



# NORMATIVA DE JUEGO

Anexo 4.1 del Reglamento de Régimen Interno  
de la Federació Catalana d'Airsoft

**Versión Abril 2010**

# **NORMATIVA DE JUEGO DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT**

## **ÍNDICE**

### **VERSIÓN Y AVISO LEGAL**

### **INTRODUCCIÓN**

Definición del Airsoft, antecedentes y objetivos de la Normativa.

#### **Puntos de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft:**

#### **1. REQUISITOS PARA PARTICIPAR EN PARTIDAS JUGADAS BAJO LA NORMATIVA DE JUEGO DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT.**

#### **2. MEDIDAS PERSONALES DE SEGURIDAD.**

#### **3. DOCUMENTACIÓN OBLIGATORIA.**

#### **4. LÍMITES DE VELOCIDAD (POTÈNCIA) Y DISTÀNCIAS MÍNIMAS DE SEGURIDAD**

4.1. Límites de velocidad y distancias mínimas de seguridad para marcadoras que hagan servir bolas de 6 mm.

4.2. Límites de velocidad y distancias mínimas de seguridad para marcadoras que hagan servir bolas de 8 mm.

#### **5. NORMAS DE CONDUCTA**

5.1. Normas de Conducta fuera del campo de juego.

5.2. Normas de Conducta en el campo de juego.

5.3. Juego Limpio y Ética Deportiva.

5.4. Interrupciones del Juego.

#### **6. RESTRICCIONES**

#### **7. CAMPOS DE JUEGO**

7.1. Requisitos que han de cumplir los Campos de Juego.

7.2. Certificación de Campos de Juego.

#### **8. REQUISITOS QUE HAN DE CUMPLIR LOS ORGANIZADORES DE PARTIDAS REGIDAS POR ESTA NORMATIVA DE JUEGO**

#### **ANEXOS A LA NORMATIVA DE JUEGO DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT:**

**ANEXO I** - NORMAS BÀSICAS DE JUEGO EN UNA PARTIDA DE AIRSOFT.

**ANEXO II** - TIPOS DE PARTIDAS.

**ANEXO III** - TARJETA DE TRANSPORTE DE MARCADORAS DE AIRSOFT.

**ANEXO IV** - REQUISITOS A CUMPLIR POR LAS MARCADORAS PARA SER CONSIDERADAS COMO "MARCADORA DE APOYO" O "MARCADORA DE FRANCOOTIRADOR".

**ANEXO V** - ESTUDIO DE RESISTÈNCIA DE GAFAS DE SEGURIDAD, SEGUN LOS ESTÀNDARES EUROPEOS Y NORTE-AMERICANOS.

## **VERSIÓN Y AVISO LEGAL**

Normativa de juego de la Federació Catalana d'Airsoft, actualizada en noviembre de 2009 para ajustar su contenido a las indicaciones recibidas de los órganos competentes de la Administración Pública.

La publicación de esta versión comporta la derogación de todas las versiones anteriores publicadas de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft, así como la derogación de la antigua Normativa Airsoft Barcelona, no actualizada desde la disolución de la Mesa de la Normativa de Airsoft Barcelona en el momento de constituirse la Federació Catalana d'Airsoft, y por tanto incompatible con la legislación vigente.

El uso de esta Normativa de Juego es obligatorio para todas las asociaciones miembro de la Federació Catalana d'Airsoft y, como miembros de la Federació tienen derecho a hacer uso de esta normativa en la organización de actividades de Airsoft, y de su nombre y del nombre y los logotipos de la Federació Catalana d'Airsoft en la publicidad de estas.

El uso de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft en las condiciones anteriores solo estará permitida a asociaciones y grupos ajenos a la FCA previa autorización de esta última, y siempre y cuando del uso de la Normativa y de los nombres y logotipos de la FCA no derive ánimo de lucro.

La Federació Catalana d'Airsoft prohíbe expresamente el uso de su Normativa de Juego y de su nombre, sus siglas y sus logotipos a particulares, empresas o asociaciones que gestionen actividades con ánimo de lucro. En estos casos solo se permitirá el uso de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft, y de los nombres y logotipos de la Federació, previa firma de un convenio de colaboración.

## INTRODUCCIÓN

El Airsoft es un juego de estrategia y simulación. Es una actividad lúdica y deportiva de ámbito competitivo o simplemente recreativo. Para practicarlo los jugadores utilizan marcadoras de Airsoft que lanzan bolas fabricadas con materiales biodegradables y compostables, basados en el almidón proveniente de cereales o en la fécula no alimentaria, a menos de 3 Joules de potencia. Su práctica no implica ninguna vinculación política, religiosa, excluyente o ilícita.

La Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft nace de la antigua Normativa Airsoft Barcelona, conjunto de reglas creada con el objetivo de conseguir un juego más regulado y seguro, y aceptado como normativa de juego por buena parte de los grupos y asociaciones de Airsoft de Cataluña.

La Normativa Airsoft Barcelona recibió su nombre del portal de Internet Airsoft Barcelona, [www.airsoftbarcelona.com](http://www.airsoftbarcelona.com), ya que fue en este portal donde se creó en un primer momento y de donde nació lo que ahora es la Federació Catalana d'Airsoft.

La Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft es de obligado cumplimiento para todas las asociaciones miembro de la Federació, pero está abierta a que puedan usarla como normativa de juego tantos grupos como lo quieran hacer de forma voluntaria. Los grupos que voluntariamente la acepten como normativa de juego también estarán obligados al cumplimiento íntegro de la Normativa de Juego de la Federació Catalana.

La Federació Catalana d'Airsoft se reserva el derecho de actuar legalmente contra los grupos, asociaciones que no formando parte de la Federació y habiendo aceptado como suya esta normativa de juego, la incumplan sistemáticamente y hagan uso del nombre de la Federació o de su Normativa de Juego como reclamo publicitario o lleven a término acciones que puedan perjudicar la imagen de la Federació y de su Normativa de Juego.

La Federació Catalana d'Airsoft se reserva el derecho de actuar legalmente contra cualquier persona física o jurídica que utilice sin autorización o falsifique cualquier documento acreditativo propio de la Federació. (Carnets de jugador federado, etiquetas identificativas para el transporte de marcadoras d'Airsoft, certificados, etc....)

Los puntos recogidos en la Normativa Airsoft Barcelona fueron redactados por los representantes de los grupos presentes en las reuniones que, a lo largo del tiempo, se llevaron a término. Todos estos puntos fueron aprobados a través de votaciones por el sistema de mayoría simple en estas reuniones o mediante el Foro de Representantes. En la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft se ha conservado este espíritu, modificando solo los puntos que pudiesen entrar en conflicto con los Estatutos o RRI de la Federació en la adaptación de estos en la ley vigente.

El respeto y la honradez entre jugadores es la primera norma y la más importante para que este juego se desenvuelva con normalidad y todos podamos disfrutar de él, de la misma manera, el respeto a las decisiones tomadas por mayoría en las asambleas o en el Foro de Representantes es indispensable para el correcto funcionamiento de la Federació y de sus órganos de representación.

El Airsoft, por su naturaleza de juego de simulación, puede fácilmente crear una imagen equivocada en la sociedad y las autoridades, que pueden considerar nuestra actividad como violenta y peligrosa. Es responsabilidad de los practicantes de Airsoft a través de nuestro comportamiento y de nuestra capacidad para auto regular nuestra actividad el cambiar esta imagen equivocada.

## **1. REQUISITOS PARA PARTICIPAR EN PARTIDAS JUGADAS BAJO LA NORMATIVA DE JUEGO DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT**

Los jugadores de Airsoft deberán cumplir los siguientes requisitos para participar en las partidas jugadas bajo la presente Normativa, el incumplimiento de alguno de los requisitos supondrá la expulsión inmediata de la partida:

- Ser mayor de edad.
- Cumplir la Normativa en su totalidad.

## **2. MEDIDAS PERSONALES DE SEGURIDAD**

Con el objetivo de practicar el Airsoft de una forma segura, es obligatorio cumplir las siguientes medidas personales de seguridad:

Es obligatorio el uso de gafas de protección que cumplan uno de estos dos estándares de protección:

- Norma Europea EPI-89/686/CEE (EN166). Dentro de esta especificación, han de ser del tipo A o B (han de llevar grabado *EN166-A* o *EN166-B* en la lente y la montura) (*Ver Anexo V*).
- Estándar americano ANSI Z87.1. Dentro de esta especificación, han de ser del tipo Z87+ (han de llevar grabado *Z87+*)(*Ver Anexo V*).

**NO SÓN APTAS PARA LA PRÀCTICA DEL AIRSOFT LAS GAFAS "DE PATILLA".**

**NO SÓN APTAS PARA LA PRÀCTICA DEL AIRSOFT LAS GAFAS "DE REJILLA".**

Además de cumplir estos estándares, han de impedir el paso de bolas hacia los ojos desde cualquier ángulo.

Las gafas han de ajustarse correctamente y no se han de mover, aunque el jugador corra o haga movimientos bruscos.

Se ruega poner máxima atención durante el intercambio de lentes y seguir las instrucciones del fabricante en realizar esta operación. Después del intercambio, se ha de comprobar que la lente haya quedado bien sujeta a la montura, para evitar accidentes.

Las gafas se deberán llevar puestas siempre, quitado de las zonas de seguridad habilitadas.

Se evitará llevar elementos que puedan resultar peligrosos en caso de caída (palas, cuchillos, etc.) (*ver Punto 6*).

A criterio de la organización, las Medidas Personales de Seguridad podrán ampliarse, obligando por ejemplo al uso de máscaras o ropa gruesa en partidas CQB (*ver Anexo II*), pero nunca podrán reducirse.

No se permitirá participar en partidas jugadas cumpliendo la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft a las personas que puedan mostrar síntomas claros de embriaguez, anomalía psíquica aparente o que se encuentren bajo la influencia notoria de sustancias estupefacientes.

### 3. DOCUMENTACIÓN OBLIGATORIA

Los socios de las asociaciones miembro de la Federació Catalana d'Airsoft han de llevar en todo momento la siguiente documentación cuando participen en un evento o partida:

- Documento Nacional de Identidad o equivalente (Carnet de Conducir, Pasaporte, Tarjeta de Residencia).
- Carnet Federativo que acredite al jugador como Jugador de Airsoft Federado.

### 4. LÍMITES DE VELOCIDAD (POTÈNCIA) Y DISTÀNCIAS MÍNIMAS DE SEGURIDAD.

Para la práctica de este juego, se permite el uso de marcadoras eléctricas, de gas o de muelle, de tiro simple, semiautomático o automático, preparadas para el uso de bolas biodegradables destinadas a la práctica del Airsoft de 6 mm o 8 mm.

Queda prohibido cualquier tipo de bola que no haya estado fabricada con materiales biodegradables no contaminantes.

#### 4.1. Límites de Velocidad y Distancias mínimas de seguridad para marcadoras que usen bolas de 6 mm.

TIPO DE MARCADORA	CAL.	VEL. MÀXIMA		DISTANCIA MÍNIMA DE SEGURIDAD
		FPS	M/S	
PISTOLA	6 mm	<b>330</b>	100,58	5 metros
ESCOPETA	6 mm	<b>350</b>	106,68	5 metros
SUBFUSIL	6 mm	<b>350</b>	106,68	5 metros
FUSIL	6 mm	<b>350</b>	106,68	5 metros
AMETRALLADORA APOYO	6 mm	<b>400</b>	121,92	15 metros
FRANCOTIRADOR SEMIAUTO	6 mm	<b>450</b>	137,16	20 metros
FRANCOTIRADOR CERROJO	6 mm	<b>550</b>	167,64	30 metros

Todas las marcadoras pasaran la prueba del Cronógrafo para medir su velocidad antes de empezar la partida, con bolas de 6 mm de 0,20 gramos y el Hop-Up regulado al mínimo.

Para las marcadoras que puedan tirar a más de 350 fps (Ametralladoras de Apoyo y Francotirador Semi o Cerrojo), se recomienda llevar una marcadora secundaria (Pistola, Escopeta, Subfusil o Fusil), que permita disparar en distancias más reducidas, que nunca podrán ser inferiores a 5 metros.

**Para consultar los requisitos que una marcadora ha de cumplir para ser considerada de Apoyo o de Francotirador, consultar el Anexo IB.**

#### 4.2. Límites de Velocidad y Distancias mínimas de seguridad para marcadoras que usen bolas de 8 mm. (Provisional- En estudio)

TIPO DE MARCADORA	CAL.	VEL. MÁXIMA		DISTANCIA MÍNIMA DE SEGURIDAD
		FPS	M/S	
PISTOLA	8 mm	194	59,13	5 metros
ESCOPETA	8 mm	206	62,79	5 metros
SUBFUSIL	8 mm	206	62,79	5 metros
FUSIL	8 mm	206	62,79	5 metros
AMETRALLADORA APOYO	8 mm	235	71,63	15 metros
FRANCOTIRADOR SEMIAUTO	8 mm	265	80,77	20 metros
FRANCOTIRADOR CERROJO	8 mm	323	98,45	30 metros

Todas las marcadoras pasaran la prueba del Cronógrafo para medir su velocidad antes de empezar la partida, con bolas de 8 mm de 0,34 gramos y el Hop-Up regulado al mínimo.

Para las marcadoras que puedan tirar a más de 206 fps (Ametralladoras de Apoyo y Francotirador Semi o Cerrojo), se recomienda llevar una marcadora secundaria (Pistola, Escopeta, Subfusil o Fusil), que permita disparar en distancias más reducidas, que nunca podrán ser inferiores a 5 metros.

**Para consultar los requisitos que una marcadora ha de cumplir para ser considerada de Apoyo o de Francotirador, consultar el Anexo IB.**

## 5. NORMAS DE CONDUCTA

En vistas a conseguir un juego fluido y una buena convivencia entre jugadores, así como con el resto de la sociedad y autoridades, se deberán seguir las siguientes Normas Básicas de Conducta:

### 5.1. Normas de Conducta Fuera del campo de juego:

- Se evitará vestir uniforme militar completo, así como vestir chalecos tácticos, pistoleras, cananas, o cualquier otra pieza que pueda provocar confusión o pueda intimidar a personas que desconozcan nuestra actividad.
- No se permite exhibir las marcadoras fuera del campo de juego, incluyendo el interior de los vehículos que se encuentren estacionados o circulen por la vía pública.
- Llevaremos con nosotros la documentación reflejada en el Punto 3 de esta Normativa.
- El transporte de las marcadoras al campo de juego se realizará de la siguiente forma:
- En su caja original, o en una funda adecuada, donde se indique claramente que es una marcadora de Airsoft (ver Anexo III).
- En el interior de la caja o funda, la marcadora deberá de:
  - Tener el seguro puesto.
  - Tener colocado en la punta del cañón un distintivo o tapón rojo.
  - Tener la batería desconectada.
  - La marcadora no puede llevar puesto el cargador de bolas, que deberá transportarse a parte y sin bolas.
  - Se recomienda llevar una muestra de bolas con la marcadora, en una bolsa aparte.
- Si el transporte se realiza en coche, las marcadoras se deberán colocar en el maletero del vehículo cumpliendo con todos los puntos reflejados anteriormente.
- El itinerario en caso de transportar marcadoras de Airsoft, tiene que ser, del domicilio al campo de juego y del campo de juego al domicilio.
- Se ha de evitar transportar las marcadoras fuera de los itinerarios marcados en el punto anterior. Exceptuando transportes a servicios técnicos y similares.
- No son aptas para el transporte de marcadoras las fundas de guitarra o similares, ya que puede entenderse que hay ánimo de ocultación en transportar las marcadoras a las mencionadas fundas.



### **- En caso de ser requeridos por las autoridades.**

En el caso que un agente de la autoridad nos solicite que nos identifiquemos y que mostremos el contenido de la caja o funda donde transportamos nuestra marcadora, o del maletero del vehículo donde nos trasladamos, actuaremos de la siguiente forma:

- Nos identificaremos como jugadores federados de Airsoft, miembros de una asociación destinada a la práctica del Airsoft legalmente constituida y perteneciente a la Federació Catalana d'Airsoft. Le entregaremos nuestro D.N.I. (o documento equivalente), y le entregaremos también el carnet federativo.

- En caso de que nos solicite que abramos el maletero si viajamos en coche, o que mostremos el contenido de la funda o caja donde transportamos la marcadora, le informaremos por adelantado del contenido del maletero si es que viajamos en coche, o del contenido de la funda o caja donde transportamos la marcadora. Le indicaremos que nos dirigimos a jugar una partida o que volvemos de jugarla (indicando de dónde venimos y el lugar donde vamos), a continuación le mostraremos el contenido.

- Si el agente de la autoridad decide requisar las marcadoras, le solicitaremos una copia del acta de intervención en la cual figuren nuestros datos, el material requisado, el lugar, fecha y hora y el motivo de la actuación, y nos informaremos de donde deberemos acudir posteriormente a recogerlas o a presentar la documentación que nos requieran. En ningún caso nos enfrentaremos al agente ni perderemos los nervios.

### **5.2. Normas de Conducta en el campo de juego:**

- Respetaremos las zonas de seguridad y los límites del campo de juego, así como los horarios y normas específicas establecidas por los organizadores de la partida.

- Respetaremos los límites de potencia y distancias de seguridad reflejadas en el Punto 4 de esta Normativa.

- Seremos honestos y al recibir un impacto levantaremos los brazos, gritaremos "VALE", e indicaremos que estamos eliminados colocando un trapo rojo sobre nuestra cabeza o en la bocacha de la marcadora (o actuaremos de la forma indicada por los organizadores de la partida).

- Si resultamos eliminados guardaremos silencio y evitaremos actitudes que puedan descubrir al rival que nos ha eliminado, salvo que las normas específicas de la partida indiquen lo contrario.

- En la trayectoria de una bola de Airsoft pueden influir muchos factores, nunca podremos estar seguros al cien por cien de si impactamos o no en otro jugador. Si a pesar de esto tenemos cualquier discrepancia sobre este u otro punto con otro jugador, se canalizará a través de los representantes de grupo y de los organizadores de la partida.

- Mientras estemos eliminados o esperando para incorporarnos a una partida en curso, evitaremos hablar en voz alta y disparar nuestras marcadoras. Estas actitudes pueden confundir a los jugadores que continúan activos en la partida.

- Evita disparar a cortas distancias (5 metros o menos). Para eliminar a estas distancias se puede hacer por contacto o por voz (ver ANEXO I, Combate alternativo).

- Se ha de evitar, en la medida de lo posible, los impactos en la cabeza.

- No se permite disparar "a la libanesa", es decir, sacando únicamente la marcadora desde una posición protegida u obstáculo sin ver a qué o a quien disparamos. Es necesario mirar hacia donde disparamos antes de hacerlo. Esta norma tiene como objeto evitar qué, accidentalmente, un jugador pueda ser tocado a distancias de seguridad inferiores a las marcadas en el punto 4 de esta

Normativa de Juego. No es aplicable a las partidas CQB, donde la distancia de seguridad se reduce de 5 a 0 metros.

- Queda terminantemente prohibido molestar a ningún animal que se encuentre en el campo de juego.
- Queda terminantemente prohibido disparar contra personas que no estén jugando la partida.
- El campo de juego ha de ser respetado, queda prohibido tirar basura o causar destrozos en el campo.
- Queda prohibido encender fuegos en el campo de juego, así como el uso de fogones o artefactos similares en épocas de riesgo de incendio. En épocas en las que no haya riesgo de incendio el uso o no de este tipo de elementos deberá ser autorizado por el dueño del campo.
- Si acceden a la zona de juego personas ajenas o no a la partida que no lleven la protección ocular indicada en el Punto 2 de esta Normativa, informaremos de este punto al resto de jugadores y a la organización pararemos inmediatamente la partida.
- Se evitará practicar Airsoft en campos que no cumplan lo reflejado en el Punto 7 de esta Normativa.

### **5.3. Juego Limpio y Ética Deportiva:**

Los jugadores han de:

- Respetar y tratar con dignidad a los compañeros de equipo, rivales, árbitros organizadores y otros participantes.
- Acatar las decisiones de los árbitros y/o organizadores.
- No instigar, fomentar o participar en discusiones ni actitudes violentas.
- Cumplir los Puntos de esta Normativa en su totalidad.

### **5.4 Interrupciones del Juego**

Se ha de interrumpir una partida o evento de Airsoft de manera inmediata cuando:

- Aparezcan en el terreno de juego personas ajenas a la actividad. Los jugadores y/o la organización han de informar a los ajenos la actividad que se está llevando a término e indicar-les la necesidad de protección ocular adecuada.
- Aparezcan en el terreno de juego autoridades policiales. Los jugadores han de interrumpir inmediatamente la actividad, han de colgarse la marcadora a la espalda y permanecer en el lugar en el que se encuentren. Un miembro de la organización, o un representante de los jugadores, se acercara a los agentes para informarles de la actividad y atender sus requerimientos.
- Se produce una emergencia o una situación de peligro para la integridad física de cualquiera de los participantes.

## 6. RESTRICCIONES

Con el objetivo de evitar accidentes, así como malentendidos que puedan perjudicar la imagen de nuestra afición, se imponen las siguientes restricciones:

- No se permite ningún tipo de simbología política.
- No se permiten símbolos racistas o excluyentes, así como las actitudes antisociales y/o violentas.
- No se permite llevar banderas, estandartes, símbolos o emblemas no recogidos por la Constitución Española, así como las prohibidas expresamente por Ley. Exceptuando:

Las banderas en uso por otros países y que estén recogidas por sus respectivas Constituciones.

Los Emblemas, Simbología o Banderas propias de cada Grupo o Asociación, siempre que estas no incumplan la Ley.

En partidas Históricas, las banderas, estandartes, símbolos o emblemas aprobados previamente por la organización de la partida.

- No se permite llevar emblemas o distintivos de Rango o Unidad en uso por las Fuerzas Armadas o Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, salvo que el portador este autorizado por su profesión.
- No se permite llevar ningún tipo de arma no simulada, ni para el juego ni como elemento decorativo, quedando así prohibida la entrada a la partida a jugadores con armas blancas, pistolas detonadores o de señales, armas de balines o perdigones, artefactos pirotécnicos, etc. Se permitirá llevar multiusos, siempre que sea en lugar no visible y de forma segura, y solo se podrán usar en la zona de seguridad.
- Se prohíbe expresamente el uso de artefactos que puedan comportar riesgo de incendio o riesgo para la integridad física de los jugadores (botes de humo, petardos, etc.). Solo se podrán utilizar artefactos pirotécnicos en casos puntuales y con la autorización y supervisión de las autoridades competentes.
- Se prohíbe expresamente el uso de punteros láser de clase 3 o superiores (prohibidos para uso no profesional por su peligrosidad). Debemos comprobar en el embalaje que el puntero láser es de uno de estos tipos:

**Clase 1** - Son los productos láser seguros en todas las condiciones de utilización razonablemente previsibles.

**Clase 2** - Son los productos láser que emiten radiación visible en el intervalo de longitudes de onda entre 400 nm y 700 nm, la protección ocular se consigue normalmente apartando el ojo, incluso el reflejo palpebral, no obstante, se han de tomar precauciones para evitar la visión continua directa del haz. En caso de ser de Clase 2, hemos de evitar apuntar con el láser a los ojos de nadie.

- Se prohíbe disparar en automático las marcadoras asimiladas como Francotirador Semiautomático, y que por tanto pasen de 350 fps.

## 7. CAMPOS DE JUEGO

### 7.1. Requisitos que han de cumplir los Campos de Juego

Con tal de llevar a término las actividades de juegos de Airsoft de una forma segura y controlada, y para cumplir con lo que dice la Ley 11/2009, del 6 de julio, de regulación administrativa de los espectáculos públicos y las actividades recreativas; las asociaciones miembro de la Federació Catalana d'Airsoft podrán llevar a término juegos de Airsoft en propiedades privadas o de titularidad pública que cumplan los siguientes requisitos:

● **Terrenos de propiedad privada en los que se pueda impedir el acceso a la finca de personas ajenas a la actividad, por estar los accesos cerrados o poderse cerrar provisionalmente durante la celebración de los juegos:**

Se deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Contar con permiso expreso del propietario de la finca para el desarrollo de la actividad.
- Comunicar la actividad a las autoridades municipales.
- En caso de que los jugadores no estén cubiertos por un seguro de responsabilidad civil, contratar uno específico para el campo de juego.
- Disponer una zona de seguridad a la que no se pueda acceder durante el juego, y que transcurra a lo largo del perímetro del campo, dejando la distancia suficiente, o tomando las medidas oportunas, para evitar que las bolas disparadas puedan superar el límite de la propiedad, y para evitar que los jugadores se acerquen demasiado al límite del campo y puedan ser vistos desde el exterior.
- Disponer de una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde los jugadores puedan cambiarse y preparar sus marcadoras, así como de una zona de pruebas donde se puedan hacer las comprobaciones y eventuales reparaciones necesarias en las mismas.

● **Terrenos de propiedad privada en los cuales no se pueda impedir el acceso de personas ajenas a la partida a la finca, por no ser posible cerrar los accesos por ser estos caminos de uso público:**

Se deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Contar con permiso expreso del propietario de la finca para el desarrollo de la actividad.
- Obtener permiso de las autoridades municipales, o de la Generalitat de Catalunya, en el caso de que el Ayuntamiento no haya solicitado las competencias en esta materia, para la celebración de la actividad.
- En caso de que los jugadores no estén cubiertos por un seguro de responsabilidad civil, contratar uno específico para el campo de juego.
- Disponer de una zona de seguridad a la que no se pueda acceder durante el juego, y que discurra a lo largo del perímetro del campo, dejando la distancia suficiente, o tomando las medidas oportunas, para evitar que las bolas disparadas puedan superar el límite de la propiedad, y para evitar que los jugadores se acerquen demasiado al límite del campo y puedan ser vistos desde el exterior.

- Disponer de una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde los jugadores puedan cambiarse y preparar sus marcadoras, así como de una zona de pruebas donde se puedan hacer las comprobaciones y eventuales reparaciones necesarias en las mismas.

● **Edificaciones de propiedad privada que se encuentren aisladas de edificaciones o instalaciones ajenas a la actividad, y de caminos o calles de uso público:**

Se deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Contar con permiso expreso del propietario de la finca para el desarrollo de la actividad.
- Comunicar la actividad a las autoridades municipales.
- Contratar un seguro de responsabilidad civil específica para el edificio que se quiera usar como campo de juego.
- Disponer de una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde los jugadores puedan cambiarse y preparar sus marcadoras, así como de una zona de pruebas donde se puedan hacer las comprobaciones y eventuales reparaciones necesarias en las mismas.

● **Edificaciones de propiedad privada que se encuentren en la proximidad de otras edificaciones o instalaciones ajenas a la actividad, o de caminos o calles de uso público:**

Se deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Contar con el permiso expreso del propietario de la finca para el desarrollo de la actividad.
- Obtener permiso de las autoridades municipales, o de la Generalitat de Catalunya, en el caso de que el Ayuntamiento no haya solicitado las competencias en esta materia, para la celebración de la actividad.
- Contratar un seguro de responsabilidad civil específica para el edificio que se quiera usar como campo de juego.
- Habilitar las ventanas y puertas sistemas que impidan la salida de bolas al exterior del edificio. Este punto es extensible a cualquier otro tipo de acceso, respirador, etc. que sea susceptible de permitir la salida de bolas al exterior del edificio.
- Respetar los horarios marcados, así como los niveles de ruido permitidos en la correspondiente Normativa Municipal de ruidos (contaminación acústica), o Normativa o Ley equivalente.
- Disponer de una zona de seguridad en el interior de la propiedad donde los jugadores puedan cambiarse y preparar sus marcadoras, así como de una zona de pruebas donde se puedan hacer las comprobaciones y eventuales reparaciones necesarias en las mismas.

● **Edificaciones o Terrenos propiedad de Instituciones dependientes de la Administración Pública, o gestionadas por estas**

Se deberán cumplir las condiciones reflejadas en los puntos anteriores, dependiendo de las características de cada terreno o edificación, además de contar con:

- Permiso expreso de la Institución gestora del terreno o la edificación.
- Permiso de las autoridades municipales, o de la Generalitat de Catalunya, en el caso de que el

Ayuntamiento no haya solicitado las competencias en esta materia, para la celebración de la actividad.

**En todos los terrenos o edificaciones se deberá realizar una inspección por parte de los organizadores de la partida, en la cual se deberán delimitar y señalar las zonas que puedan suponer un peligro para la integridad física de los jugadores. Se prohibirá el paso de jugadores a las mencionadas zonas.**

**ES OBLIGATÒRIA LA SEÑALIZACION DE LOS ACCESOS Y LOS LÍMITES DE LOS CAMPOS DE JUEGO, RESPETANDO LAS INDICACIONES DEL ANEXO 4.4.2 DEL REGLAMENTO DE RÈGIMEN INTERNO DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT.**

**ESTAS NORMAS HAN ESTADO CONSULTADAS A LOS ÒRGANOS CORRESPONDIENTES DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA, Y HACEN REFERENCIA SOLO A LOS REQUISITOS QUE ESTAN OBLIGADAS A CUMPLIR LAS ASOCIACIONES SIN ANIMO DE LUCRO QUE GESTIONEN UN CAMPO DE JUEGO. NO SÓN APLICABLES A EMPRESAS O PARTICULARES QUE GESTIONEN UN CAMPO DE JUEGO CON ANIMO DE LUCRO. LA GENERALITAT DE CATALUNYA TIENE ESTABLECIDAS CONDICIONES ESPECÍFICAS PARA LA SOLICITUD DE PERMISOS Y CONTRATACIÓN DE SEGUROS PARA A ACTIVIDADES DE RIESGO O DESPORTES DE AVENTURA GESTIONADAS POR EMPRESAS.**

Los campos de juego han de contar con las siguientes zonas delimitadas:

**- Zona de juego.**

Por "zona de juego" se entiende la zona delimitada del terreno donde se desarrolla la partida, incluyendo la zona o zonas de eliminados. En la zona de juego es obligatorio siempre el uso de protección ocular adecuada.

**- Zona de pruebas.**

Por "zona de pruebas" se entiende la zona delimitada del terreno donde se realice la prueba de cronógrafo, así como los ajustes de la marcadora que requieran realizar disparos (ajuste del hop-up, comprobación de baterías, ajuste de elementos de puntería, etc.). En la zona de pruebas es obligatorio siempre el uso de protección ocular adecuada.

**- Zona de seguridad.**

Por "zona de seguridad" se entiende cualquier zona delimitada del terreno donde los jugadores puedan desposeerse de la protección ocular sin riesgo. En la zona de seguridad queda terminantemente prohibido disparar. Se consideraran obligatoriamente como "zona de seguridad" las zonas designadas como aparcamiento de vehículos y zonas para cambiarse, dependiendo del tipo y duración de la partida pueden considerarse también como zona de seguridad las zonas de acampada, zonas de descanso, zonas destinadas al personal de organización, etc.

La "zona de seguridad" ha de estar situada en una zona suficientemente alejada de la zona de juego, o contar con los medios suficientes, para evitar el paso de bolas disparadas al interior de la misma.

En caso de ser necesario realizar reparaciones en la marcadora, o ajustes que requieran su desmontaje, se realizaran obligatoriamente en la zona de seguridad.

## 8. REQUISITOS QUE HAN DE CUMPLIR LOS ORGANIZADORES DE PARTIDAS REGIDAS POR ESTA NORMATIVA DE JUEGO

Los grupos o asociaciones acogidos a esta Normativa y que pretendan organizar partidas regidas por la misma deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Deberán contar obligatoriamente con los medios suficientes para garantizar el cumplimiento de lo reflejado en los Puntos 2 y 4 de esta Normativa, es decir:
  - Cronógrafo para poder medir la velocidad de las marcadoras a usar en la partida.
  - Gafas de protección de reserva para poder resolver los problemas de rupturas, o protección inadecuada de los participantes.
- Si se exigen por parte de la organización medidas personales de seguridad superiores a las reflejadas en el Punto 2 de esta Normativa, y que comporten la utilización de otros elementos aparte de las gafas (máscaras, cascos, etc.), se deberá contar con unidades de reserva de estas.
- Deberán contar también obligatoriamente con, al menos, un botiquín de primeros auxilios, así como medios para contactar con servicios de emergencia en el caso de ser necesaria la evacuación de algún participante.
- Se ha de notificar la celebración de la partida a las autoridades locales por escrito, o de la forma que las autoridades indiquen a los organizadores de la partida.
- Se recomienda que cuenten con marcadoras de reserva para substituir a las que sobrepasen los límites establecidos en el Punto 4.
- **Se prohíbe el uso de bocachas reductoras** para reducir la velocidad de salida de las bolas, ya que solo son efectivas en marcadoras que funcionen en semiautomático, perdiendo efectividad en marcadoras que disparen en automático.
- Deberán contar con un campo de juego que cumpla lo reflejado en el Punto 7 de esta Normativa.
- Deberán disponer una zona de seguridad en la cual no se permita disparar, en el interior o contigua a la zona de juego.
- Si el campo de juego no cuenta con un Seguro de Responsabilidad Civil y en la partida participan jugadores que no sean beneficiarios del seguro federativo, es obligatoria la contratación de un seguro que cubra a estos jugadores durante las fechas de celebración de la partida.
- En caso de que sea necesario el acceso de vehículos a la finca donde se desarrolle el juego, este se deberá hacer teniendo en cuenta la Ley 9/1995, de 27 de julio, de regulación del acceso motorizado al medio natural (DOGC 2082, de 2.8.95), el DECRETO 166/1998, de 8 de julio, de regulación del acceso motorizado al medio natural, y sus posteriores modificaciones de los años 2003 (DECRETO 111/2003, del 1 de abril, de modificación de la composición de las comisiones consultivas de acceso motorizado al medio natural reguladas por el Decreto 166/1998, de 8 de julio, de regulación del acceso motorizado al medio natural) y 2006. Estos documentos forman parte del Anexo 4.6 del Reglamento de Régimen Interno de la Federació Catalana d'Airsoft, "Acceso motorizado a los campos de juego".

## ANEXO I de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft

### NORMAS BÁSICAS DE JUEGO EN UNA PARTIDA DE AIRSOFT

Las partidas se organizaran y se jugaran cumpliendo en todo momento e íntegramente los puntos de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft.

Antes de empezar cualquier tipo de partidas, se ha de medir la velocidad de salida de las marcadoras que se utilizaran mediante cronógrafo (Ver Punto 4 de la Normativa). Seguidamente se ha de acordar el tipo de juego, su duración y la forma de finalización, así como los límites físicos del terreno de juego y la zona de eliminados.

Cualquier jugador que llegue a la zona de juego después de que la partida haya empezado deberá esperar a la siguiente partida para incorporarse (en la zona de eliminados), dejando este punto siempre al criterio de los organizadores.

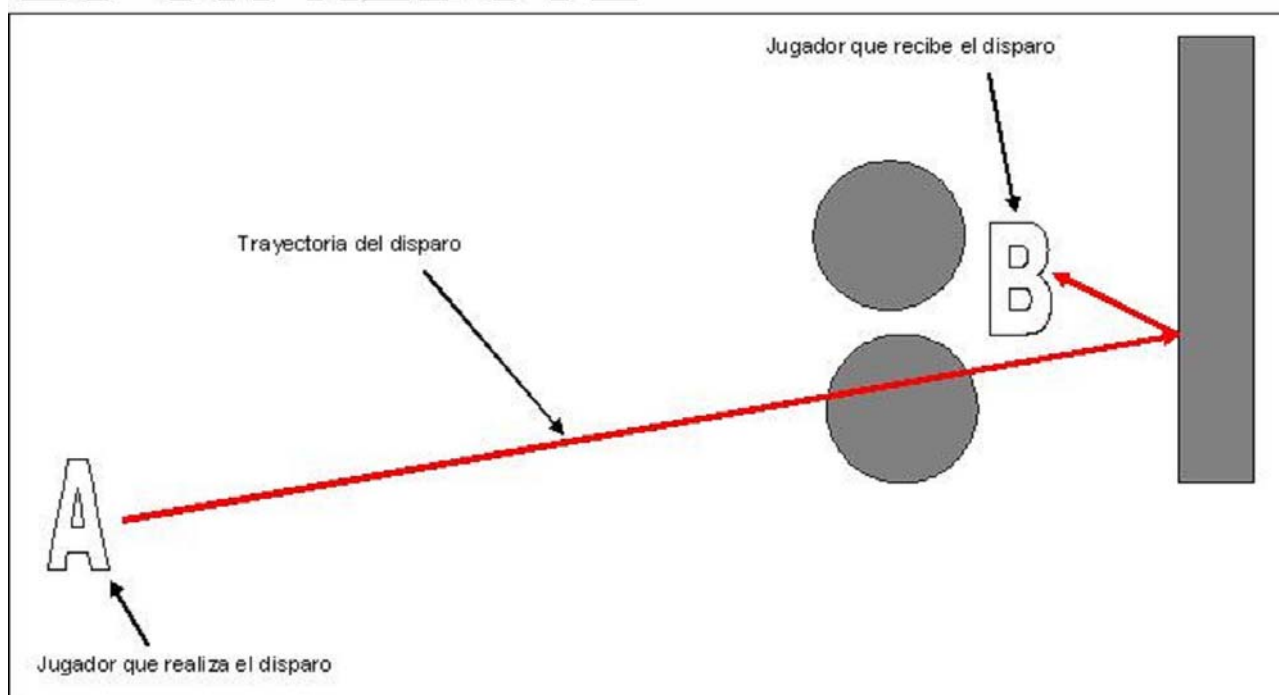
En ningún momento se podrá abandonar el terreno de juego, dándose el jugador que lo incumpla por eliminado.

Como norma general, la partida comienza con un pitido y finaliza con tres pitidos, o cuando finalice el tiempo de duración, o cuando se cumpla un objetivo pactado por adelantado. Estas condiciones pueden ser cambiadas por la organización.

#### Eliminación

Como norma general, y si la organización no establece otras condiciones, un impacto equivale a la eliminación del jugador, aunque el tiro haya estado efectuado por un jugador del mismo bando. Se considera impacto de eliminación el que se produce sobre cualquier parte del jugador, también en marcadoras y equipo, excepto los rebotes sobre superficies duras.

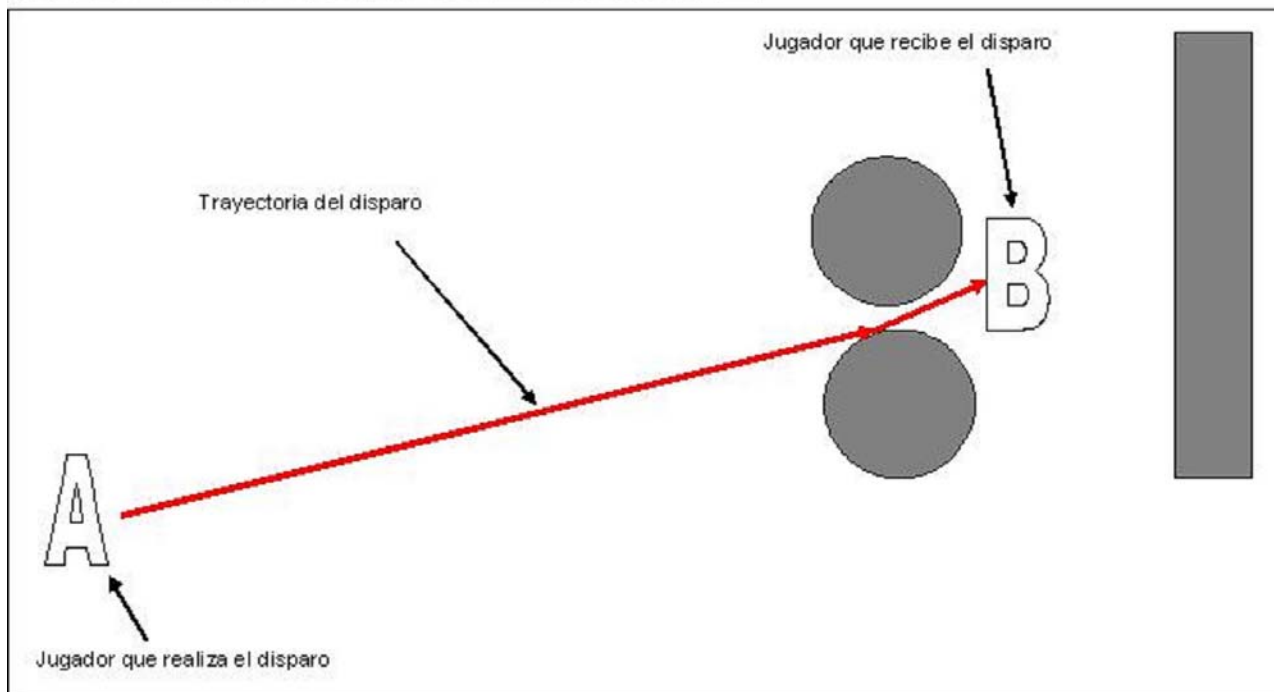
## ES UN REBOTE





No se consideraran rebotes las bolas que pasen a través de hojas o arbustos, así como las bolas que al tocar en un objeto situado entre los dos jugadores cambien ligeramente de trayectoria, pero no inviertan el sentido en el cual han sido disparadas.

# NO ES UN REBOTE



A criterio de la organización se pueden considerar también impactos de eliminación los rebotes.

Al recibir un impacto, un jugador gritará "VALE " o "ELIMINADO", pondrá un trapo rojo de forma visible en la cabeza (o alternativamente, en la bocacha de la marcadora, si lleva ésta levantada durante el trayecto), pondrá el seguro a la marcadora, e ira en silencio a la Zona de Eliminados.

Una vez eliminado de la partida no puede comunicarse con el resto de jugadores, ni continuar en el área de juego.

A criterio de la organización se puede establecer la condición de "jugador herido", así como las normas que regulen esta condición (eliminación, posibilidad o no de hablar, posibilidad o no de ser movido por otros jugadores, etc....)

No se permite simular la eliminación o la condición de "jugador herido".

**Si te han tocado con una bola, no lo dudes, dí que estás eliminado. En ningún caso el jugador eliminado se ha de quitar las gafas o máscara de seguridad.**

Si la eliminación se produce de "forma silenciosa" mediante contacto físico (un jugador toca con la mano a otro). El jugador eliminado se ha de quedar en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje; en este momento anunciará su eliminación y se dirigirá a la zona de eliminados.

**Ante la duda, estás eliminado.** Si crees que te ha tocado una bola, pero no has sentido nada, date por eliminado: es probable que haya impactado en el chaleco, rodilleras, botas, u otras partes del equipo, o que las bolas hayan llegado con tan poca fuerza que no hayas sentido el impacto.

Si crees que has tocado a alguien, pero no estás seguro, no acuses a esta persona de hacer trampas, posiblemente no hayas impactado. Si la situación se repite en más de una ocasión con la misma persona, o si has podido comprobar que has tocado a este jugador y este no ha "cantado" el impacto con mala fe, coméntalo con la organización de la partida o con el responsable de tu grupo. Estos se pondrán en contacto con el responsable del grupo de dicho jugador.

Como norma general, los eliminados no pueden dejar equipo o marcadoras, aunque la organización puede decidir modificar este punto.

**Se tendrá especial atención con lo indicado en los puntos 1, 2, 3, 4, 5 y 6 de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft.**

### **Normas de combate Alternativo**

Hay situaciones en las cuales, por sigilo o por estar a una distancia inferior a la de seguridad, la eliminación se realiza con métodos alternativos a disparar la marcadora.

- **Eliminación Silenciosa.** También llamada "Muerte a cuchillo". Se produce cuando un jugador de un bando contrario toca a otro con la mano, o con un cuchillo simulado de goma, siempre de manera suave y tranquila. El jugador eliminado ha de quedarse en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje; en ese momento anunciará su eliminación, se pondrá el trapo rojo e irá a la zona de eliminados.

- **Eliminación por voz.** También llamada "**Regla del Bang**". Este sistema se utiliza SOLO para enfrentarse a un jugador que está a menos de cinco metros, para evitar dispararle, siempre que este no se encuentre en una situación que le permita reaccionar. Es necesario apuntar la marcadora hacia al jugador y gritar "¡BANG!" o "¡PUM!" en vez de disparar. Solo se puede eliminar de esta manera a un jugador a la vez. No se permite eliminar por voz sin tener una marcadora en las manos que apunte al oponente, ni a cinco o más metros del jugador que queremos eliminar.

## **ANEXO II de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft**

### **TIPOS DE PARTIDAS**

Por sus características, existen tipos de partidas que pueden regirse por normas especiales. Los tipos recogidos en esta Normativa son:

#### **PARTIDAS "CQB"**

Se entiende por CQB (Close Quarters Battle) la partida que se realice en el interior de edificaciones o en poblado. En este tipo de partidas, a causa de la habitual proximidad física de los jugadores, se reduce la distancia de seguridad de 5 a 0 metros.

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

Es obligatorio antes del comienzo de la partida delimitar la Zona CQB.

En caso de que la partida se desarrolle en el interior de un solo edificio, sin utilizar terrenos adyacentes, la Zona CQB será solo en el interior del edificio.

En caso de conjuntos de edificaciones (poblado) con una distancia entre ellos de menos de 10 metros, la zona CQB será el conjunto del poblado más un perímetro exterior de 5 metros desde el límite del poblado que deberá estar señalizado. Esto es extensible a terrenos donde el campo combine áreas de juego CQB y áreas de juego abierto (por ejemplo edificaciones en áreas de bosque, o similares), también se deberá señalar un perímetro de 5 metros alrededor de las edificaciones que delimitará la "Zona CQB".

Esta delimitación permite que los jugadores que se encuentren en el interior de un edificio defendiéndolo, o en el exterior de este con la intención de acceder, sepan con seguridad sobre cuales jugadores pueden usar las marcadoras en automático y sobre quienes no, y las medidas de seguridad complementaria que deben llevar puestas para acceder al interior de esta zona.

#### **Restricciones:**

No se permite usar, a distancia de seguridad inferior a la marcada en el punto 4 de esta Normativa de Juego de marcadoras de APOYO, FRANCO TIRADOR SEMIAUTOMÀTICA Y FRANCO TIRADOR de CERROJO.

#### **Medidas de seguridad complementarias:**

Para evitar lesiones físicas, es de uso obligado la protección fijada por la organización a parte de las gafas (máscara, casco, ropa gruesa, etc.)

La organización de la partida decidirá en última instancia si la protección que lleva el jugador es adecuada o no, y por tanto le permitirá o no jugar.

Debido a la posibilidad de golpearse accediendo a edificios, es obligatorio en partidas CQB el uso de casco de protección, y se recomienda el uso de rodilleras y coderas, para evitar daños de importancia.

#### **Reglas de juego complementarias para partidas CQB:**

En el interior de la Zona CQB (Interior de poblado, interior de edificios y área de 5 metros de perímetro exterior):

1. Es obligatorio el uso de casco de protección.

2. Se recomienda el uso de protección complementaria (ropa gruesa, máscara, rodilleras, coderas, etc.).

3. La distancia de seguridad se reduce a 0.

4. Solo se pueden usar marcadoras de PISTOLA, ESCOPETA, SUBFUSIL y FUSIL. (Máximo 350 fps) por parte de jugadores que estén en el interior de la zona CQB y disparen sobre jugadores que también estén en el interior de la zona CQB. ESTAS MARCADORAS NO SE PODRAN DISPARAR EN AUTOMÁTICO.

5. Otros tipos de marcadora solo se podrán usar, en partidas que incluyan una Zona CQB por parte de jugadores que:

- Estén fuera de la Zona CQB y disparen a jugadores que estén fuera de la Zona CQB.
- Estén fuera de la Zona CQB y disparen a jugadores que estén en el interior de la Zona CQB a la distancia de seguridad indicada en el punto 4 de esta Normativa de Juego.
- Estén en el interior de la Zona CQB y disparen a jugadores que estén fuera de la Zona CQB a la distancia de seguridad indicada en el punto 4 de esta Normativa de Juego.

6. Las marcadoras indicadas en el punto 5 de este anexo podrán usarse en automático siempre y cuando cumplan lo que se establece en el punto 5 de este anexo.

## **PARTIDAS "CON GUIÓN"**

Se entiende por partida "CON GUIÓN" aquella en la cual se utilice un guión de juego, que exponga unos objetivos y condiciones de victoria para los bandos enfrentados.

En una partida con guión pueden utilizarse objetos o pueden existir personajes que interactúen con el resto de jugadores y que supongan la realización de misiones específicas que decanten el resultado final de la partida. La utilización de los mencionados objetos, así como la participación de los mencionados personajes será reglamentada por la organización de la partida.

## **PARTIDAS "HISTÓRICAS"**

Se entiende por partida "HISTÓRICA" la que se juegue recreando un conflicto bélico pasado, y que para jugarla se exigen unas normas concretas de uniformidad y equipamiento.

Las Normas de uniformidad, el equipamiento y las marcadoras permitidas, así como otros puntos que tengan que ver con la ambientación histórica de la partida quedan a criterio de la organización de la misma, pero siempre teniendo en cuenta la legislación vigente.

## **PARTIDAS "MilSim"**

Se entiende por partida "MilSim" (Simulación Militar) aquella que se juegue con un guión de juego que incluya simulación de operaciones reales, que por su duración permita adoptar iniciativas al margen del guión inicial, que no altere su desarrollo por inclemencias meteorológicas, y que incluya la utilización de roles de juego concretos, como pueden ser sanitarios, mandos, comunicaciones, etc.

A criterio de la organización queda el sistema de sanitarios a utilizar, los roles de mando, la limitación o no de bolas por jugador, los requisitos en materia de equipación y marcadoras a utilizar, así como la utilización de vehículos y la interacción de estos con el resto de jugadores.

## ANEXO III de la Normativa de Juego de la Federació Catalana d'Airsoft

### TARGETA DE TRANSPORTE DE MARCADORAS DE AIRSOFT.

La tarjeta de transporte tiene que estar colocada en un sitio visible de la funda donde esté guardada la marcadora de Airsoft durante su transporte.

La tarjeta de transporte es propiedad de la Federació Catalana d'Airsoft, y su uso solo se autoriza a socios de asociaciones miembro de la Federació Catalana d'Airsoft que puedan acreditar la condición de jugadores de Airsoft federados.

La Federació Catalana d'Airsoft se reserva el derecho de actuar legalmente contra las personas físicas o jurídicas que hagan uso no autorizado de la tarjeta de transporte de la FCA.



**ATENCIÓN**  
CONTIENE  
**DOCUMENTO PROPIEDAD**  
**DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT**  
**MARCADORAS**  
**DE AIRSOFT**  
USO RESTINGIDO A SOCIOS  
DE ASOCIACIONES MIEMBRO  
DE LA FEDERACIÓN  
DESTINADAS A LA PRÁCTICA DE JUEGOS DE SIMULACIÓN

© Federació Catalana d'Airsoft

EL AIRSOFT ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN EN EL QUE SE UTILIZAN MARCADORAS QUE DISPARAN BOLITAS FABRICADAS CON MATERIALES BIODEGRADABLES BASADOS EN EL ALMIDÓN PROCEDENTE DE CEREALES O EN LA FÉCULA NO ALIMENTARIA CON UNA POTENCIA MÁXIMA DE 3 JOULES. LA PRÁCTICA DEL AIRSOFT NO COMPORTA NINGUNA VINCULACIÓN POLÍTICA, RELIGIOSA, EXCLUYENTE O ILÍCITA.

ESTA TARJETA ES PROPIEDAD DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT (G65068553), Y SU USO SOLO ESTÁ AUTORIZADO A SOCIOS DE ASOCIACIONES MIEMBROS DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT QUE PUEDAN ACREDITAR LA CONDICIÓN DE JUGADORES DE AIRSOFT FEDERADOS.

LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT SE RESERVA EL DERECHO DE ACTUAR LEGALMENTE CONTRA EL USO NO AUTORIZADO DE ESTA TARJETA.

Federació Catalana d'Airsoft

FEDERACIÓN REGISTRADA CON EL NÚMERO 647/1 EN LA D.G.D.E.J. DEL DEPARTAMENT DE JUSTICIA DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA. FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT - G65068553

## **ANEXO IV**

### **REQUISITOS A CUMPLIR POR LAS MARCADORAS PARA SER CONSIDERADAS COMO "MARCADORA DE APOYO" O "MARCADORA DE FRANCOOTIRADOR".**

#### **Se consideraran de APOYO las siguientes marcadoras:**

- Las que hayan estado concebidas por el fabricante como reproducciones de Ametralladoras de Apoyo, y por tanto no necesiten ninguna modificación. (M249 Minimi, M60, MG42, etc...)
- Las que hayan evolucionado a partir de un kit que incluya obligatoriamente bípode, cargador de gran capacidad y cañón largo. (M16 mod.742, RPK47/74, MG36, L74 LSW, etc...)

Para ser considerada como marcadora de apoyo, obligatoriamente ha de ser una reproducción de un modelo de arma que exista y que tenga esta categoría. No se consideraran marcadoras de apoyo las marcadoras que no se correspondan con un modelo de arma real.

Una vez considerada una marcadora como MARCADORA DE APOYO, podrá superar los 350 fps sin sobrepasar nunca los 400 fps. A partir del momento en que supere los 350 fps, la distancia mínima para disparar esta marcadora será de 15 metros, es decir, las marcadoras consideradas "DE APOYO" tendrán una distancia mínima de seguridad de 15 metros a partir de 351 fps.

#### **Se consideraran de FRANCOOTIRADOR SEMIAUTO las siguientes marcadoras:**

- Las que hayan estado concebidas por el fabricante como reproducciones de Rifles de Francotirador semiautomáticos, así como las reproducciones de Fusiles de Tirador Selecto, y por tanto no necesiten ninguna modificación. (PSG-1, Dragunov, G3 SG1, SR-25, SL-9, etc.)
- Las que hayan evolucionado a partir de un kit que incluya obligatoriamente bípode, cañón largo y culata específica.

Por ser considerada como a marcadora de francotirador semiautomática, obligatoriamente ha de ser una reproducción de un modelo de arma que exista y que tenga esta categoría. No se consideraran marcadoras de francotirador semiautomáticas las marcadoras que no se correspondan con un modelo de arma real.

Una vez considerada una marcadora como MARCADORA DE FRANCOOTIRADOR SEMIAUTOMÁTICA, podrá superar los 350 fps sin sobrepasar nunca los 450 fps. A partir del momento en que supere los 350 fps, la distancia mínima para disparar esta marcadora serán de 20 metros, es decir, las marcadoras consideradas "DE FRANCOOTIRADOR SEMIAUTOMÁTICA" tendrán una distancia mínima de seguridad de 20 metros a partir de 351 fps.

**Las marcadoras de francotirador semiautomáticas no podrán ser usadas en tiro automático, aunque cuenten con esta opción. El incumplimiento de este punto supondrá la expulsión inmediata de la partida y la abertura del correspondiente expediente informativo/disciplinario contra la asociación a la que pertenezca el infractor.**

**Se consideraran de FRANCOTIRADOR DE CERROJO las siguientes marcadoras:**

- Todas las marcadoras que se correspondan con modelos de armas de francotirador o tirador selecto, y que necesiten ser montadas manualmente para efectuar cada disparo, ya sea a través de un cerrojo o a través de la palanca de carga de la marcadora. No se podrán incluir en esta categoría las marcadoras que utilicen un sistema eléctrico para ser montadas.

Una vez considerada una marcadora como MARCADORA DE FRANCOTIRADOR DE CERROJO, podrá superar los 350 fps sin sobrepasar nunca los 550 fps. A partir del momento en que supere los 350 fps, la distancia mínima para disparar esta marcadora será de 30 metros, es decir, las marcadoras consideradas "FRANCOTIRADOR DE CERROJO" tendrán una distancia mínima de seguridad de 30 metros a partir de 351 fps.

## ANEXO V

### ESTUDIO DE RESISTENCIA DE GAFAS DE SEGURIDAD, SEGUN LOS ESTÁNDARES EUROPEOS Y NORTE-AMERICANOS

La normativa europea EN 166 "Protección individual del ojo. Requisitos" de Abril 1996, expone:

Categoría F: PARTÍCULAS A GRAN VELOCIDAD + IMPACTO A BAJA ENERGIA

Categoría B: PARTÍCULAS A GRAN VELOCIDAD + IMPACTO A MEDIA ENERGIA

Categoría A: PARTÍCULAS A GRAN VELOCIDAD + IMPACTO A ALTA ENERGIA

Nota: Si los símbolos F, B y A no son comunes al ocular y a la montura, entonces al protector de ojo completo se le asignará el nivel más bajo. Por eso ha de estar marcado "B" tanto en la montura como en la lente.

#### Impactos

Se establecen cuatro clases de resistencia mecánica ante golpes o impactos, que se deberá relacionar con las condiciones realmente encontradas en el lugar de trabajo. Por tanto, los oculares pueden ser:

S \* Uso general o básico. La protección máxima ofrecida es el equivalente a un impacto de una bola de acero de 43 g de peso, dejada caer libremente desde una altura de 130 cm.

F \* Impacto de alta velocidad con baja energía. En este caso el ocular es capaz de resistir el impacto de una bola de acero de 6 mm de diámetro y 0,86 g de peso lanzada a una velocidad de 45 m/segundo.

B \* Impacto de alta velocidad con media energía. El ocular resiste el impacto del mismo proyectil, pero a 120 m/segundo.

A \* Impacto de alta velocidad con alta energía. La resistencia mecánica es tal que no rompe cuando el proyectil llega a velocidades de hasta 190 m/segundo.

En la norma EN 166 se admite que las gafas de montura universal puedan asumir una resistencia mecánica máxima correspondiente al grado de alta velocidad a baja energía. Las de montura integral tienen un grado de protección máximo de alta velocidad a media energía. Solo se admiten las pantallas faciales cuando el riesgo de impacto es equivalente al de alta velocidad con alta energía.

Según la fórmula para calcular la energía cinética de un cuerpo:  $(m \cdot v^2)/2$ , esta es la resistencia de las gafas, según su homologación EN 166:

F -0,86 g -45 m/segundo -----> 0,870 Joules

B -0,86 g -120 m/segundo -----> 6,192 Joules

A -0,86 g -190 m/segundo -----> 15,523 Joules

Y esta es la potencia de un posible impacto en nuestro juego:

0,20 g -200 fps (60,8 m/segundo) -----> 0,370 Joules

0,20 g -250 fps (76,0 m/segundo) -----> 0,580 Joules

0,20 g -300 fps (91,2 m/segundo) -----> 0,830 Joules

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

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

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

0,20 g -550 fps (167,2 m/segundo) -----> 2,795 Joules



**Como se puede comprobar, solo las gafas que tienen marcada una "B" en montura y óptica, son aptas para jugar a Airsoft de forma segura.**

El estándar de protección norte-americano, el ANSI z87.1, de 2003, igual que en los modelos europeos, establece una marca en las lentes que indica el grado de protección:

- Básico: "Z87"
- Alto: "Z87+"

Estos niveles de protección tienen requisitos de prueba diferentes.

Las lentes "de Impacto Básico" han de superar un test en el cual una bola de 1 pulgada de diámetro (2.54 cm) de 43 g de peso cae desde una altura de 50 pulgadas (127 cm)

Las lentes "de Alto Impacto" han de superar un test en el cual una bola de acero de 1/4 de pulgada (6.35 mm) y 0,86 gr. de peso es lanzada a diferentes velocidades, según el tipo de lente:

- Gafas tipo patilla: 150 FPS
- Gafas tipo motocrós ("Goggles"): 250 FPS
- Pantallas faciales (tipo soldadura): 300 FPS

Esta es la resistencia de las gafas, según su homologación ANSI z87.1:

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

**Como se puede comprobar solo las gafas que tienen marcado Z87+ y NO son de patilla sirven para jugar a Airsoft.**

# Señalización de campos de juego

REGLAMENTO DE REGIMEN INTERNO  
DE LA FEDERACIÓ CATALANA D'AIRSOFT  
Anexo 4.4.2.

## **SEÑALIZACIÓN PARA LOS ACCESOS A LOS CAMPOS DE JUEGO.**

Los modelos de señalización de campos de juego confeccionados por la Federació Catalana d'Airsoft tienen como objetivo la señalización eficaz de las diferentes áreas de los campos de juego, con el objetivo de aumentar la seguridad de las actividades de Airsoft.

Los carteles de señalización deben tener una medida mínima de 240x290 mm., deben estar impresos a color, y deben ser colocados en lugares visibles.

Los carteles de aviso de actividad deben ser colocados en los accesos a la finca donde se encuentre el campo de juego.

Los carteles de señalización de los límites del campo de juego y de obligatoriedad de uso de equipos de protección individual deben colocarse siguiendo los límites del campo de juego, con una distancia máxima entre cartel y cartel de 50 metros.

Todos los carteles colocados deben estar escritos en catalán, pueden colocarse también carteles escritos en castellano en proporción de 1 a 1. (50% en catalán, 50% en castellano).

Estos carteles de señalización pueden ser substituidos por otros equivalentes si así fuese indicado por las autoridades competentes, o por comodidad de los gestores del campo de juego o la actividad. En caso de ser substituidos por carteles compatibles, estos deberán tener las mismas medidas mínimas que los carteles de la FCA y deberán respetar los colores empleados en su diseño, debido a que estos indican si el cartel es indicativo de información, de obligatoriedad o de prohibición o peligro.

Modelos de señalización básicos:

**CSFCA001 - AVÍSO DE ACTIVIDAD** (Accesos a la finca).

**CSFCA002 - PROHIBICIÓN DE ACCÉSO A PERSONAL AJENO A LA ACTIVIDAD** (Límites del campo de juego. Visibles desde el exterior del área de juego).

**CSFCA003 - OBLIGATORIEDAD DE PROTECCIÓN OCULAR** (Límites del campo de juego. Visibles desde el exterior del área de juego).

**CSFCA004 – PROHIBICIÓN DE ACCÉSO A JUGADORES DURANTE EL JUEGO** (Límites del campo de juego. Visibles desde el interior del área de juego).

**CSFCA005 – ZONA DE SEGURIDAD**

**CSFCA006 – PUNTO DE REUNIÓN INCIDÈNCIAS** (Punto donde tienen que dirigirse los jugadores en caso de interrupción del juego por causa no grave (acceso de personal ajeno al área de juego, finalización del juego, etc.)

**CSFCA007 – PUNTO DE EVACUACIÓN** (Punto donde tienen que dirigirse los jugadores para poder controlar que se hace una evacuación de todo el personal del campo de juego en caso de incidencia grave (incendios, tormentas que presenten un peligro para la integridad física de los jugadores, etc.)



# Federació Catalana d'Airsoft

Registrada como Federación en la Dirección General de Dret i Entitats Jurídiques del Departament de Justícia de la Generalitat de Catalunya con el número 647/1 NIF G-65068553

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

**Bloc de notícies:** [airsoftcatala.blogspot.com](http://airsoftcatala.blogspot.com)

## **Información General**

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

## **Oficina de Comunicación**

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

## **Oficina de Atención**

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

## **Oficina de Relaciones Institucionales**

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

## **Presidència**

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

## **Vicepresidència**

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

## **Secretaria**

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

## **Tesoreria**

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

## **Àrea de Coordinación**

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

## **Àrea de Logística**

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