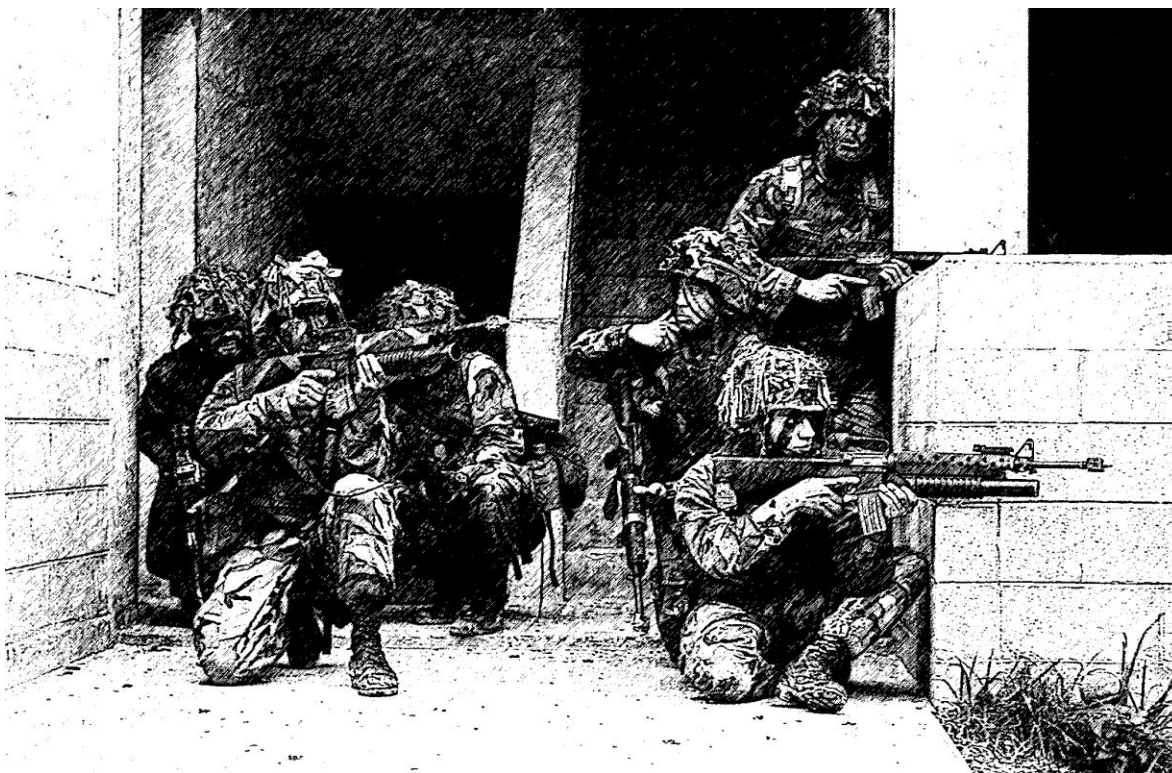


# **REGLAMENTO DE JUEGO PARA AIRSOFT DISCIPLINA MOUT/CQB**



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT**



**EDICIÓN 2010**

## Presentación

*Desde hace tiempo en la Federación Española de Airsoft, al igual que hemos realizado con otras disciplinas de las actividades lúdico-deportivas del Airsoft, hemos intentado plasmar mediante un trabajo serio y consensuado, unas normativas válidas y referentes para poder desarrollar nuestras actividades de una manera más divertida, segura y normalizada.*

*Con la continua evolución del Airsoft, sus modas, sus materiales, nuevos conceptos, nuevas propuestas, y sobre todo nuevas ilusiones, y en la línea de constante evolución y adaptación, ve la luz este nuevo Reglamento de juego para Airsoft Disciplina MOUT/CQB.*

*El Autor de este magnífico trabajo, serio, directo, sencillo y eficaz, ha sido nuestro compañero y amigo Oscar Martínez alias Mac. Su visión concreta basada en la experiencia de juego, y en la aplicación de elementos adaptados al entorno de las actividades del Airsoft, ha dado como fruto, un reglamento guía, para el desarrollo de las citadas actividades.*

*A nuestras Asociaciones miembro les va a servir para tomar un punto de partida, desde el cual, diseñar sus actividades, eventos y partidas de Airsoft, dejando un amplio abanico de decisión a quien organiza y trabaja en estas actividades. Hemos ganado con un reglamento abierto y que permite que las actividades MOUT/CQB se puedan realizar con la intensidad que cada uno desee, con las limitaciones lógicas de todo reglamento para no dejar a la deriva el concepto de la actividad en si.*

*Sin más preámbulos, os invito a leer y a aprenderse este nuevo Reglamento federativo, que es la expresión del trabajo innovador, del progreso y la continua evolución de la filosofía de la Federación Española de Airsoft.*

*El Presidente de la Federación Española de Airsoft*

*José Ángel Soguero Salavera  
Enero de 2010*

## INDICE

Introducción	Pag 4
Características del Entorno Urbano	Pag 6
Uso de materiales en el Airsoft urbano.	Pag 6
Actuación ante impactos en los elementos referidos.	Pag 6
Consideraciones sobre las consecuencias del uso del material referido.	Pag 7
Normas de uso de las marcadoras en el Airsoft urbano.	Pag 7
Sobre las partidas y las actitudes de los jugadores.	Pag 9
Normas generales.	Pag 9
Anexos (Carteles de señalización)	Pag 11

# REGLAMENTO DE JUEGO PARA AIRSOFT DISCIPLINA MOUT/CQB

## Introducción

Este Reglamento está orientado a las partidas o eventos de Airsoft **M.O.U.T.** Y **C.Q.B.**, cuyas siglas en inglés significan "*Military Operations on Urban Terrain*" y "*Close Quarter Battle*" respectivamente, y cuya traducción sería "Operaciones Militares en Terreno Urbano" y "Combate en espacios cerrados". En el primer caso, se hace referencia a las operaciones desarrolladas en un *entorno* urbano, tanto en el exterior como calles, avenidas, etc (M.O.U.T.) como en el interior de las estructuras edificadas, estancias, pasillos, etc., y en el segundo caso se habla de una *situación* de distancia corta (C.Q.B.)

El Airsoft en entorno urbano es una modalidad contemplada en el Airsoft que, si bien podría estar integrada dentro de las disciplinas de Airsoft Táctico o Airsoft Milsim, es aconsejable que sea tratada de manera independiente por las particularidades que se desarrollan en la misma.

Los condicionantes de espacio que se dan en esta modalidad obligan al jugador de Airsoft a adoptar unas medidas de seguridad muy concretas. Las distancias de juego se reducen considerablemente (especialmente en situaciones CQB), y en muchas de las ocasiones esas distancias se ven limitadas al espacio de una estancia de muy pocos metros cuadrados. A esto hay que añadir que los encontronazos entre jugadores rivales a tan corta distancia suponen un elemento de sorpresa que, casi inevitablemente, se traduce en respuestas automáticas e inconscientes como, por ejemplo, disparar sin apuntar o retroceder repentinamente sin percatarse de lo que hay detrás.

Desde el punto de vista de la seguridad, se intenta llegar a un equilibrio entre ésta y la fluidez del juego. Este compromiso obliga a imponer algunas limitaciones, aunque en ciertos aspectos es responsabilidad del jugador mantener una actitud adecuada y conforme al espíritu del Airsoft. De no ser así, la cantidad de restricciones a aplicar llegaría a tal extremo que sería prácticamente imposible mantener la fluidez durante las partidas. Los jugadores tendrían que aprender y aplicar tantas normas específicas (y en ocasiones hasta contradictorias) según en qué entorno se encuentren, que probablemente se darían situaciones en las que involuntariamente se incumplirían los preceptos establecidos.

Tradicionalmente se ha venido aceptando que el elemento "seguridad" dependa únicamente de quien dispara, estableciendo distancias mínimas y potencias máximas. Pero no parece justo que todo el peso de la seguridad recaiga de manera exclusiva en el jugador que dispara (seguridad activa), ya que el que recibe el impacto también tiene conocimiento para saber que el uso de determinados materiales minimizan el efecto de los impactos en el cuerpo (seguridad pasiva). Este aspecto es muy importante, porque una cosa es el **dolor** que podamos aceptar sentir ante ciertos impactos (entendida como *sensación* y que dependerá de la protección que el jugador decida portar), y otra cosa es

el **daño** que un impacto pueda causar (entendido como *menoscabo* en la función de un órgano, como por ejemplo un ojo). Todos sabemos que la situación puede hacernos actuar de manera automática sin ser plenamente conscientes de la acción, y por ello también debemos ser conscientes de que nosotros podemos ser los sujetos pasivos de esa acción.

De esta manera, se podría delimitar el uso del tiro en "semi-automático" o en "automático" dependiendo de si la estructura en la que se encuentre el jugador es cerrada o abierta. Pero, como se expone en esta introducción, las características de velocidad y tensión existentes en esta modalidad pueden provocar, con mucha probabilidad, acciones inconscientes o involuntarias de los jugadores, como olvidarse de cambiar el selector de tiro de sus marcadoras en función de en qué tipo de estructura se encuentren. Ello supondría varias quejas, cuando no sanciones contra jugadores que no han actuado de mala fe, y paralizaciones del juego que afectarían a todos los participantes sin exclusión. Ante esta situación, se permite el uso del tiro en "automático" o en ráfagas, pero de modo controlado en la duración de la misma, que rondaría un segundo de tiempo aproximadamente. Evidentemente, es imposible medir el tiempo exacto de una ráfaga en medio de un encontronazo durante el juego, pero siendo el Airsoft urbano una modalidad en general exigente en su ejecución, también sus practicantes han de ser rigurosos y disciplinados en el cumplimiento de sus normas. Si ya en una partida de Airsoft convencional el honor y buena disposición de los jugadores tiene un papel esencial, en el entorno urbano estos valores son imprescindibles. Hay que insistir que el jugador de Airsoft debe actuar siempre con sentido común y empatía para con su contrincante, más aún en estas situaciones.

Además de lo anteriormente expuesto, en esta modalidad se utilizan una serie de materiales específicos, en función de las circunstancias propias del entorno, como minas, granadas, escudos, etc. Aunque no es posible "copiar" la realidad del comportamiento de estos materiales para trasladarla con exactitud al Airsoft, sí es posible determinar una serie de parámetros que pueden enriquecer las posibilidades que esta modalidad nos ofrece. Un ejemplo claro es el uso de réplicas de cascos, máscaras, chalecos y escudos balísticos. En el mercado de los chalecos y de los escudos balísticos reales hay varios niveles de protección ante determinadas agresiones. Actualmente, y como norma general, el nivel de protección está en relación directa con el peso y volumen de estos elementos. Por ello, y ante la imposibilidad real de trasladar estos valores a los materiales empleados en el Airsoft, se considera que sí conviene estimar unos mínimos que pueden aportar matices que enriquezcan su práctica.

En el caso de los chalecos balísticos, la complejidad es tal en cuanto a niveles de protección y configuración de los mismos, que elaborar una normativa detallada al respecto sería más perjudicial que beneficioso, teniendo en cuenta que cada vez que se impactara en uno de ellos, habría que determinar su nivel de protección en función de su configuración y de la munición real que supuestamente utilizaría el modelo de la marcadora usada. Esto supondría un trastorno tal en el desarrollo del juego que impediría la fluidez en su curso. Pero ello no debería ser obstáculo para que aquellos jugadores que porten material más pesado, correspondiente a una réplica de chaleco balístico con su panel y un casco también balístico, disfruten de un plus de "resistencia" a los impactos.

En lo concerniente a los escudos balísticos, aunque también hay varios niveles de protección, se puede adaptar a grandes rasgos un nivel de protección básico, en función del tamaño y el peso del mismo, y así se contempla en el apartado referido a los materiales utilizados en el Airsoft.

En lo referente a las máscaras balísticas, por simplicidad y fluidez en el transcurso del juego, se determina que no tienen protección ante el impacto de las bolas disparadas por las marcadoras o lanzadas por otros dispositivos. Respecto a los cascos, éstos tendrán protección siempre y cuando sean réplicas de un modelo balístico, y el jugador que lo lleve también esté usando un chaleco réplica de uno balístico.

### **Características del entorno urbano:**

Tradicionalmente suele distinguirse entre entorno M.O.U.T. (Military Operations on Urban Terrain), y C.Q.B. (Close Quarter Battle) como dos modalidades diferentes, pero relacionadas, que dependen exclusivamente del entorno físico.

Lo primero que hemos de tener en cuenta es que una cosa es el *entorno* en el que nos encontramos, y otra es la *situación* que se nos presenta. La importancia de esta distinción viene dada porque podemos encontrarnos en un entorno M.O.U.T. y en absoluto en una situación C.Q.B. (porque el rival está a veinte metros de distancia), o en una situación C.Q.B. en un entorno boscoso (dos contrincantes pueden estar separados por el mismo arbusto).

Por ello en este Reglamento se hace referencia exclusivamente a "Airsoft Urbano", modalidad en la que se cumple el condicionante del entorno (estructuras artificiales) y, derivado de este entorno la alta probabilidad de situaciones C.Q.B. o de combate a cortas distancias.

### **Uso de materiales en el Airsoft urbano.**

Como ya ha quedado reflejado más arriba, el entorno de combate urbano, debido a sus particularidades espaciales, tiende a la introducción de materiales específicos de apoyo al juego para darle mayor efectividad y realismo. Esto lleva a que los jugadores deben extremar las precauciones, y no sólo en el uso de sus marcadoras, sino también en su actitud y disposición durante el juego.

### **Actuación ante impactos en los elementos referidos.**

Todos los elementos mencionados pueden portarse en la mano o acoplados a otro elemento, como un casco, un chaleco, una mochila, etc. En caso de que alguno de ellos resulte impactado por las bolas disparadas por un dispositivo autorizado, la consideración será la siguiente:

- El elemento se lleva en la mano, con la excepción de marcadoras y escudos: se asimila a jugador impactado, del mismo modo que se considera jugador impactado cuando le dan en el ala del sombrero.

- El elemento se lleva acoplada en un casco o en cualquier otro elemento que el jugador porte consigo (chaleco, mochila, etc.) : se asimila también a jugador impactado, como si el impacto hubiera sido en el casco, en el chaleco o en la mochila.
- El elemento se lleva acoplado en una marcadora: se considera impactada la marcadora.
- El elemento está apoyado sobre un elemento que no está siendo portado por el jugador (p.ej: un trípode): se considerará como elemento inutilizado, no pudiendo volver a emplearse durante el resto del evento, salvo que se establezcan reglas específicas por parte de la Organización.

### **Consideraciones sobre las consecuencias del uso del material referido.**

Como se viene advirtiendo, las características del entorno urbano son bastante particulares, y conllevan una tensión añadida provocada por la cercanía de los contendientes, lo cual puede dar lugar a una dificultad extra para mantener el control de la situación. Por ello, y en vista de que hay una posibilidad real de que el material también esté sometido a cierta dureza de trato, es conveniente que cualquier dispositivo cuyo uso se permita en Airsoft urbano, esté dotado de las oportunas medidas de protección propias y para terceros.

Como ejemplo, un impacto en un visor tipo "redot" puede causar la rotura de una de las lentes si la distancia es lo suficientemente corta dentro del margen de potencias admitidas. Para evitar este tipo de situaciones, existen pantallas protectoras de materiales sintéticos que permiten su uso sin perder sus cualidades. Del mismo modo, el resto de material susceptible de ser dañado por las condiciones propias del Airsoft urbano deberá protegerse adecuadamente, siendo responsabilidad exclusivamente del usuario del dispositivo la integridad del mismo. De manera excepcional, esta responsabilidad recaerá en los terceros que, mediando intención de dañar o por negligencia, provoquen desperfectos en los dispositivos sin ningún motivo que lo justifique.

### **Normas de uso de las marcadoras en el Airsoft urbano.**

Las marcadoras dentro del Airsoft urbano han de tener una regulación y unas limitaciones impuestas por el tipo de entorno en el que se esté desarrollando la actividad. Estas limitaciones estarán condicionadas en razón de las posibilidades de impactos cercanos.

Inicialmente, las potencias de las marcadoras usadas para Airsoft urbano serán las contempladas por la normativa de esta Federación Española de Airsoft.

- Las marcadoras podrán usarse tanto en tiro semiautomático como en tiro automático en la modalidad de "ráfaga controlada". Quedará la potestad de las entidades organizadoras para delimitar el uso de una u otra modalidad de tiro, en virtud a los planeamientos de sus actividades y del tipo de estructuras que integren el lugar de actividades.

- Se aplicarán todas las normas específicas para el Airsoft Táctico o Airsoft Milsim en cuanto a distancias mínimas de seguridad que, como ya se ha indicado, vendrán determinadas por las expresadas para cada tipo de marcadora dentro de un rango de potencia determinado, sin perjuicio del uso contemplado para las mismas en zonas cuya distancia sea inferior a los cinco metros.
- En el caso de tener a un adversario a tiro a una distancia menor a la establecida como de seguridad (5 metros), el procedimiento de eliminación será el acordado por la Normativa General de la F.E.A. En estos casos, el jugador que elimina puede anunciar de viva voz el impacto, junto con un gesto apuntando con su marcadora hacia el jugador eliminado.
- En el caso de disparar desde el exterior hacia el interior de una estructura y no podamos ver al jugador adversario porque está oculto en el interior, se considerará como distancia, a efectos de seguridad, la comprendida entre quien dispara y la estructura cerrada tras la que puede haber un jugador adversario. Como ejemplo, si tras una ventana o una puerta hay un jugador adversario que dispara hacia el exterior, pero éste no está visible, se considerará como distancia a tener en cuenta la existente entre hueco o el vano, y el jugador que quiera disparar desde el exterior.
- Las marcadoras del tipo de apoyo o del tipo francotirador, deberán respetar las distancias mínimas de seguridad, y no podrán utilizarse una vez disminuya la distancia establecida como mínima para su uso.
- Se permite el uso en fusiles de asalto con modalidad de tiro en "ráfaga controlada" dentro de las estructuras. En cualquier caso, y siempre que sea posible, se intentará no impactar en zonas sensibles como la cabeza. Quedará la potestad de las entidades organizadoras para delimitar el uso de esta modalidad de tiro, en virtud a los planeamientos de sus actividades y del tipo de estructuras que integren el lugar de actividades.
- Queda absolutamente prohibida la modalidad de disparo "a la libanesa". Se entiende por disparo "a la libanesa" aquella acción en la que alguien, para disparar desde detrás de una cobertura, sólo asoma la marcadora pero no ve directamente a dónde van las bolas expulsadas. Siempre, quien dispara, deberá ver dónde se dirigen sus disparos.
- Debido a las características propias del entorno urbano, se permite disparar a cualquier distancia con marcadoras que no superen los 350 fps., siempre y cuando en la medida de lo posible se procure evitar impactar en áreas corporales especialmente sensibles. Esto no autoriza a efectuar disparos a menos de cinco metros, cuando sea posible eliminar al adversario de viva voz, tal y como se contempla en la normativa de la Federación Española de Airsoft. Se autoriza a las organizaciones a regular en sus actividades el uso de marcadoras con inferior potencia, siempre que el objeto de dicha regulación y limitación de potencias, sea el garantizar unas mayores medidas de seguridad, en virtud a las actividades propuestas y características de las estructuras donde se realicen las actividades.



- Queda prohibido el uso, por parte de los jugadores, de zonas no autorizadas por las organizaciones.
- Queda prohibido el desplazamiento de obstáculos o barreras que delimitan las zonas de juego, o de carteles de aviso.
- El uso de elementos de escalada, rapel, escaleras, pértigas de asalto urbano, etc., quedará condicionado a las estructuras, a su estado integral, y principalmente a las indicaciones de la organización. En el caso de que el uso de tales elementos sea permitido por la organización, el usuario de los mismos deberá velar por evitar cualquier tipo de accidente debido a su utilización incorrecta, siendo el usuario responsable de cualquier daño o perjuicio que causara su uso negligente.
- Quedan obligadas las organizaciones a la colocación de carteles de advertencia, de información y de prohibiciones dentro de las zonas de actividades, usando los carteles homologados por esta Federación. Y quedan obligados los jugadores a respetar todas las indicaciones que proporcionen dichos carteles, siendo la vulneración o incumplimiento motivo de sanción disciplinaria.

### **Sobre las partidas y las actitudes de los jugadores.**

El entorno urbano es un entorno restringido de juego en cuanto al espacio y, por lo tanto, provoca que las distancias de juego se puedan reducir considerablemente. Y con ello, como ya se ha indicado anteriormente, aumentan las posibilidades de accidentes fortuitos.

El sentido común ha de imperar entre los participantes que, ante todo, deben sentirse jugadores de Airsoft comprometidos, y deben aportar una actitud al juego que aporte calidad, diversión y sobre todo seguridad.

El control de las distancias mínimas de seguridad se torna, si cabe, todavía más exigente y preciso para evitar accidentes. Por ello, y ante el amplio margen de distancias que pueden encontrarse en los diferentes lances del juego, el control del disparo debe ser muy exigente, tanto en la zona de impacto elegida como en la duración de las ráfagas disparadas.

### **Normas generales.**

- Los disparos deberán dirigirse principalmente al tronco o extremidades, evitando en lo posible el disparo directo a la cabeza o la cara.
- Es obligatorio el uso de gafas de protección cerradas completamente, que cumplan la norma Europea EPI- 89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1 y que impidan el paso de bolas hacia los ojos, para evitar que desde cualquier ángulo una bola pueda impactar el globo ocular. Además se

recomienda el uso de cascos y de máscaras que protejan las zonas expuestas de la cara.

- Los impactos provenientes de rebotes no supondrán la eliminación de quien los recibe, siendo únicamente válido el impacto directo.
- Se autoriza a las organizaciones a regular los aspectos técnicos de las actividades que organicen o realicen, en materia de ampliación de normas de seguridad, regulación y uso de materiales de juego y de apoyo, mediante normativas particulares siempre que no entren en conflicto con las normas aquí expuestas y que son de obligado cumplimiento por todos los miembros de la FEA.
- Las puertas, ventanas, marcos de puerta y ventana, podrán contener trampas mina (o granadas) y sistemas de alarma. Las trampas mina o granadas accionadas por tracción o acción remota o manual, deberán atenerse a lo especificado en la reglamentación sobre Uso de Material de Airsoft y a las indicaciones de la Organización.
- Un impacto directo en la marcadora supondrá su inutilización, acompañado de un aviso audible de su portador que comunicará "marcadora inutilizada".
- Un impacto directo en los medios de iluminación, linternas, focos, punteros láser, designadores, etc., acoplados a una marcadora supondrá que ésta ha sido impactada, siguiéndose el procedimiento anterior. En el caso de que el elemento impactado se portara en la mano, se considerará que el portador ha sido impactado.
- Un impacto directo en el escudo se tratará como está contemplado en el Reglamento sobre el Uso de Materiales de Airsoft.
- Un impacto directo sobre un jugador que lleve una réplica de casco balístico y de chaleco balístico, implicará lo mismo que un impacto en un jugador que no porte ninguno ó sólo uno de ellos, pero este jugador dispondrá de una "ayuda extra" que determinará la organización, como por ejemplo "curas extras".
- Las granadas de mano deberán siempre arrojarse a una zona segura para evitar que caiga directamente o por rebote contra otros jugadores.
- El resto de normas del juego no contempladas en este reglamento, serán las que determina el Reglamento de Airsoft Milsim y la Normativa General de Airsoft.
- En caso de que alguna norma de este Reglamento entre en contradicción con alguna otra contemplada en otro Reglamento, será la Organización quien determine la normativa a aplicar.

# **ANEXOS**

## **CARTELES DE SEÑALIZACIÓN**



**OBLIGATORIO USO DE CASCO  
Y GAFAS CERRADAS**

# **PARTIDA DE AIRSOFT URBANO**





