA: ESTO ES UN JUEGO PARA DIVERTIRSE. NO ES UNA COMPETICIÓN.



GRUPO K-FORZE
www.airsoft-extremadura.es.vg

Autor: **Pavel**
Fecha: **27/11/2003**
Destinatarios: **Aspirantes y nuevos jugadores.**

CONSEJOS SOBRE LA PREPARACIÓN PARA UNA PARTIDA

Siendo las gafas de protección la única medida de protección obligatoria en una partida, bien es cierto que cuanto más preparado se esté, mejor. Se aconseja usar indumentaria militar, ya que es más resistente. Cuando se juega, frecuentemente hay que arrastrarse por el suelo, brincar, rodar, etc. con lo que el uso de ese tipo de indumentaria es muy aconsejable. Llevas la ropa que llevas, cuenta con que, es posible que la hagas trizas, así que no te lleves a una partida ese nuevo chándal que compraste el otro día.

El calzado también es importante. Se aconseja usar botas militares y/o de deporte de montaña o senderismo. Evita usar calzado que pueda producirte rozaduras, ya que en las partidas se camina mucho.

Dado el esfuerzo físico que a veces requiere una partida, se aconseja llevar una cantimplora con agua o alguna bebida isotónica (sin alcohol) y alguna barra de alimento energético, para recuperar fuerzas.

Vigila los cargadores de bolas de las armas que uses, ya que algunos son propensos a soltarse de ellas y extraviarse.

Antes de adquirir una nueva réplica, vestuario y material, puedes consultar a tu grupo. Ellos están más experimentados, no solo en el combate, sino en la adquisición de material y más o menos saben donde se pueden adquirir a mejores precios o de mayor calidad.

OBSERVACIONES FINALES

Nuestra premisa es: **compañerismo, diversión, honestidad y sentido común.**

Grupo K-Forze.