



REGLAMENTO DE COMBATES POR EQUIPOS

EDICIÓN 2010/2011



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT 2010/2011



REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE COMBATES POR EQUIPOS

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SOBRE LOS CAMPOS DE JUEGO

El campo de juego, de la actividad de Combate por Equipos, será un terreno de juego delimitado, en todo su perímetro. La delimitación podrá ser física, o señalizada en el suelo, con una línea continua, con la suficiente anchura, para permitir a simple vista, tanto dentro como fuera del mismo, comprobar los límites del campo.

Los campos de juego para la actividad de Combate por Equipos, tendrán una superficie, acorde al N° de participantes que concurren por equipo, en la competición.

Se establecen los siguientes modelos, con sus dimensiones mínimas para el desarrollo de la actividad:

- Competición tipo A, con equipos con entidad de 5 participantes. Las dimensiones del campo, no podrán ser inferiores a 40 metros de largo, por 15 metros de ancho.
- Competición tipo B, con equipos con entidad de 8 participantes. Las dimensiones del campo, no podrán ser inferiores a 50 metros de largo, por 20 metros de ancho.
- Competición tipo C, con equipos con entidad de 10 participantes. Las dimensiones del campo, no podrán ser inferiores a 60 metros de largo, por 25 de metros de ancho.

Todos los campos de juego, deberán tener en sus fondos, de un punto de resucitación, alejado de esa línea de fondo, en una distancia mínima de 5 metros, y máxima de 10 metros. Este punto de resucitación deberá ser marcado con un rectángulo de 3 metros de largo por 6 metros de ancho, y será el lugar donde los jugadores eliminados, según las normas de juego, descritas a continuación en este Reglamento, deberán permanecer para efectuar su regeneración.

Los obstáculos

Los campos de juego deberán ofrecer elementos de protección fijos e inamovibles a los competidores. Estos elementos de protección u obstáculos de carácter permanente e inamovibles, deberán tener las siguientes características:



- a) Proporcionar cubierta y refugio al competidor, de tal manera que impida a través de su estructura el paso de bolas lanzadas por el adversario.
- b) La constitución de estos obstáculos de protección, deberá ser de materiales como la madera, plásticos, PVC, u otras materiales análogos.
- c) Se prohíbe el uso de obstáculos de constitución metálica.
- d) Las dimensiones del obstáculo deberán ser las suficientes, para poder albergar y proteger a un jugador de una altura de 1,75 metros, estando de rodillas, y protegiendo todas las partes de su cuerpo.
- e) No se establece un modelo o forma concreta para los obstáculos, pudiéndose adoptar las formas que se estimen pertinentes.
- f) Deberán estar situados de forma que permitan el tránsito fluido por el terreno de juego, no impidiendo el acceso a los fondos del campo, ni impidiendo la visión de los árbitros, desde los laterales de los campos.

Dependiendo del tipo de competición (A, B, C), los campos de juego, deberán tener un mínimo de obstáculos, para el desarrollo del juego:

- Tipo A.- Mínimo 10 obstáculos, máximo 14 obstáculos.
- Tipo B.- Mínimo 16 obstáculos, máximo 20 obstáculos.
- Tipo C.- Mínimo 20 obstáculos, máximo 24 obstáculos.

Se entiende que al menos en el campo de juego, ha de existir mínimo un obstáculo de protección por cada jugador. Autorizándose un máximo a criterio de la organización de la competición, para dar mayor fluidez al juego.

Los límites del campo

Los límites perimetrales del campo, deben de permitir que desde el exterior del campo de juego, se pueda observar desde cualquier punto.

En el caso de tener vayas de publicidad o u otros elementos de ornamentación, estos no podrán superar la altura de 1 metro.

En todo momento, deberán tener puntos de acceso al mismo, por donde los árbitros de banda, puedan acceder, para ejercer la función arbitral.

El marcaje del campo

Los campos de juego, deberán tener señalizadas las siguientes informaciones, con el fin de favorecer el desarrollo del juego, facilitando a posteriori, las decisiones arbitrales.

Los campos dentro de su diseño rectangular, deberán tener marcadas las siguientes líneas, especificando lo siguiente:



- Línea de fondo, con las marcas 0 y 100. Esta línea será la línea de inicio o la línea final, dependiendo del bando que la ocupe, en una u otra dirección.
- Línea con la marca de 25 y 75. Al igual que la anterior, estas marcas, tendrán un sentido u otro, dependiendo del bando que las ocupe en una u otra dirección.
- Línea con la marca de 50 o mitad del campo. Esta marca indicará la mitad exacta del terreno de juego.
- Línea con la marca de 75 y 25. Al igual que la anterior, estas marcas, tendrán un sentido u otro, dependiendo del bando que las ocupe en una u otra dirección.

Estás marcas van a proporcionar unos porcentajes de terreno, que en uno u otro sentido, darán al cuerpo arbitral, la información necesaria para la toma de decisiones en materia de competición, para determinar en un caso concreto, el vencedor de la partida.

Otros elementos del campo de juego

Al margen de los elementos y marcas ya citadas, en todo campo de juego, tendrá que existir dos puntos móviles, en las líneas de fondo, en los cuales habrá una bandera de color, la cual identificará a uno u otro bando participante.

Esta bandera no podrá ser inferior en tamaño, a los 40 cm de largo por 30 de ancho, y deberá estar sujeta a un mástil o palo, de diámetro no inferior a 3cm, y de largura no inferior a 50 cm.

Deberá situarse de manera visible desde cualquier punto del campo. Siempre estará pegada a la línea de fondo, pero detrás de la misma, con una separación máxima de 1 metro.

Podrá situarse a lo largo de toda la línea de fondo, con la única condición que siempre ha de estar ubicada, donde se encuentre el soporte destinado a sujetar la citada bandera.

DESARROLLO DEL JUEGO

La competición de combate por equipos, tiene como finalidad, la de que en un enfrentamiento entre dos equipos de entidad idéntica, uno de los equipos, sea el ganador, mediante la consecución de uno de los dos objetivos posibles, dentro de la partida.

Para alzarse como vencedor en una partida se tendrán que dar las siguientes posibilidades:



- a) **Por eliminación completa del equipo rival.** Si en un momento dado de la partida, todo el equipo adversario, se encontrase en la zona de resucitación o fuera del terreno de juego, camino de ir o de regresar hacia dicho punto de resucitación, el equipo se considerará como eliminado, dándose al victoria al equipo rival.
- b) **Por conquistar la bandera del equipo rival.** Si uno de los equipos, logra arrebatarse la bandera del equipo rival, en ese mismo instante, la partida habrá finalizado, siendo el vencedor, el equipo que se haya apropiado de la bandera enemiga.
- c) **Por haber logrado mayor porcentaje de terreno.** Una vez concluido el periodo de tiempo establecido para el combate por equipos, que en un principio siempre ha de ser de 10 minutos, a expensas de variaciones en este cómputo, por parte de la organización. El equipo que tenga mayor número de jugadores ocupando las líneas de marcaje de terreno más avanzadas, será el vencedor. Es decir, si un equipo, al finalizar los 10 minutos, ha logrado mantener un jugador al menos en la línea de 75/25, ese equipo habrá ganado la partida, siempre que no tenga un adversario en las líneas posteriores a la alcanzada (tener un adversario en una línea anterior a la ocupada, no da derecho a la posesión de ese porcentaje de terreno)

En el caso de empate, se resolverá de la siguiente forma:

- Se realizará una ronda eliminatoria de una duración de 5 minutos, en la que los equipos competirán con los mismos objetivos que en una ronda normal, con la salvedad, que los jugadores que sean eliminados no podrán volver a regenerarse. De tal forma, si al acabar el período de tiempo establecido, hubiera otro empate por cuestiones de igualdad en la posesión de terreno, el equipo que mayor nº de jugadores disponga. En el caso de darse un nuevo empate, se procederá a una nueva eliminatoria de 5 minutos, con los jugadores en activo que queden en cada bando. Y así hasta que uno de los dos equipos, logre alguno de los objetivos que otorgan la victoria.

NORMAS DE JUEGO

- Ningún jugador podrá abandonar el terreno de juego para dirigirse al punto de resucitación por los laterales del mismo.
- Ningún jugador podrá regresar al terreno de juego si ha sido eliminado, sin antes no haber completado los tiempos de regeneración.
- Todo jugador fuera del terreno de juego no podrá efectuar ningún disparo ni realizar maniobra alguna que favorezca los intereses de su equipo.
- Toda incorporación al terreno de juego, sea por la causa que sea, se deberá de efectuar por las líneas de fondo de cada lado perteneciente a los equipos.



- Todo jugador dentro del terreno de juego, deberá observar las reglas básicas de juego del Airsoft, respetando lo máximo posible, las normas relativas a las distancias de seguridad, que se recuerda que son de 5 metros.
- Si un jugador al tomar en un asalto se topa con un adversario que no ha apreciado su movimiento, y no es consciente de su presencia, este jugador, podrá eliminar al jugador rival, por el método de eliminación por voz, o tocando con una mano, alguna parte de su cuerpo.
- Todo jugador que no respete las distancias de seguridad, será eliminado por los árbitros. (por ello será obligación de la organización de separar los blancos entre si, con una distancia mínima de 5 metros)
- Se permite el uso de cualquier marcadora que no supere los 350 fps de potencia, en cualquier modalidad de disparo.
- No se autorizan granadas ni otros sistemas accionados por tracción o control remoto como minas.
- Cualquier indicación u orden dada por los árbitros deberá obedecerse y ejecutarse tal y como lo describa el árbitro. Cualquier discusión o falta de obediencia a los árbitros, será motivo de eliminación del equipo completo.
- No se podrá disparar a los jugadores que se encuentren en la zona de regeneración o en el tránsito hacia el mismo, o retornando hacia el campo desde él.
- Una vez que los árbitros indiquen que el tiempo de juego ha terminado, todos los jugadores de ambos equipos, deberán quedarse quietos en el lugar donde se encuentren, pondrán su marcadora en seguro, y retirarán el cargador o cargadores que lleve la misma.
- Ningún jugador podrá modificar su posición una vez finalizado el tiempo de juego, hasta que un árbitro les indique que ya pueden desalojar el terreno de juego.
- La bandera en el momento en el que sea sacada de su soporte por un jugador del equipo rival, indicará que la partida ha concluido, dando la victoria al equipo que ha logrado arrebatársela.
- El sistema de enfrentamientos en la competición o eliminatorias, quedará sujeto al modelo que proporcione la Federación Española de Airsoft, o al modelo que presente la organización. Dando siempre la misma igualdad de oportunidades a todos los equipos.
- Los árbitros serán los responsables de la disciplina y el orden dentro y fuera del terreno de juego. Ante cualquier alteración tendrán la autorización para resolver la situación, dando por finalizado el encuentro, eliminando a uno o a ambos participantes, etc.
- Si un jugador es impactado por un rebote, el jugador será baja en las mismas condiciones que un impacto directo.
- Se autoriza a los equipos a la presentación de un "banquillo" con personal reserva, para efectuar tres cambios de jugadores máximo.
- Los cambios deberán solicitarse a uno de los árbitros, para que en un momento determinado, lo autorice. El cambio se efectuará sin parar la partida. El jugador reserva se dirigirá al punto de regeneración, y



esperará a que el jugador saliente, llegue a dicho punto, en ese momento, el jugador reserva, se incorporará a la partida, y el jugador que ha sido relevado, se irá al banquillo.

- No se permitirán más de 3 cambios por equipo. Los jugadores que han sido relevados, podrán volver al terreno de juego.
- Se autoriza a portar cualquier tipo de indumentaria, tanto de ámbito táctico, como prendas y uniformes de origen militar. Se autoriza todo tipo de correajes y porta-equipos, y todo tipo de prendas de cabeza.
- Se autoriza el uso de máscaras faciales u otros complementos adicionales de seguridad, siempre que permitan una detención de las bbs, sin riesgos para el jugador.
- Todos los movimientos que se efectúen por los jugadores en el transcurso de una partida, serán dentro de los límites del campo de juego. Si un jugador en un movimiento de avance o retroceso, se sale de los límites, se le considerará eliminado, y deberá dirigirse al punto de regeneración de jugadores de su equipo.