



# **NORMATIVA DE JOC**

**Annex 4.1 del Reglament de Règim Intern  
de la Federació Catalana d'Airsoft**

**Versió revisada NOVEMBRE 2011**

## ÍNDEX

### VERSIÓ I AVÍS LEGAL

### INTRODUCCIÓ

*Descripció de l'Airsoft, antecedents i objectius de la Normativa de Joc.*

### DEFINICIONS

#### **Punts de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft:**

1. REQUISITS PER PARTICIPAR EN JOCS D'AIRSOFT.
2. MESURES PERSONALS DE SEGURETAT.
3. DOCUMENTACIÓ OBLIGATÒRIA.
4. LÍMITS DE VELOCITAT (POTÈNCIA) I DISTÀNCIES MÍNIMES DE SEGURETAT
  - 4.1. Límits de velocitat i distàncies mínimes de seguretat per a marcadores que facin servir boles de 6 mm.
  - 4.2. Límits de velocitat i distàncies mínimes de seguretat per a marcadores que facin servir boles de 8 mm.
5. NORMES DE CONDUCTA
  - 5.1. Normes de Conducta fora del camp de joc.
  - 5.2. Normes de Conducta en el camp de joc.
  - 5.3. Joc Net i Ètica Esportiva.
  - 5.4. Interrupcions del Joc.
6. RESTRICCIONS
7. CAMPS DE JOC
  - 7.1. Requisits que han de complir els Camps de Joc.
  - 7.2. Delimitació dels Camps de joc.
  - 7.3. Mesures de seguretat i prevenció de riscos als Camps de Joc.
8. REQUISITS QUE HAN DE COMPLIR ELS ORGANITZADORS DE JOCS D'AIRSOFT

#### **ANNEXOS A LA NORMATIVA DE JOC DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT:**

- |                  |  |
|------------------|--|
| <b>ANNEX I</b>   | NORMES BÀSIQUES DE JOC EN UNA PARTIDA D'AIRSOFT.   |
| <b>ANNEX II</b>  | TIPUS DE JOCS D'AIRSOFT.   |
| <b>ANNEX III</b> | TARGETA DE TRANSPORT DE MARCADORES D'AIRSOFT.  |
| <b>ANNEX IV</b>  | MARCADORES DE "SUPORT" I MARCADORES DE "FRANCTIRADOR".   |
| <b>ANNEX V</b>   | ESTUDI DE RESISTÈNCIA D'ULLERES DE SEGURETAT, SEGONS ELS ESTÀNDARDS EUROPEUS I NORD-AMERICANS. |

## **VERSIÓ I AVÍS LEGAL**

**Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft**, Annex 4.1 del Reglament de Règim Intern de la Federació Catalana d'Airsoft, **actualitzada al novembre de 2011**.

La publicació d'aquesta versió comporta la derogació de totes les versions anteriors publicades de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft.

L'ús d'aquesta Normativa de Joc és obligatori per a totes les associacions membre de la Federació Catalana d'Airsoft i, com a membres de la Federació tenen dret a fer ús d'aquesta normativa en l'organització d'activitats d'Airsoft, i del seu nom i del nom i els logotips de la Federació Catalana d'Airsoft en la publicitat d'aquestes.

L'ús de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft en les condicions anteriors només serà permesa a associacions i grups aliens a la FCA prèvia autorització d'aquesta última, i sempre i quan, de l'ús de la Normativa i dels noms i logotips de la FCA, no derivi afany de lucre.

La Federació Catalana d'Airsoft prohibeix expressament l'ús de la seva Normativa de Joc i del seu nom, les seves sigles i els seus logotips a particulars, empreses o associacions que gestionin activitats amb afany de lucre. En aquests casos només es permetrà l'ús de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft, i dels noms i logotips de la Federació, prèvia signatura d'un conveni de col·laboració.

### **Federació Catalana d'Airsoft**

[www.airsoft.cat](http://www.airsoft.cat)

[federacio@airsoft.cat](mailto:federacio@airsoft.cat)

Núm. Reg. D.G.D.E.J. 647/1

NIF G-65068553

## **INTRODUCCIÓ**

L'Airsoft és un joc d'estratègia i simulació. És una activitat lúdica i esportiva d'àmbit competitiu o simplement recreatiu. Per practicar jocs d'Airsoft els jugadors utilitzen marcadores que llancen boles amb una força inferior a 3 Joules. Les boles d'Airsoft estan fabricades amb materials biodegradables i compostables, basats en el midó provinent de cereals o en la fècula no alimentària.

La pràctica de Jocs d'Airsoft no implica cap vinculació política, religiosa, exclouent o il·lícita.

La Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft neix de l'antiga Normativa Airsoft Barcelona, conjunt de regles creat amb l'objectiu d'aconseguir un joc més regulat i segur, i acceptat com a normativa de joc per la major part dels grups i associacions d'Airsoft de Catalunya, i de la resta de l'Estat.

La Normativa Airsoft Barcelona va rebre el seu nom del portal d'Internet Airsoft Barcelona, [www.airsoftbarcelona.com](http://www.airsoftbarcelona.com), ja que va ser en aquest portal on es va crear en un primer moment i d'on va néixer la que ara és la Federació Catalana d'Airsoft.

La Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft és de compliment obligatori per a totes les associacions membre de la Federació, però està oberta a què puguin fer-la servir com a normativa de joc tants grups com ho vulguin fer de forma voluntària. Els grups que voluntàriament l'acceptin com a normativa de joc també estaran obligats al compliment íntegre de la Normativa de Joc de la Federació Catalana.

La Federació Catalana d'Airsoft es reserva el dret d'actuar legalment contra les persones, grups, o associacions que, no formant part de la federació i havent acceptat com seva aquesta normativa de joc, l'incompleixin sistemàticament i facin ús del nom de la Federació o de la seva Normativa de Joc com a reclam publicitari o duguin a terme accions que puguin perjudicar la imatge de la Federació i de la seva Normativa de Joc.

La Federació Catalana d'Airsoft es reserva el dret d'actuar legalment contra qualsevol persona física o jurídica que faci servir sense autorització o falsifiqui qualsevol document acreditatiu propi de la Federació. (Carnets de jugador federat, etiquetes identificatives per al transport de marcadores d'Airsoft, certificats, etc....)

Els punts recollits a la Normativa Airsoft Barcelona van estar redactats pels representants dels grups presents en les reunions que, al llarg del temps, s'han dut a terme. Tots aquests punts van estar aprovats mitjançant votacions pel sistema de majoria simple en aquestes reunions o mitjançant el fòrum de representants. A la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft s'ha conservat aquest esperit, modificant només els punts que poguessin entrar en conflicte amb els Estatuts o RRI de la Federació, o aquells afectats per l'adaptació als canvis en la legislació.

L'honradesa i el respecte entre jugadors és la primera norma i la més important per aconseguir que el joc es desenvolupi amb normalitat i tots puguem gaudir d'ell, de la mateixa manera, el respecte a les decisions preses per majoria en les assemblees o al Fòrum de Representants és indispensable per al correcte funcionament de la Federació i dels seus òrgans de representació.

L'Airsoft, per la seva naturalesa de joc de simulació, pot fàcilment crear una imatge equivocada en la societat i les autoritats, que poden considerar la nostra activitat com a violenta o perillosa. És responsabilitat dels practicants d'Airsoft a través del nostre comportament i de la nostra capacitat per a auto regular la nostra activitat el canviar aquesta imatge equivocada.

## DEFINICIONS

En aquesta normativa de joc es fan servir noms, termes tècnics i abreviatures relacionats amb la pràctica de jocs d'Airsoft i amb els elements que es fan servir per dur a terme aquests jocs.

Per tal de fer-los comprensibles per a persones alienes a aquesta activitat de lleure, incloem aquestes definicions.

- **AB:** Airsoft Barcelona. Fa referència al portal d'Internet [www.airsoftbarcelona.com](http://www.airsoftbarcelona.com), el portal sobre Airsoft més visitat de l'Estat, amb més de 12.000 usuaris registrats i una mitjana de 20.000 visites diàries.
- **FCA:** Federació Catalana d'Airsoft.
- **RRI:** Reglament de Règim Intern (fa referència al Reglament de Règim Intern de la Federació Catalana d'Airsoft).
- **FPS:** (*Feet per second*) Peus per segon. Mesura de velocitat, un peu per segon equival a 0.3048 metres per segon.
- **M/S:** Metres per segon. Mesura de velocitat.
- **HOP-UP:** Les marcadores d'Airsoft dispiren boles esfèriques mitjançant aire impulsat per un canó d'ànima llisa d'un diàmetre interior superior al diàmetre de la bola disparada. Això suposa que la tendència natural de la bola disparada sigui caure a terra als pocs metres de ser disparada. Per aconseguir augmentar la precisió i l'abast de les boles disparades, les marcadores munten un sistema anomenat Hop-Up que consisteix en una protuberància de goma que toca la bola quan aquesta es desplaça per l'interior del canó, imprimint a la bola un moviment de gir que la fa ascendir en comptes de caure. Aquest sistema pot regular-se per aconseguir que la bola es desplaci en línia recta durant més metres que els que s'hauria desplaçat sense l'actuació del Hop-Up. L'abast d'una marcador d'Airsoft és d'entre 15 i 60 metres, depenent de la velocitat de sortida.
- **MARCADORA:** Una marcador d'Airsoft és una imitació o reproducció d'un arma, que no pot ser convertida en un arma real. Les marcadores d'Airsoft dispiren boles de 6 o 8 mm de diàmetre fabricades amb polímers biodegradables i compostables basats en el midó provinent de cereals o en la fècula no alimentària. La potència de sortida d'una marcador d'Airsoft és sempre inferior a 3 Joules. Les marcadores d'Airsoft, depenent del tipus d'arma que imiten, poden ser dels següents tipus (cada tipus de marcador correspon a un rol de joc, dintre d'una simulació amb un objectiu lúdic): *Pistola, Escopeta, Subfusell, Fusell, Metralladora de suport, Franctirador semiautomàtic i Franctirador de forrellat.*
- **CQB:** (*Close Quarters Battle*) Es refereix a un tipus de joc d'Airsoft que es desenvolupa a l'interior d'edificacions, o en poblats, on les distàncies entre jugadors s'escorcen i per tant, augmenten les mesures de seguretat.
- **LIBANESA:** Es refereix a disparar des de darrera d'una protecció només traient la marcador, sense poder veure cap a on es dispara.
- **AUTOMÀTIC/A:** Es refereix a marcadores que poden disparar més d'una bola mentre el gallet està premut.
- **SEMIAUTOMÀTIC/A:** Es refereix a marcadores que poden disparar bola a bola sense necessitat d'accionar o muntar manualment cap element, només prement el gallet una vegada per cada bola disparada.
- **BÀNDOL:** Es refereix a cada equip o conjunt d'equips que s'enfronten en un joc d'Airsoft.
- **CANTAR:** Es refereix al fet de comunicar als altres jugadors que un ha estat tocat per una bola.
- **MILSIM:** (*Military Simulation*) Es refereix a jocs d'Airsoft amb un guió de joc que centrat en la simulació d'una operació militar, i on es fan servir rols i elements de joc especials. (*Veure ANNEX II: TIPUS DE JOCS D'AIRSOFT*).

## **1. REQUISITS PER PARTICIPAR EN JOCS D'AIRSOFT**

Els jugadors d'Airsoft hauran de complir els següents requisits per participar en els jocs organitzats seguint la present Normativa, l'incompliment d'algun dels requisits suposarà l'expulsió immediata de l'infractor dels jocs en curs:

- Ser major d'edat.
- Complir la Normativa en la seva totalitat.

## **2. MESURES PERSONALS DE SEGURETAT**

Amb l'objectiu de practicar l'Airsoft d'una manera segura, és obligatori complir les següents mesures personals de seguretat:

És obligatori l'ús d'ulleres de protecció que compleixin un d'aquests dos estàndards de protecció:

- Norma Europea EPI-89/686/CEE (EN166). Dins d'aquesta especificació, han de ser del tipus A o B (han de dur gravat EN166-A o EN166-B en la lent i la muntura) (Veure Annex V).
- Estàndard americà ANSI Z87.1. Dins d'aquesta especificació, han de ser del tipus Z87+ (han de dur gravat Z87+) (Veure Annex V).

**NO SÓN APTES PER A LA PRÀCTICA DE L'AIRSOFT LES ULLERES DE PATILLA.**

**NO SÓN APTES PER A LA PRÀCTICA DE L'AIRSOFT LES ULLERES QUE SUBSTITUEIXIN LA LENT DE PROTECCIÓ PER UNA REIXETA METÀL·LICA.**

A més de complir aquests estàndards, han d'impedir el pas de boles cap als ulls des de qualsevol angle.

Les ulleres han d'ajustar-se correctament i no s'han de moure, fins i tot si el jugador corre o fa moviments bruscos.

Es prega posar màxima atenció durant el canvi de lents i seguir les instruccions del fabricant en realitzar aquesta operació. Després del canvi, s'ha de comprovar que la lent hagi quedat ben subjecta a la muntura, per evitar accidents.

Les ulleres s'hauran de portar posades en tot moment, llevat d'en les zones de seguretat habilitades.

S'evitarà portar elements que puguin resultar perillosos en cas de caiguda (pales, ganivets, etc.) (veure Punt 6).

A criteri de l'organització, les Mesures Personals de Seguretat podran ampliar-se, obligant per exemple a l'ús de màscares, cascos de protecció o roba gruixuda en jocs d'Airsoft de tipus CQB (veure Annex II), però mai podran reduir-se.

No es permetrà participar en jocs d'Airsoft organitzats complint la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft a les persones que puguin mostrar símptomes clars d'embriaguesa, anomalia psíquica aparent o que es trobin sota la influència notòria de substàncies estupefaents.

### 3. DOCUMENTACIÓ OBLIGATÒRIA

Els socis de les associacions membre de la Federació Catalana d'Airsoft han de portar en tot moment la següent documentació quan participin en jocs d'Airsoft:

- Document Nacional d'Identitat o equivalent (*Carnet de Conduir, Passaport, Targeta de Residència*).
- Carnet Federatiu que acrediti la condició de Jugador d'Airsoft Federat i la cobertura de les assegurances federatives.

### 4. LÍMITS DE VELOCITAT (POTÈNCIA) I DISTÀNCIES MÍNIMES DE SEGURETAT.

Per a la pràctica de jocs d'Airsoft, es permet l'ús de marcadores preparades per a l'ús de boles biodegradables destinades a la pràctica de jocs d'Airsoft de 6 mm o 8 mm.

Queda prohibit qualsevol tipus de bola que no hagi estat fabricada amb materials biodegradables no contaminants.

#### 4.1. Límits de Velocitat i Distàncies mínimes de seguretat per a marcadores que facin servir boles de 6 mm.

TIPUS DE MARCADORA	CAL.	VEL. MÀXIMA		DISTÀNCIA MÍNIMA DE
		FPS	M/S	
PISTOLA	6 mm	<b>330</b>	100,58	5 metres
ESCOPETA	6 mm	<b>350</b>	106,68	5 metres
SUBFUSELL	6 mm	<b>350</b>	106,68	5 metres
FUSELL	6 mm	<b>350</b>	106,68	5 metres
METRALLADORA SUPORT	6 mm	<b>400</b>	121,92	15 metres
FRANCTIRADOR SEMIAUTO	6 mm	<b>450</b>	137,16	20 metres
FRANCTIRADOR FORRELLAT	6 mm	<b>550</b>	167,64	30 metres

Totes les marcadores passaran la prova del Cronògraf per mesurar la seva velocitat de sortida abans de començar els jocs d'Airsoft, amb boles de 6 mm de 0,20 grams i amb el Hop-Up regulat al mínim.

Per a les marcadores que puguin tirar a més de 350 fps (Metralladores de Suport i Franctirador Semi o Forrellat), es recomana portar una marcador secundària (Pistola, Escopeta, Subfusell o Fusell), que permeti jugar a distàncies més reduïdes, que mai no podran ser inferiors a 5 metres.

Per consultar els requisits que una marcador ha de complir per ser considerada de Suport o de Franctirador, consultar l'Annex IV.

Les marcadores de franctirador semiautomàtic no podran fer-se servir en automàtic.

#### 4.2. Límits de Velocitat i Distàncies mínimes de seguretat per a marcadores que facin servir boles de 8 mm. (PROVISIONAL – EN ESTUDI)

TIPUS DE MARCADORA	CAL.	VEL. MÀXIMA		DISTANCIA MÍNIMA DE SEGURETAT
		FPS	M/S	
PISTOLA	8 mm	<b>194</b>	59,13	5 metres
ESCOPETA	8 mm	<b>206</b>	62,79	5 metres
SUBFUSELL	8 mm	<b>206</b>	62,79	5 metres
FUSELL	8 mm	<b>206</b>	62,79	5 metres
METRALLADORA SUPORT	8 mm	<b>235</b>	71,63	15 metres
FRANCTIRADOR SEMIAUTO	8 mm	<b>265</b>	80,77	20 metres
FRANCTIRADOR FORRELLAT	8 mm	<b>323</b>	98,45	30 metres

Totes les marcadores passaran la prova del Cronògraf per mesurar la seva velocitat abans de començar els jocs d'Airsoft, amb boles de 8 mm de 0,34 grams i el Hop-Up regulat al mínim.

Per a les marcadores que puguin tirar a més de 206 fps (Metralladores de Suport i Franctirador Semi o Forrellat), es recomana portar una marcador secundària (Pistola, Escopeta, Subfusell o Fusell), que permeti jugar a distàncies més reduïdes, que mai no podran ser inferiors a 5 metres.

Per consultar els requisits que una marcador ha de complir per ser considerada de Suport o de Franctirador, consultar l'Annex IV.

Les marcadores de franctirador semiautomàtic no podran fer-se servir en automàtic.



## **5. NORMES DE CONDUCTA**

En vistes a aconseguir un joc fluid i una bona convivència entre jugadors, així com amb la resta de la societat i autoritats, s'hauran de seguir les següents Normes Bàsiques de Conducta:

### **5.1. Normes de Conducta Fora del camp de joc:**

S'evitarà vestir completament amb roba de camuflatge, així com vestir armilles tàctiques, pistoleres, cananes, o qualsevulla altra peça que pugui provocar confusió o pugui intimidar a persones que desconeguin la nostra activitat.

No es permet exhibir les marcadores fora del camp de joc, incloent l'interior dels vehicles que es trobin estacionats o circulin per la via pública.

Portarem amb nosaltres la documentació reflectida en el Punt 3 d'aquesta Normativa.

#### **5.1.1. El transport de les marcadores al camp de joc es realitzarà de la següent forma:**

Les marcadores deuran transportar-se a l'interior de la seva capsa original, o en una funda adequada on s'indiqui clarament que és una marcadora d'Airsoft (veure Annex III).

A l'interior de la capsa o funda, la marcadora haurà de:

- Tenir el fiador posat.
- Tenir col·locat a la punta del canó un distintiu o tap vermell.
- Tenir la bateria desconnectada.
- La marcadora no pot portar posat el carregador de boles, que deurà transportar-se a part i sense boles.
- Es recomana portar una mostra de boles amb la marcadora, en una bossa a part.

Si el transport es realitza en cotxe, les marcadores s'hauran de transportar al maleter del vehicle, complint amb tot allò indicat als punts anteriors.

L'itinerari en cas de transportar marcadores d'Airsoft, té que ser, del domicili al camp de joc i del camp de joc al domicili.

Cal evitar transportar les marcadores fora dels itineraris marcats en el punt anterior, exceptuant en tot cas transports a serveis tècnics i similars.

No són aptes per al transport de marcadores les fundes de guitarra o similars, degut a què pot entendre's que transportant les marcadores en aquest tipus de funda existeix ànim d'ocultació.

### **5.1.2. Normes d'actuació en cas de ser requerits per les autoritats:**

En cas de què un agent de l'autoritat ens sol·liciti que ens identifiquem i que mostrem el contingut de la capsa o funda on transportem la nostra marcadora, o del maleter del vehicle on les transportem, actuarem de la següent forma:

- Ens identificarem com a jugadors federats d'Airsoft, membres d'una associació destinada a la pràctica de l'Airsoft legalment constituïda i pertanyent a la Federació Catalana d'Airsoft. Li lliurarem el nostre D.N.I. (o document equivalent), i li lliurarem també el carnet federatiu.
- En cas de què ens sol·liciti que obrim el maleter si viatgem amb cotxe, o que mostrem el contingut de la funda o capsa on transportem la marcadora, l'informarem per avançat del contingut del maleter si és que viatgem amb cotxe, o del contingut de la funda o capsa on transportem la nostra marcadora. Li indicarem que ens dirigim a participar en un joc d'Airsoft o que tornem de jugar-hi (indicant d'on venim i el lloc on anem), a continuació li mostrarem el contingut.
- Si l'agent de l'autoritat decideix requisar les marcadores, li sol·licitarem una còpia de l'acta d'intervenció en la qual figurin les nostres dades, el material requisat, el lloc, data i hora i el motiu de l'actuació, i ens informarem d'on haurem d'acudir posteriorment a recollir-les o a presentar la documentació que ens requereixin. En cap cas ens enfrontarem a l'agent ni perdrem els nervis.

### **5.2. Normes de Conducta en el camp de joc:**

- Respectarem les zones de seguretat i els límits del camp de joc, així com els horaris i normes específiques establerts pels organitzadors dels jocs d'Airsoft.
- Respectarem els límits de potència i distàncies de seguretat reflectits en el Punt 4 d'aquesta Normativa.
- Serem honestos i en rebre un impacte aixecarem els braços, cridarem "VAL", i indicarem que estem eliminats col·locant un drap vermell sobre el nostre cap o al brocal de la marcadora. (o actuarem de la forma indicada pels organitzadors dels jocs d'Airsoft).
- Si resultem eliminats guardarem silenci i evitarem actituds que puguin descobrir el jugador que ens ha eliminat, llevat que les normes específiques del joc d'Airsoft indiquin el contrari.
- En la trajectòria d'una bola d'Airsoft poden influir molts factors, mai no podem estar segurs al cent per cent de si impactem o no en un altre jugador. Si malgrat això tenim qualsevol discrepància sobre aquest o un altre punt amb un altre jugador, es canalitzarà a través dels representants de grup i dels organitzadors dels jocs d'Airsoft.
- Mentre estiguem eliminats o esperant per incorporar-nos a un joc d'Airsoft en curs, evitarem parlar en veu alta i fer servir les nostres marcadores. Aquestes actituds poden confondre els jugadors que continuen actius al joc.
- Evita fer servir la marcadora a curtes distàncies (5 metres o menys). Per eliminar a aquestes distàncies es pot fer per contacte o per veu (veure ANNEX I, Combat alternatiu).
- Sempre que sigui possible, s'evitarà impactar al cap dels jugadors.

- No es permet fer servir la marcadora "a la libanesa", és a dir, traient únicament la marcadora des d'una posició protegida o obstacle sense veure a què o a qui es dispara. És necessari mirar cap a on accionem la marcadora abans de fer-ho. Aquesta norma té com objecte evitar què, accidentalment, un jugador pugui ser tocat a distàncies de seguretat inferiors a les marcades al punt 4 d'aquesta Normativa de Joc. No és aplicable als jocs d'Airsoft de tipus CQB, on la distància de seguretat es redueix de 5 a 0 metres i on les mesures de protecció s'incrementen.
- Queda terminantment prohibit molestar cap animal que es trobi en el camp de joc.
- Queda absolutament prohibit fer servir o apuntar la marcadora contra persones que no participin com a jugadors als jocs d'Airsoft.
- El camp de joc ha de ser respectat, queda prohibit llençar deixalles o causar destrosses en el camp.
- Queda prohibit encendre focs al camp de joc, així com l'ús de fogons o artefactes similars en èpoques de risc d'incendi. En èpoques en què no hi hagi risc d'incendi l'ús o no d'aquest tipus d'elements haurà de ser autoritzat pel propietari del camp prèvia comunicació a les autoritats municipals.
- Si accedeixen a la zona de joc persones alienes (o no) al joc que no portin la protecció ocular indicada en el Punt 2 d'aquesta Normativa, detindrem immediatament el joc i informarem d'aquesta incidència a la resta de jugadors i a l'organització.
- Queda prohibit practicar l'Airsoft en camps que no compleixin el reflectit en el Punt 7 d'aquesta Normativa.

### **5.3. Joc Net i Ètica Esportiva:**

Els jugadors han de:

- Respectar i tractar amb dignitat els companys d'equip, rivals, àrbitres, organitzadors i altres participants o persones relacionades amb els jocs d'Airsoft.
- Acatar les decisions dels àrbitres i/o organitzadors.
- No instigar, fomentar o participar en discussions ni actituds violentes.
- Complir els Punts d'aquesta Normativa en la seva totalitat.

### **5.4 Interrupcions del Joc**

S'han d'interrompre els Jocs d'Airsoft de manera immediata quan:

- Apareguin al terreny de joc persones alienes a l'activitat. Els jugadors i/o l'organització han d'informar al personal aliè a l'activitat que s'està duent a terme un joc d'Airsoft i indicar-los la necessitat de dur posada la protecció ocular adequada.
- Apareguin al terreny de joc autoritats policials. Els jugadors han d'interrompre immediatament l'activitat, han de penjar-se la marcadora a l'esquena i romandre al lloc en el qual es trobin. Un membre de l'organització, o un representant dels jugadors, s'aproparà als agents per informar-los de l'activitat i atendre els seus requeriments.
- Es produeixi una emergència o una situació de perill per a la integritat física de qualsevol dels participants.

## 6. RESTRICCIONS

Amb l'objectiu d'evitar accidents que puguin posar en perill la integritat dels participants en els jocs d'Airsoft, o evitar malentesos que puguin perjudicar la imatge de la nostra afició, s'imposen les següents restriccions en els jocs d'Airsoft:

- No es permet cap tipus de simbologia política.
- Estan terminantment prohibits els símbols racistes o excloents, així com les actituds antisocials i/o violentes.
- No es permet portar banderes, emblemes o qualsevol tipus de simbologia prohibida per la legislació vigent.
- No es permet portar emblemes o distintius de Rang o Unitat en ús per les Forces Armades o Cossos i Forces de Seguretat de l'Estat encara que el portador tingui autorització de les autoritats per fer-ho. Cal diferenciar el que és un joc d'Airsoft del que és un entrenament militar o policial.
- No es permet portar cap tipus d'arma no simulada, ni per al joc ni com a element decoratiu, quedant així prohibit l'accés als jocs d'Airsoft a jugadors amb armes blanques, pistoles detonadores o de senyals, armes d'aire comprimit que disparin balins o perdigons, artefactes pirotècnics, etc. Es permetrà portar multieines, sempre que sigui en lloc no visible i de forma segura, i només es podran utilitzar a la zona de seguretat.
- Es prohibeix expressament l'ús d'artefactes que puguin comportar risc d'incendi o risc per a la integritat física dels jugadors (pots de fum, petards, etc.). Només es podran fer servir artefactes pirotècnics en casos puntuals i amb l'autorització i supervisió de les autoritats competents.
- Es prohibeix expressament l'ús de punters làsers de classe 3 o superiors (prohibits per a ús no professional per la seva perillositat). Si fem servir un punter làser, hem de comprovar a l'emalatge que és d'un d'aquest tipus:
  - Classe 1: Són els productes làsers segurs en totes les condicions d'utilització raonablement previsibles.
  - Classe 2: Són els productes làsers que emeten radiació visible en l'interval de longituds d'ona entre 400 nm i 700 nm, la protecció ocular s'aconsegueix normalment apartant l'ull, inclòs el reflex palpebral, no obstant això, s'han de prendre precaucions per a evitar la visió contínua directa del feix. En cas d'ésser de Classe 2, hem d'evitar apuntar amb el làser als ulls de ningú.
- Es prohibeix fer servir en automàtic les marcadores assimilades com a Franc tirador Semiautomàtic, i que per tant passin de 350 fps.

## **7. CAMPS DE JOC**

### **7.1. Requisits que han de complir els Camps de Joc**

Per tal de dur a terme les activitats de jocs d'Airsoft d'una forma segura i controlada, i per tal de complir amb allò que diu la LLEI 11/2009, del 6 de juliol, de regulació administrativa dels espectacles públics i les activitats recreatives; les associacions membre de la Federació Catalana d'Airsoft podran dur a terme jocs d'Airsoft en propietats privades o de titularitat pública que compleixin els següents requisits:

#### **7.1.1. Terrenys de propietat privada en els quals es pugui impedir l'accés a la finca de persones alienes a l'activitat, per estar els accessos tancats o poder-se tancar provisionalment durant la celebració dels jocs:**

S'hauran de complir les següents condicions:

Comptar amb permís del propietari de la finca per a dur a terme jocs d'Airsoft.

Comunicar la realització dels jocs a les autoritats municipals.

En cas de què els jugadors no estiguin coberts per una assegurança de responsabilitat civil, caldrà contractar-ne una específica pel camp de joc.

Disposar una zona de seguretat a la que no es pugui accedir durant el joc, i que discorri al llarg del perímetre del camp, deixant la distància suficient, o prenent les mesures oportunes, per evitar que les boles llençades puguin superar el límit de la propietat, i per evitar que els jugadors s'apropin massa al límit del camp i puguin ser vistos des de l'exterior.

Disposar d'una zona de seguretat en l'interior de la propietat on els jugadors puguin canviar-se i preparar les seves marcadores, així com d'una zona de proves on es puguin fer les comprovacions i eventuais reparacions necessàries en les mateixes.

#### **7.1.2. Terrenys de propietat privada en els quals no es pugui impedir l'accés de persones alienes als jocs d'Airsoft a la finca, per no ser possible el tancament dels accessos per ser aquests camins d'ús públic:**

S'hauran de complir les següents condicions:

Comptar amb permís del propietari de la finca per a dur a terme jocs d'Airsoft.

Obtenir permís de les autoritats municipals, o de la Generalitat de Catalunya, en el cas de què l'Ajuntament no hagi sol·licitat les competències en aquesta matèria, per la celebració dels jocs d'Airsoft.

En cas de què els jugadors no estiguin coberts per una assegurança de responsabilitat civil, caldrà contractar-ne una específica pel camp de joc.

Disposar una zona de seguretat a la que no es pugui accedir durant el joc, i que discorri al llarg del perímetre del camp, deixant la distància suficient, o prenent les mesures oportunes, per evitar que les boles llençades puguin superar el límit de la propietat, i per evitar que els jugadors s'apropin massa al límit del camp i puguin ser vistos des de l'exterior.

Disposar d'una zona de seguretat en l'interior de la propietat on els jugadors puguin canviar-se i preparar les seves marcadores, així com d'una zona de proves on es puguin fer les comprovacions i eventuais reparacions necessàries en les mateixes.

### **7.1.3. Terrenys propietat d'Institucions dependents de l'Administració Pública, o gestionats per aquestes:**

S'hauran de complir les condicions reflectides en els punts anteriors, depenent de les característiques del terreny, a més de comptar amb:

- Permís de la Institució gestora del terreny o l'edificació per la celebració de jocs d'Airsoft.
- Permís de les autoritats municipals, o de la Generalitat de Catalunya, en el cas de què l'Ajuntament no hagi sol·licitat les competències en aquesta matèria, per la celebració dels jocs d'Airsoft.

## **7.2. Delimitació dels Camps de joc.**

**Els camps de joc han de comptar amb les següents zones delimitades:**

### **Zona de joc.**

Per "zona de joc" s'entén la zona delimitada del terreny on es desenvolupin els jocs d'Airsoft, incloent la zona o zones d'eliminats. A la zona de joc és obligatori l'ús de protecció ocular adequada en tot moment.

### **Zona de proves.**

Per "zona de proves" s'entén la zona delimitada del terreny on es realitzi la prova de cronògraf, així com els ajustos que siguin necessaris a la marcadora (ajust del hop-up, comprovació de bateries, ajust d'elements de punteria, etc.). A la zona de proves és obligatori l'ús de protecció ocular adequada en tot moment.

### **Zona de seguretat.**

Per "zona de seguretat" s'entén qualsevol zona delimitada del terreny on els jugadors puguin treure's la protecció ocular sense risc. A la zona de seguretat està terminantment prohibit fer servir la marcadora. Es consideraran obligatòriament com "zona de seguretat" les zones designades com aparcament de vehicles i zones per canviar-se. Depenent del tipus i durada del joc, i dels permisos de què es disposi, poden considerar-se també com a zona de seguretat les zones d'acampada, zones de descans, zones destinades al personal d'organització, etc.

La "zona de seguretat" ha d'estar situada en una zona prou allunyada de la zona de joc, o comptar amb els mitjans suficients, per evitar el pas de boles de la zona de joc a la zona de seguretat.

En cas de ser necessari realitzar reparacions en la marcadora, o ajustos que requereixin el seu desmuntatge, es realitzaran obligatòriament a la zona de seguretat.

**És obligatòria la senyalització dels accessos i els límits dels camps de joc, respectant les indicacions de l'Annex 4.4.2 del Reglament de Règim Intern de la Federació Catalana d'Airsoft.**

### **7.3. Mesures de seguretat i prevenció de riscos als Camps de Joc.**

- A tots els terrenys o edificacions s'haurà de realitzar una inspecció per part dels organitzadors dels jocs d'Airsoft, en la qual s'hauran de delimitar i senyalitzar les zones que puguin suposar un perill per a la integritat física dels jugadors. Es prohibirà el pas de jugadors a les esmentades zones.
- A tots els camps de joc **caldrà disposar d'un pla d'emergència i evacuació.**

#### **AVÍS:**

**Aquestes normes han estat consultades als òrgans corresponents de l'administració pública, i fan referència només als requisits que estan obligades a complir les associacions sense afany de lucre que gestionin un camp de joc o organitzin jocs d'Airsoft de manera particular i sense afany de lucre. No són aplicables a empreses o particulars que gestionin un camp de joc o organitzin jocs d'Airsoft amb afany de lucre. La Generalitat de Catalunya té establertes condicions específiques per la sol·licitud de permisos i contractació d'assegurances per a activitats relacionades amb els esports de risc o esports d'aventura que estiguin gestionades per empreses o particulars com a negoci.**

## **8. REQUISITS QUE HAN DE COMPLIR ELS ORGANITZADORS DE JOCS D'AIRSOFT**

Les associacions sense afany de lucre, constituïdes per a la pràctica o difusió de l'Airsoft, que pretenguin organitzar jocs d'Airsoft hauran de complir els següents requisits:

Hauran de comptar obligatòriament amb els mitjans suficients per garantir el compliment d'allò reflectit en els Punts 2 i 4 d'aquesta Normativa, és a dir:

- Cronògraf per poder mesurar la velocitat de les marcadores que es faran servir al joc.
- Ulleres de protecció de reserva per poder resoldre els problemes de ruptures, o protecció inadequada dels participants.

Si s'exigeixen per part de l'organització mesures personals de seguretat superiors a les reflectides en el Punt 2 d'aquesta Normativa, i que comportin la utilització d'altres elements a part de les ulleres (màscares, cascos, etc.), s'haurà de comptar amb unitats de reserva d'aquests elements de protecció complementaris.

Hauran de comptar també obligatòriament amb, almenys, una farmaciola de primers auxilis, així com mitjans per contactar amb serveis d'emergència en el cas de ser necessària l'evacuació d'algun participant.

S'ha de notificar la celebració dels jocs d'Airsoft a les autoritats locals per escrit, o de la forma que les autoritats indiquin als organitzadors dels jocs.

Es recomana que comptin amb marcadores de reserva per substituir a les que sobrepassin els límits establerts en el Punt 4 d'aquesta Normativa.

Es prohibeix l'ús de brocals reductors per reduir la velocitat de sortida de les boles, ja que només són efectius en marcadores que funcionin en semiautomàtic, perdent efectivitat en marcadores que funcionin en automàtic.

Els jocs d'Airsoft s'hauran de dur a terme en un camp de joc que compleixi el reflectit en el Punt 7 d'aquesta Normativa.

Si el camp de joc no compta amb una Assegurança de Responsabilitat Civil i als jocs hi participen jugadors que no siguin beneficiaris de l'assegurança federativa, és obligatòria la contractació d'una assegurança que cobreixi a aquests jugadors durant les dates de celebració dels jocs d'Airsoft.

En cas de què sigui necessari l'accés de vehicles a la finca on es desenvolupi el joc, aquest haurà de fer-se tenint en compte la Llei 9/1995, de 27 de juliol, de regulació de l'accés motoritzat al medi natural (DOGC 2082, de 2.8.95), el DECRET 166/1998, de 8 de juliol, de regulació de l'accés motoritzat al medi natural, i les seves posteriors modificacions dels anys 2003 (DECRET 111/2003, d'1 d'abril, de modificació de la composició de les comissions consultives d'accés motoritzat al medi natural regulades pel Decret 166/1998, de 8 de juliol, de regulació de l'accés motoritzat al medi natural) i 2006. Aquests documents formen part de l'Annex 4.6 del Reglament de Règim Intern de la Federació Catalana d'Airsoft, "Accés motoritzat als camps de joc".

**En cas de què els jocs d'Airsoft estiguin organitzats per un particular o una empresa amb afany de lucre, deuran complir els requisits marcats per la Generalitat de Catalunya respecte a l'organització d'activitats relacionades amb els esports de risc o esports d'aventura.**





# **ANNEXOS A LA NORMATIVA DE JOC DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT**

## ANNEX I de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft

### NORMES BÀSIQUES PER ALS JOCS D'AIRSOFT

Els Jocs d'Airsoft s'organitzaran i es jugaran complint en tot moment i íntegrament els punts de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft.

Abans de començar qualsevol tipus de joc, s'ha de mesurar la velocitat de sortida de les marcadores que s'utilitzaran mitjançant cronògraf (Veure Punt 4 de la Normativa). Tot seguit s'ha d'acordar el tipus de joc, la seva durada i la forma d'acabament, així com els límits físics del terreny de joc i la zona d'eliminats.

Qualsevol jugador que arribi a la zona de joc després que els jocs hagin començat haurà d'esperar al següent joc per incorporar-se (a la zona d'eliminats), deixant aquest punt sempre al criteri dels organitzadors.

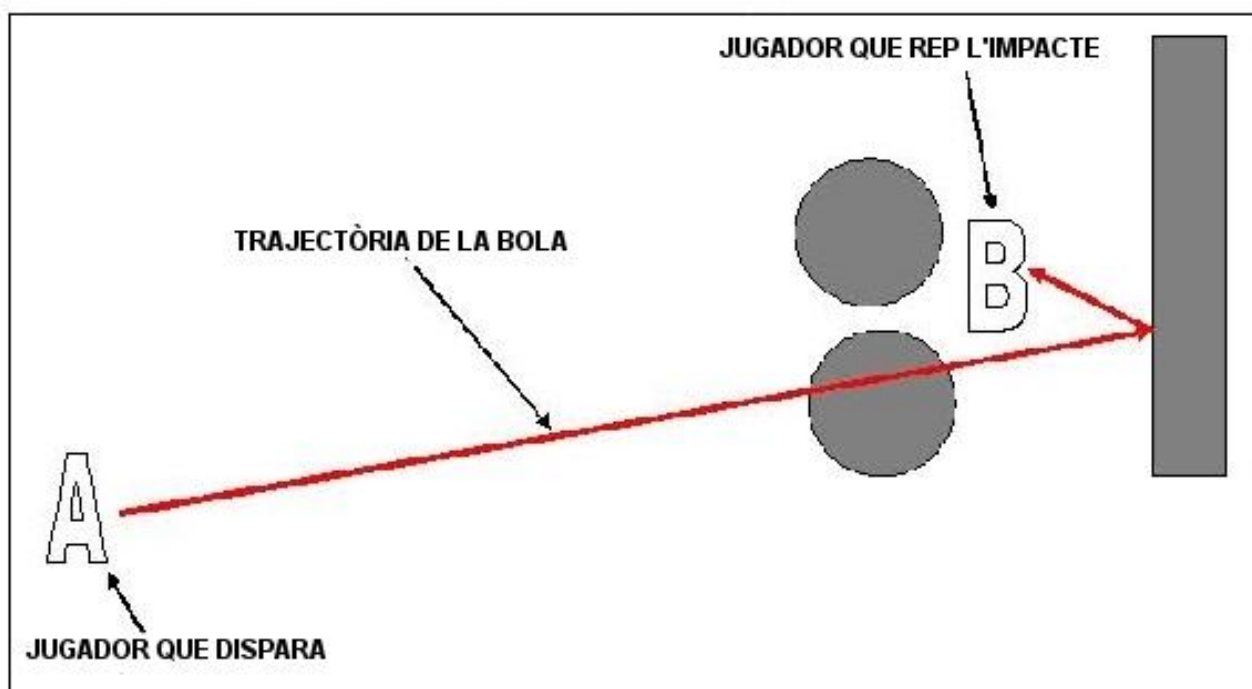
En cap moment no es podrà abandonar el terreny de joc, considerant al jugador que incompleixi aquesta norma com a eliminat.

Com a norma general, el joc dóna inici amb un xiulet i finalitza amb tres xiulets, o quan finalitzi el temps de joc, o quan es compleixi un objectiu pactat per endavant. Aquestes condicions poden ser canviades per l'organització.

#### Eliminació

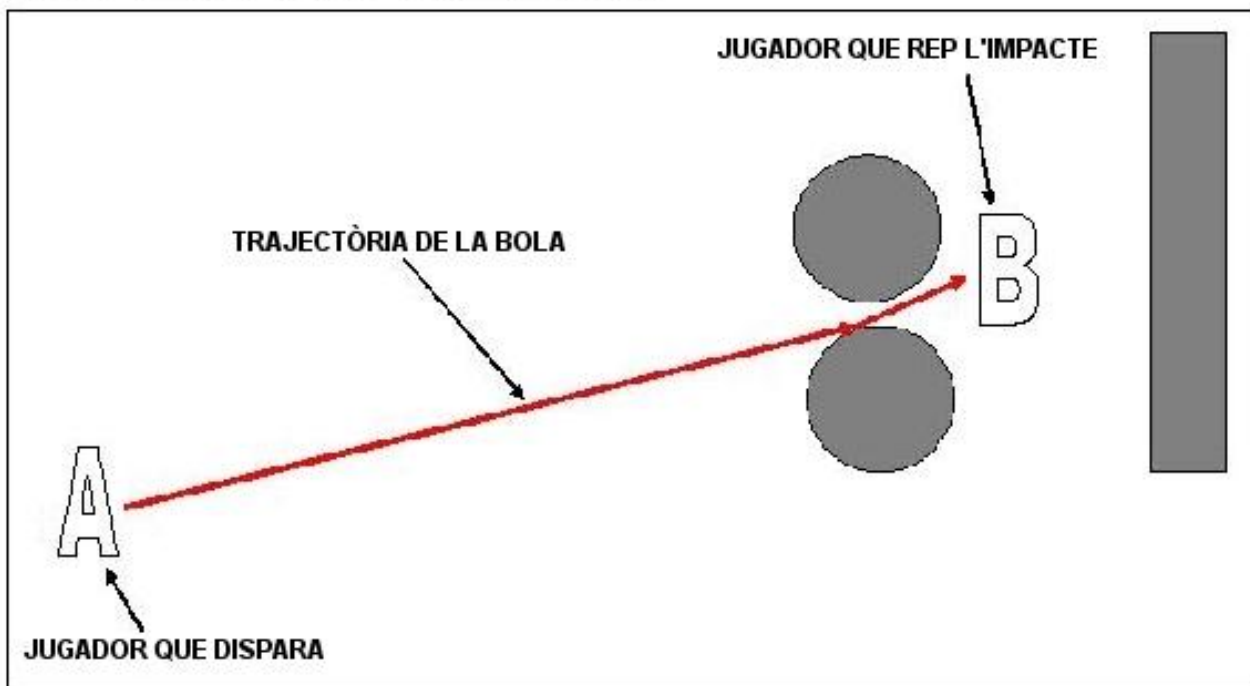
Com a norma general, i tret que l'organització estableixi altres condicions, un impacte equival l'eliminació del jugador, fins i tot si ha estat efectuat per un jugador del mateix bàndol. Es considera impacte d'eliminació el què es produeix sobre qualsevol part del jugador, fins i tot marcadores i equipament, excepte els rebots sobre superfícies dures.

## ÉS UN REBOT



No es consideraran rebots les boles que passen a través de fulles o arbusts, així com les boles que en tocar en un objecte situat entre els dos jugadors canvien lleugerament de trajectòria, però no inverteixin el sentit en el qual han estat llençades.

## NO ÉS UN REBOT



A criteri de l'organització es poden considerar també impactes d'eliminació els rebots.

En rebre un impacte, el jugador cridarà "VAL" o "ELIMINAT", posarà un drap vermell de forma visible al cap (o alternativament, al brocal de la marcadora, si porta aquesta aixecada durant el trajecte), posarà el fiador a la marcadora, i anirà en silenci a la Zona d'Eliminats.

Una vegada eliminat del joc no pot comunicar-se amb la resta de jugadors, ni continuar en l'àrea de joc.

A criteri de l'organització es pot establir la condició de "jugador ferit", així com les normes que regulin aquesta condició (eliminació, possibilitat o no de parlar, possibilitat o no de ser mogut per altres jugadors, etc....)

No es permet simular l'eliminació o la condició de "jugador ferit".

Si t'han tocat amb una bola, no ho dubtis, digues que estàs eliminat. Un jugador eliminat mai s'ha de treure les ulleres o màscara de seguretat.

Si l'eliminació es produeix de "forma silenciosa" mitjançant contacte físic (un jugador toca amb la mà a un altre). El jugador eliminat s'ha de quedar al lloc quiet i callat fins que l'oponent s'allunyi; en aquest moment anunciarà la seva eliminació i es dirigirà a la zona d'eliminats.

Davant un dubte, estàs eliminat. Si creus que t'ha tocat una bola, però no has sentit res, considera't eliminat: és probable que hagi impactat a l'armilla, genolleres, botes, o altres parts de l'equipament, o que les boles hagin arribat amb tan poca força que no hakis sentit l'impacte.

Si creus que has tocat algú, però no estàs segur, no acuis aquesta persona de fer trampes, possiblement no hagi impactat. Si la situació es repeteix en més d'una ocasió amb la mateixa persona, o si has pogut comprovar que has tocat a aquest jugador i aquest no ha "cantat" l'impacte amb mala fe, comenta-ho amb l'organització del joc o amb el responsable del teu grup. Aquests es posaran en contacte amb el responsable del grup del jugador conflictiu i prendran les mesures adients.

Com a norma general, els eliminats no poden deixar equipament o marcadores, encara que l'organització pot decidir modificar aquest punt.

Es tindrà especial atenció amb tot allò reflectit en els punts 1, 2, 3, 4, 5, 6 i 7 de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft.

### **Normes de combat Alternatiu**

Hi ha situacions en les quals, per sigil o per estar a una distància inferior a la de seguretat, l'eliminació no es pot realitzar fent servir la marcadora, sinó mitjançant mètodes d'eliminació alternatius.

Eliminació Silenciosa. També anomenada "Eliminació amb ganivet simulat". Es produeix quan un jugador d'un bàndol toca a un jugador del bàndol contrari amb la mà, o amb un ganivet simulat de goma, sempre de manera suau i tranquil·la. El jugador eliminat ha de quedar-se en el lloc quiet i callat fins que l'oponent s'allunyi; en aquest moment anunciarà la seva eliminació, es posarà el drap vermell i anirà a la zona d'eliminats.

Eliminació per veu. També anomenada "Regla del Bang". Aquest sistema s'utilitza NOMÉS per a enfrontar-se a un jugador que està a menys de cinc metres, per a evitar fer servir la marcadora, sempre que aquest no es trobi en una situació que li permeti reaccionar. Cal apuntar la marcadora cap al jugador i crida "BANG!" o "PUM!" en lloc de fer servir la marcadora. Només es pot eliminar, fent servir aquesta norma de combat alternatiu, a un jugador a la vegada. No es permet eliminar per veu sense tenir una marcadora a les mans que apunti a l'oponent, ni a cinc o més metres del jugador que volem eliminar.

## **ANNEX II de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft**

### **TIPUS DE JOCS D'AIRSOFT**

Per les seves característiques, existeixen tipus de jocs que poden regir-se per normes especials. Els tipus recollits en aquesta Normativa són:

#### **JOCS D'AIRSOFT "CQB"**

S'entén per CQB (Close Quarters Battle) el joc que es realitzi en l'interior d'edificacions o en poblat. En aquest tipus de jocs, per la proximitat física dels jugadors, es redueix la distància de seguretat de 5 a 0 metres.

#### **Delimitació de la "Zona CQB":**

És obligatori abans del començament del joc delimitar la Zona CQB.

En cas de què el joc es desenvolupi a l'interior d'un sol edifici, sense fer servir terrenys adjacents, la Zona CQB serà només l'interior de l'edifici.

En cas de conjunts d'edificacions (poblat) amb una distància entre elles de menys de 10 metres, la zona CQB serà el conjunt del poblat a més d'un perímetre exterior de 5 metres des del límit del poblat que deurà estar senyalitzat. Això és extensible a terrenys on el camp combini àrees de joc CQB i àrees de joc obert (per exemple edificacions en àrees de bosc, o similars), també es deurà senyalitzar un perímetre de 5 metres al voltant de les edificacions que delimitarà la "Zona CQB".

Aquesta delimitació permet que els jugadors que es trobin a l'interior d'un edifici defensant-lo, o a l'exterior d'aquest amb la intenció d'accedir-hi, sàpiguen amb seguretat sobre quins jugadors poden fer servir les marcadores en automàtic i sobre quins no, i les mesures de seguretat complementària que deuen portar posades per accedir a l'interior d'aquesta zona.

#### **Restriccions:**

No es permet fer ús, a distància de seguretat inferior a la marcada al punt 4 d'aquesta Normativa de Joc de marcadores de SUPORT, FRANCTIRADOR SEMIAUTOMÀTIC i FRANCTIRADOR de FORRELLAT.

#### **Mesures de seguretat complementàries:**

Per evitar lesions físiques, és d'ús obligat la protecció fixada per l'organització a part de les ulleres (màscara, casc, roba gruixuda, etc.)

L'organització del joc decidirà en última instància si la protecció que porta el jugador és adequada o no, i per tant li permetrà o no jugar.

Degut a la possibilitat de colpejar-se accedint a edificis, és obligatori en jocs d'Airsoft del tipus CQB l'ús de casc de protecció, i es recomana l'ús de genolleres i colzeres, per tal d'evitar danys d'importància.

## **Regles de joc complementaries per jocs d'Airsoft de tipus CQB:**

A l'interior de la Zona CQB (Interior de poblat, interior d'edificis i àrea de 5 metres de perímetre exterior):

1. És obligatori l'ús de casc de protecció.
2. Es recomana l'ús de protecció complementaria (roba gruixuda, màscara, genolleres, colzeres, etc.).
3. La distància de seguretat es redueix a 0.
4. Només es poden fer servir marcadores de PISTOLA, ESCOPETA, SUBFUSELL i FUSELL. (Màxim 350 fps) per part de jugadors que estiguin a l'interior de la zona CQB i facin servir la marcadora sobre jugadors que també estiguin a l'interior de la zona CQB. AQUESTES MARCADORES NO ES PODRAN FER SERVIR EN AUTOMÀTIC.
5. Altres tipus de marcadora només es podran fer servir en jocs que incloguin una Zona CQB quan els jugadors:
  - Estiguin fora de la Zona CQB i facin servir la marcadora envers jugadors que estiguin fora de la Zona CQB.
  - Estiguin fora de la Zona CQB i facin servir la marcadora envers jugadors que estiguin a l'interior de la Zona CQB a la distància de seguretat indicada al punt 4 d'aquesta Normativa de Joc.
  - Estiguin a l'interior de la Zona CQB i facin servir la marcadora envers jugadors que estiguin fora de la Zona CQB a la distància de seguretat indicada al punt 4 d'aquesta Normativa de Joc.
6. Només es podran fer servir en automàtic les marcadores autoritzades al punt 4 de la Normativa de Joc de la FCA, sempre i quan compleixin el reflectit al punt 5 d'aquest annex.

## **JOCES D'AIRSOFT "AMB GUIÓ"**

S'entén per joc d'Airsoft "AMB GUIÓ" aquell en el qual s'utilitzi un guió de joc, que exposi uns objectius i condicions de victòria per als bàndols enfrontats.

En un joc d'Airsoft amb guió poden fer-se servir objectes o poden existir personatges que interaccionin amb la resta de jugadors i que suposin la realització de missions específiques que afectin el resultat final del joc. La utilització dels esmentats objectes, així com la participació dels esmentats personatges serà reglamentada per l'organització del joc.

## **JOCES D'AIRSOFT "HISTÒRICS"**

S'entén per joc d'Airsoft "HISTÒRIC" el que es juga seguint un guió de joc ambientat en un conflicte bèl·lic passat.

Per jugar aquest tipus de joc, s'exigeixen unes normes concretes d'uniformitat i equipament.

Les Normes d'uniformitat, l'equipament i les marcadores permeses, així com altres punts que tinguin que veure amb l'ambientació històrica queden a criteri de l'organització del joc, però sempre deuen complir el RRI de la FCA i la legislació vigent.

## **JOCS D'AIRSOFT "MILSIM"**

S'entén per joc d'Airsoft "MILSIM" (Simulació Militar) aquell que es jugui amb un guió de joc centrat en la simulació d'una operació militar, que per la seva durada permeti adoptar iniciatives al marge del guió inicial, que no alteri el seu desenvolupament per inclemències meteorològiques, i que contempli la utilització de rols de joc concrets que desenvolupen un paper especial al guió de joc (sanitaris, comandaments, comunicacions, etc.).

El sistema de sanitaris a utilitzar, els rols de comandament, la limitació o no de boles per jugador, els requisits en matèria d'equipament i marcadors a utilitzar, així com la utilització de vehicles i la interacció d'aquests amb la resta de jugadors, són aspectes del guió de joc que deurà decidir l'organització, però sempre deuran complir el RRI de la FCA i la legislació vigent.

## ANNEX III de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft

### TARGETA DE TRANSPORT DE MARCADORES D'AIRSOFT.

L'objectiu d'aquesta targeta de transport és poder identificar les fundes i/o capsos on es faci el transport de les marcadores, tal i com queda indicat en el punt 5.1.1 de la Normativa de Joc de la FCA.

La targeta de transport té que estar col·locada en un lloc visible de la funda on estigui guardada la marcador d'Airsoft durant el seu transport.

La targeta de transport és propietat de la Federació Catalana d'Airsoft, i el seu ús només s'autoritza a socis d'associacions membre de la Federació Catalana d'Airsoft que puguin acreditar la condició de jugadors d'Airsoft federats.

La Federació Catalana d'Airsoft es reserva el dret d'actuar legalment contra les persones físiques o jurídiques que facin ús no autoritzat de la targeta de transport de la FCA.

**ATENCIÓ**  
**CONTÉ**  
**MARCADORES**  
**D'AIRSOFT**

**DESTINADES A LA PRÀCTICA DE JOCS DE SIMULACIÓ**

© Federació Catalana d'Airsoft

L'AIRSOFT ES UN JOC D'ESTRATÈGIA I SIMULACIÓ EN EL QUE ES FAN SERVIR MARCADORES QUE DISPAREN BOLETES FABRICADES AMB MATERIALS BIODEGRADABLES BASATS EN EL MIDÓ PROVINENT DE CEREALS O EN LA FÈCULA NO ALIMENTÀRIA AMB UNA POTÈNCIA MÀXIMA DE 3 JOULES. LA PRÀCTICA DE L'AIRSOFT NO COMPORTA CAP VINCULACIÓ POLÍTICA, RELIGIOSA, EXCLOENT O IL·LÍCITA.

AQUESTA TARGETA ES PROPIETAT DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT (G65068553), I EL SEU ÚS NOMÉS ESTÀ AUTORITZAT A SOCIS D'ASSOCIACIONS MEMBRES DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT QUE PUGUIN ACREDITAR LA CONDICIÓ DE JUGADORS D'AIRSOFT FEDERATS.

LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT ES RESERVA EL DRET D'ACTUAR LEGALMENT CONTRA L'ÚS NO AUTORITZAT D'AQUESTA TARGETA.

**Federació Catalana d'Airsoft**

FEDERACIÓ REGISTRADA AMB EL NÚMERO 647/1 A LA D.G.D.E.J. DEL DEPARTAMENT DE JUSTÍCIA DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA. FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT - G65068553



## **ANNEX IV de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft**

### **MARCADORES DE "SUPORT" I MARCADORES DE "FRANCTIRADOR"**

Per poder desenvolupar diferents rols de joc, existeixen marcadores amb característiques especials. Aquestes marcadores tenen uns límits de potència i distàncies de seguretat superiors a la resta, però deuen complir una sèrie de requisits per què els jugadors les puguin fer servir en els jocs d'Airsoft.

### **REQUISITS QUE HAN DE COMPLIR PER LES MARCADORES PER SER CONSIDERADES COM "MARCADORA DE SUPORT" O "MARCADORA DE FRANCTIRADOR".**

#### **Es consideraran de SUPORT les següents marcadores:**

- Les que hagin estat concebudes pel fabricant com a reproduccions de Metralladores de Suport, i per tant no necessitin cap modificació.
- Les que hagin evolucionat a partir d'un kit que inclogui obligatòriament bípod, carregador de gran capacitat i canó llarg.

Per ser considerada com a marcadora de suport, obligatòriament ha de ser una reproducció d'un model d'arma que existeixi i que tingui aquesta categoria. No es consideraran marcadores de suport les marcadores que no es corresponguin amb un model d'arma real.

Una vegada considerada una marcadora com a MARCADORA DE SUPORT, podrà superar els 350 fps sense sobrepassar mai els 400 fps. A partir del moment en què superi els 350 fps, la distància mínima per fer servir aquesta marcadora serà de 15 metres, és a dir, les marcadores considerades "DE SUPORT" tindran una distància mínima de seguretat de 15 metres a partir de 351 fps.

#### **Es consideraran de FRANCTIRADOR SEMIAUTOMÀTIC les següents marcadores:**

- Les que hagin estat concebudes pel fabricant com a reproduccions de Rifles semiautomàtics de Franctirador, així com les reproduccions de Fusells de Tirador Selecte, i per tant no necessitin cap modificació.
- Les que hagin evolucionat a partir d'un kit que inclogui obligatòriament bípod, canó llarg i culata específica.

Per ser considerada com a marcadora semiautomàtica de franctirador, obligatòriament ha de ser una reproducció d'un model d'arma que existeixi i que tingui aquesta categoria. No es consideraran marcadores de franctirador semiautomàtiques les marcadores que no es corresponguin amb un model d'arma real.

Una vegada considerada una marcadora com a MARCADORA SEMIAUTOMÀTICA DE FRANCTIRADOR, podrà superar els 350 fps sense sobrepassar mai els 450 fps. A partir del moment en què superi els 350 fps, la distància mínima per fer servir aquesta marcadora seran de 20 metres, és a dir, les marcadores considerades "SEMIAUTOMÀTIQUES DE FRANCTIRADOR" tindran una distància mínima de seguretat de 20 metres a partir de 351 fps.

Les marcadores semiautomàtiques de franctirador no podran fer-se servir en tir automàtic, encara que comptin amb aquesta opció. L'incompliment d'aquest punt suposarà l'expulsió immediata del joc i l'obertura del corresponent expedient informatiu/disciplinari contra l'associació a qui pertanyi l'infractor.

**Es consideraran de FRANCTIRADOR DE FORRELLAT les següents marcadores:**

- Totes les marcadores que es corresponguin amb models d'armes de franc tirador o tirador selecte, i que necessitin ser muntades manualment per disparar, ja sigui a través d'un forrellat o a través de la palanca de càrrega de la marcadora. No podran incloure's en aquesta categoria les marcadores que utilitzin un sistema elèctric per ser muntades.

Una vegada considerada una marcadora com a MARCADORA DE FRANCTIRADOR DE FORRELLAT, podrà superar els 350 fps sense sobrepassar mai els 550 fps. A partir del moment en què superi els 350 fps, la distància mínima per fer servir aquesta marcadora seran de 30 metres, és a dir, les marcadores considerades "FRANCTIRADOR DE FORRELLAT" tindran una distància mínima de seguretat de 30 metres a partir de 351 fps.

## **ANNEX V de la Normativa de Joc de la Federació Catalana d'Airsoft**

### **ESTUDI DE RESISTÈNCIA D'ULLERES DE SEGURETAT, SEGONS ELS ESTÀNDARDS EUROPEUS I NORD-AMERICANS**

**La normativa europea EN 166** "Protecció individual de l'ull. Requisits" d'Abril 1996, exposa:

Categoria F: PARTÍCULES A GRAN VELOCITAT + IMPACTE A BAIXA ENERGIA

Categoria B: PARTÍCULES A GRAN VELOCITAT + IMPACTE A MITJA ENERGIA

Categoria A: PARTÍCULES A GRAN VELOCITAT + IMPACTE A ALTA ENERGIA

**Nota:** Si els símbols F, B i A no són comuns a la muntura i la lent de l'equip de protecció ocular, el símbol corresponent a la protecció ocular completa serà el més baix dels que apareguin en les seves parts. Per aquest motiu, les proteccions oculars adients per a la pràctica de jocs d'Airsoft deuran tenir marcat, com a mínim, "B" tant en la muntura com en la lent.

#### **Impactes**

S'estableixen quatre classes de resistència mecànica davant cops o impactes. Per tant, els oculars poden ser:

S \* Ús general o bàsic. La protecció màxima oferta és l'equivalent a un impacte d'una bola d'acer de 43 g de pes, deixada caure lliurement des d'una altura de 130 cm.

F \* Impacte d'alta velocitat amb baixa energia. En aquest cas l'ocular és capaç de resistir l'impacte d'una bola d'acer de 6 mm de diàmetre i 0,86 g de pes llançada a una velocitat de 45 m/segon.

B \* Impacte d'alta velocitat amb mitja energia. L'ocular resisteix l'impacte del mateix projectil, però a 120 m/segon.

A \* Impacte d'alta velocitat amb alta energia. La resistència mecànica és tal que no trenca quan el projectil arriba a velocitats de fins i tot 190 m/segon.

A la norma EN 166 s'admet que les ulleres de muntura universal puguin assolir una resistència mecànica màxima corresponent al grau d'alta velocitat a baixa energia. Les de muntura integral tenen un grau de protecció màxima d'alta velocitat a mitja energia. Només s'admeten les pantalles facials quan el risc d'impacte és equivalent al d'alta velocitat amb alta energia.

Segons la fórmula per calcular l'energia cinètica d'un cos:  $(m \cdot v^2)/2$ , aquesta és la resistència de les ulleres, segons la seva homologació EN 166:

F - 0,86 g -45 m/segon ..... 0,870 Joules

B - 0,86 g -120 m/segon ..... 6,192 Joules

A - 0,86 g -190 m/segon ..... 15,523 Joules

I aquesta és la potencia d'un possible impacte en els jocs d'Airsoft:

0,20 g - 200 fps (60,8 m/segon) ..... 0,370 Joules

0,20 g - 250 fps (76,0 m/segon) ..... 0,580 Joules

0,20 g - 300 fps (91,2 m/segon) ..... 0,830 Joules

0,20 g - 350 fps (106,4 m/segon) ..... 1,132 Joules

0,20 g - 400 fps (121,6 m/segon) ..... 1,478 Joules

0,20 g - 450 fps (136,8 m/segon) ..... 1,871 Joules

0,20 g - 550 fps (167,2 m/segon) ..... 2,795 Joules

**Com es pot comprovar només les ulleres que tenen marcada una "B" en muntura i ocular, són adients per practicar jocs d'Airsoft de forma segura.**

**L'estàndard nord-americà de protecció, l'ANSI z87.1**, de 2003, igual que en els models europeus, estableix un marcatge als lents que indica el grau de protecció:

- Bàsic: "Z87"
- Alt: "Z87+"

Aquests nivells de protecció tenen requisits de prova diferents.

Les lents "d'Impacte Bàsic" han de superar un test en el qual una bola d'una polzada de diàmetre (2.54 cm) de 43 g de pes cau des d'una altura de 50 polzades (127 cm)

Les lents "d'Alt Impacte" han de superar un test en el qual una bola d'acer d'un quart de polzada (6.35 mm) i 0,86 gr. de pes és llançada a diferents velocitats, segons el tipus de lent:

- Ulleres tipus patilla: ..... 150 FPS
- Ulleres tipus motocròs ("Goggles"): ..... 250 FPS
- Pantalles facials (tipus soldadura): ..... 300 FPS

Aquesta és la resistència de les ulleres, segons la seva homologació ANSI z87.1:

Z87+ (estil patilla) - 0,86 g ..... 150 FPS ..... 0,89 Joules  
Z87+ (estil motocròs) - 0,86 g .... 250 FPS ..... 2,98 Joules  
Z87+ (estil soldadura) - 0,86 g .... 300 FPS ..... 3,58 Joules

**Com es pot comprovar només les ulleres que tenen marcat Z87+ i NO són de patilla són adients per practicar jocs d'Airsoft de forma segura.**