

# Reglamento para concentracion de Airsoft

## Mazarrón

Todas aquellas personas que asistan una partida o evento de airsoft en Mazarrón, deben cumplir esta serie de normas:

1º. Equipo mínimo de protección: Gafas protectoras que cubran el 100% de todos los ángulos de los ojos. Ropa adecuada para correr, saltar, arrastrarse, etc...

2º. La eliminación de un jugador será por impacto directo en el cuerpo, arma empuñada, todos los utensilios que se lleven colgando y por fuego amigo.

3º. La eliminación de un jugador será representada por este con el levantamiento de las manos y gritará “muerto” en todo el recorrido desde la zona donde ha sido eliminado hasta la zona de los muertos.

4º. Los jugadores eliminados o “muertos” solo pueden gritar “muerto” mientras llegan a la zona de los muertos, no se permite el contacto o comunicación alguna con otro jugador que este aún jugando. Ni tampoco se permite ir señalando con gestos la posición de los jugadores “enemigos” durante el recorrido hasta la zona de los muertos.

### 5º. Fuerza y distancia de las replicas:

<b>Tipos de Arma</b>	<b>Fuerza</b>	<b>Distancia minima</b>
<b>Arma manual de muelle</b>	350 fps.// 106.4 m/s	5m.
<b>Pistolas de gas.</b>	350 fps. // 106.4 m/s	10m.
<b>Pistolas de CO2.</b>	350 fps. // 106.4 m/s	15m.
<b>Fusiles eléctricos.</b>	350 fps. // 106.4 m/s	10m.
<b>Ametralladoras.</b>	400 fps. // 121.6 m/s	15m.
<b>Lanzagranadas.</b>	400 fps. // 121.6 m/s	15m.
<b>Rifles de Sniper.</b>	500 fps. // 152 m/s	30m.

Esta tabla es la referencia con bolas de 0.2g, las cuales las armas deberán pasar el cronó con esa munición no vale otra, ni tampoco **ningún margen de error.**

6º. Las ametralladoras deben de ser las que hay para airsoft, o si un fusil a sido modificado para representar alguna de estas debe de ser exactamente igual al que esta imitando.

7º. Los rifle sniper deben de ser los que hay para airsoft, además tienen que llevar mira, o si un fusil a sido modificado para representar alguno de estos tiene que se igual al que esta representando con la mira y solo podrá disparar en modo tiro a tiro.

8º. Aquellas partidas con guión se seguirá el guión al pie de la letra, si existe alguna modificación será comunicada a todos los participantes.

9°. Las personas destinadas a cronó, “reporteros”, jueces, deben de llevar un peto o chaleco reflectante que se le pueda identificar y no pueden hablar con los jugadores, a excepción de los jueces si estos deben comunicar algo a un jugador o jugadores. **NO SE LES PUEDE TIRAR O DISPARAR A ESTAS PERSONAS ANTERIOR MENTE MENCIONADAS**, el disparar a estas personas será causa de eliminación temporal del jugador que a efectuado los disparos.

10°. Queda totalmente prohibido el transito de personas ajenas al juego, exceptuando las anteriormente citadas.

11°. Totalmente prohibido disputas, blasfemias, injurias o cosas de ese tipo incluido peleas, en el terreno de juego y mucho menos en el transcurso de una partida.

12°. No se consumirá estupefacientes o cosas similares como bebidas alcohólicas durante las partidas.

13°. Subirse a algún lugar que pudiera causar un accidente (paredes, muros, etc...) quedará bajo la responsabilidad del jugador si ocurriera algún percance.

14°. Al enseñar el arma por una esquina, puerta, ventana o similar en juego siempre se debe mirar o asomar para ver a la distancia a la que esta la persona que se le va a disparar para guardar la distancia de seguridad.

15°. Todo aquel que asista a la concentración Airsoft Mazarron, debe cumplir y haber leído estas normas y aceptarlas, son para bien propio y el de todos, también se responsabilizará de los daños ocasionados accidentalmente tanto a él mismo como a otra persona.

16°. El incumplimiento de estas normas será sancionado desde una partida sin jugar, hasta la expulsión definitiva del campo para siempre, dependiendo de la gravedad de la infracción, ello dependerá de los jueces (si los hubiera) o del equipo anfitrión.

17°. Cada persona es responsable directa de sus actos y actuaciones por tanto las consecuencias serán para esa persona en concreto (sin involucrar a nadie).

18°. No se repara ningún arma excepto la suya propia, en las concentraciones si no es con el permiso de la organización, y ello también incluye el vender material, para todo esto ya están las tiendas que para eso han pagado por venir como tal, y el incumplimiento de esta regla implica la expulsión inmediata del evento y de la zona de acampada y juego.

19°. **CADA JUGADOR DEBERÁ ENTREGAR COPIA DE ESTAS REGLAS FIRMADA CON SU NOMBRE COMPLETO Y DNI ESCRITOS COMO ACEPTACIÓN DE LAS REGLAS, ASI COMO SI FUERE UN MENOR DE EDAD DERÍA INCLUIR LA AUTORIZACION FIRMADA JUNTO CON FOTOCOPIA DE LOS DNI DE AMBOS (MENOR DE EDAD Y TUTOR), SIN ESTAS REGLAS SIN FIRMAR NO SE PODRÁ JUGAR.**