



EL AIRSOFT TÁCTICO / MILSIM

MANUAL Y REGLAMENTO DE
LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT

- 2010/2011 -



EL AIRSOFT TÁCTICO /MILSIM

**MANUAL Y REGLAMENTO DE LA FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE AIRSOFT
2010/2011**



PRÓLOGO

Este compendio no pretende ser la Biblia de los jugadores de la disciplina de Airsoft Táctico, que desarrollan actividades de Airsoft Táctico/Milsim, sino más bien un punto de inicio.

Estas líneas y estas ideas son una base, que debe de desarrollarse conforme a las tendencias, modas de juego, materiales, concienciación y experiencia de todos aquellos que jugamos Airsoft Táctico/Milsim. Pero a medida que nuevas posibilidades aparecen en el horizonte de los jugadores, esas posibilidades han de plasmarse y añadirse; por lo tanto, hemos de considerar estas hojas como un libro inacabado, como un libro abierto y por completar.

Sería una locura, pretender esquematizar el Airsoft, y mucho menos, reducirlo a una serie de normativas estancas, pero por algo hay que empezar, por algún lado hay que marcar los límites, y estos límites aquí reflejados, no son otra cosa que el fruto de la maduración de años como jugador, y todo lo aprendido al lado de grandes jugadores, en eventos, en charlas, y en discusiones positivas, sobre cómo debería enfocarse esta actividad.

Este libro/reglamento que regula la actividad de Airsoft Táctico/Milsim en la Federación Española de Airsoft, contiene dos partes que, aunque no están diferenciadas tácitamente, a través de su lectura se puede apreciar una parte, alrededor de la filosofía de la actividad, y otra más directa, para el uso y aplicación en eventos o partidas.

Sin ser una guía expresa, he intentado que contenga el mayor número de elementos y vicisitudes que rodean al Airsoft en general, y en la parte específica, al Airsoft Táctico/Milsim.

Invito a todos a pasearse por estas páginas, a usar la parte que les pueda satisfacer algunas necesidades para el juego, y a cambiar, añadir y modificar todo aquello, que consideren que sobra o falta, porque esta actividad es cosa de todos.



INDICE

- Introducción
- ¿Qué es el Airsoft Táctico/Milsim?

CAPÍTULO I

- **1 Objetivos del Airsoft Táctico/Milsim**
 - 1.1 Objetivos Personales.
 - 1.2 Objetivos Grupales
 - 1.3 Objetivos del Juego o actividad.
- **2 Perfil del Jugador de Airsoft Táctico/Milsim**
 - 2.1 La condición física
 - 2.1.1 El terreno
 - 2.1.2 El Clima
 - 2.1.3 El vestuario y materiales
 - 2.2 Conocimientos técnicos de materiales
 - 2.3 Conocimientos de orientación y navegación terrestre.
 - 2.4 Conocimiento de táctica.
 - 2.5 Capacidad de trabajo en equipo.
 - 2.6 Actitud hacia la actividad.
- **3 La acción normativa y su ejecución**
 - 3.1 Normas de desarrollo de la Partida o Actividad.
 - 3.2 Normativa disciplinaria de control de la Partida o Actividad.
 - 3.3 La Función Árbitral
 - 3.4 Consecuencias de la aplicación normativa

CAPITULO II

- **4 Generalidades**
 - 4.1 Estructura de una partida de Airsoft Táctico/Milsim
 - 4.1.1 Fase de planificación de la partida, estructuración, estudio de medios.
 - 4.1.2 Estructura de una partida de Airsoft Táctico/Milsim
 - 4.1.3 Distribución de las actividades de un evento de Airsoft Táctico/Milsim.
 - 4.1.3.1 Fase de Briefing
 - 4.1.3.2 Fase de entrada.
 - 4.1.3.3 Fase de inicio de misiones.



- 4.1.3.4 Fase de nudo o desarrollo de las actividades y misiones
 - 4.1.3.5 Fase álgida
 - 4.1.3.6 Fase final
- 4.2 Objetivos de una Partida de Airsoft Táctico/Milsim
 - 4.2.1 Objetivos iniciales
 - 4.2.2 Objetivos Principales.
 - 4.2.3 Objetivos Secundarios.
 - 4.2.4 Estructura de los equipos en una partida de Airsoft Táctico/Milsim

CAPITULO III

- **5 Elementos de organización en una partida de Airsoft Milsim**
 - 5.1 Centro de Operaciones
 - 5.2 Órganos de Control
 - 5.3 Las Misiones y Operativos
 - 5.3.1 Plan de Operaciones
 - 5.4 Modelo tipo de Misiones y unidades de Juego
 - 5.4.1 Patrullas de Reconocimiento y Misiones RECON.
 - 5.4.2 Patrullas de Combate y Misiones de combate.
 - 5.4.3 Patrullas CSAR (rescate en combate) y misiones.
 - 5.4.4 Unidades de Operaciones Especiales y misiones.
 - 5.4.5 Unidades SERE (Equipos de Evasión) y misiones.
 - 5.5 Situaciones para jugadores de carácter especial: Jugador eliminado , jugador prisionero y jugador herido
 - 5.5.1 Jugador eliminado.
 - 5.5.2 Jugador Prisionero
 - 5.5.2.1 Captura de un herido.
 - 5.5.3 Jugador herido
 - 5.5.3.1 Procedimiento de cura
 - 5.5.3.2 La resucitación.
 - 5.5.3.3. El desangrado.

CAPITULO IV

- **6 Dotaciones de material para jugadores en un evento de Airsoft Táctico/Milsim**
 - 6.1 Las marcadoras de Airsoft
 - 6.1.1 Las Pistolas.
 - 6.1.2 Los Subfusiles.
 - 6.1.3 Los Fusiles de Asalto.
 - 6.1.4 Ametralladoras de apoyo ligero.
 - 6.1.5 Ametralladoras de apoyo medio o pesado.
 - 6.1.6 Los lanzagranadas.



- 6.1.7 Los fusiles de francotirador.
- 6.1.8 Las granadas, minas y otros elementos de similares características.
- 6.2 Limitación de munición bbs para las marcadoras de Airsoft.
- 6.3 Dotación de cargadores y munición bbs en el Airsoft Táctico/Milsim.
 - 6.3.1 Dotación para jugadores con el rol de fusileros en general.
 - 6.3.2 Dotación para jugadores con el rol de fusileros/granaderos.
 - 6.3.3 Dotación para jugadores con el rol de fusileros/exploradores.
 - 6.3.4 Dotación para jugadores con el rol de operador de Minimi o ametralladora media o pesada.
 - 6.3.5 Dotación para jugadores con el rol de francotirador.
 - 6.3.6 El concepto de la limitación de munición.

CAPITULO V

- **7 Materiales complementarios, vehículos e instalaciones.**
 - 7.1 Materiales complementarios.
 - 7.1.1 Medios materiales logísticos y estructurales.
 - 7.1.2 Medios materiales tácticos o de juego.
 - 7.1.3 Medios materiales de atrezzo.



INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES EL AIRSOFT TÁCTICO/MILSIM?

El término "MILSIM", gramaticalmente hablando, viene de la fusión de las siglas de dos términos de habla inglesa, "Military y Simulation". Indudablemente, el significado de las siglas adquiere una acepción concreta, trasladado al lenguaje común.

Las siglas "MILSIM" derivadas de los dos vocablos enunciados, traducidos al castellano, vienen a significar "Simulación Militar", y este término es aplicable a muchas actividades relacionadas con la actividad lúdico-deportiva del Airsoft.

Obviamente, la acepción del "MILSIM" que afecta al Airsoft, es la que fundamenta una disciplina concreta de esta actividad lúdico-deportiva, y que la podemos encuadrar dentro del denominado Airsoft Táctico.

Por lo tanto, el término "MILSIM" aplicado al Airsoft, nos acerca a una circunstancia análoga, la "Simulación".

En el Airsoft obviamente, todo es simulación, desde las marcadoras hasta las actividades y partidas, pasando por la mayoría de los materiales complementarios que se usan normalmente.

Rescatada esta analogía derivada del término "Simulación", entre el Airsoft y el significado del vocablo "MILSIM", no es difícil aventurar que al igual que otras actividades de carácter deportivo, han sido adoptadas y adaptadas al entorno del Airsoft, el concepto de "Simulación Militar" es completamente adaptable al Airsoft.

Y por ello, muchas de las actividades derivadas de la disciplina del Airsoft Táctico, llevan implícitas las actividades de simulación militar, siempre entendidas desde el juego, como una actividad lúdica más, dentro del entramado y las posibilidades que nos ofrece el Airsoft.

Es fácil aventurar que cualquier actividad de simulación, que tenga una dosis concreta de motivación, una correcta normalización y regularización, y sobre todo, un correcto desarrollo de las actividades, provocan en sus participantes, un estado especial de satisfacción, de diversión y sobre todo de respeto.

La propia voluntad del jugador, su evolución dentro de la actividad, su preparación tanto física, como psicológica, el conocimiento de normas y



reglamentaciones, y muchas otras cuestiones que se van abordar posteriormente, son los que dan sentido a una actividad de simulación, dentro del Airsoft.

Obviamente, el Airsoft nos lleva de la mano al campo de la simulación militar, desde el momento en el que la gran mayoría de jugadores, usa marcadoras que emulan armas de guerra reales, portan equipos y uniformes militares y usan elementos complementarios, que son de la misma naturaleza. Por lo tanto, el airsoft nos permite un acercamiento muy concreto a este concepto de simulación, sin lugar a dudas.

Pero como en toda actividad humana, el ideal de razonamiento y resolución, los sentimientos, y la propia pasión de los jugadores, son las que marcan el inicio y el final de todas las cosas.

El Airsoft "Táctico/Milsim" es un compendio de cuestiones tanto morales como materiales, que permiten a los jugadores el desarrollo de unas actividades lúdicas, muy concretas y muy técnicas, que elevan el grado de diversión y deportividad del Airsoft a un nivel superior de compromiso.

El término que mejor identifica ese compromiso del jugador de Airsoft, que se involucra en actividades lúdicas de "MILSIM", es "LA ACTITUD". Por muchos materiales, equipo y marcadoras que un jugador porte para el juego, no dejan de ser conceptos comunes a cualquier partida de Airsoft Lúdico. Las limitaciones, cambios o diferencias vienen por los Reglamentos, normativas y concepciones personales y grupales de la idea de juego, pero los materiales y equipos siempre van o pueden ser los mismos.

Por ello se puede afirmar que la actitud del jugador, es la que permite el paso hacia el término y la concepción de una partida, o una actividad de tipo "MILSIM". Si un jugador no se implica en todo lo concerniente a una partida "MILSIM", de nada sirven normas y ambientaciones, equipos y zonas de juego. Si el jugador no acepta, entiende y asume roles, normas, restricciones y formalidades, cualquier actividad queda vacía y sin sentido.

El Airsoft "Táctico/Milsim" requiere de un compromiso especial, por parte del jugador, en materia de actitud y predisposición a vivir la simulación, desde el plano que le sea asignado, y la actividad debe de proporcionarle las sensaciones y las circunstancias de diversión, recreación, trabajo y simulación, que su actitud demanda.

Por ello podemos a estas alturas definir **el Airsoft "TÁCTICO/MILSIM" como el conjunto de actividades lúdicas, dentro del ámbito del Airsoft Táctico, que requieren de una normativa específica, tecnificada, y desarrollada que en conjunción con la actitud y el compromiso, permitan el desarrollo de actividades de simulación,**



a través del respeto, la deportividad y el honor de jugadores de Airsoft.

CAPITULO I

1.- OBJETIVOS DEL AIRSOFT TÁCTICO/MILSIM

Como cualquier actividad lúdica, el Airsoft "TÁCTICO/MILSIM" tiene unos objetivos que podemos llamarlos naturales o implícitos, propios de la acción de desarrollar una determinada actividad.

Estos objetivos podemos resumirlos en varios grupos:

- Objetivos Personales.
- Objetivos Grupales.
- Objetivos de Juego o actividad

1.1 Objetivos Personales

Los objetivos personales son aquellos que están encaminados a la satisfacción del individuo, en este caso el jugador, provocados por la interacción de sus actitudes, aptitudes y compromiso, respecto a las actividades propuestas.

El jugador que acepta una propuesta de Airsoft "TÁCTICO/MILSIM", acepta unas normas, unos requerimientos, y unas circunstancias excepcionales, que propiciarán situaciones que en su vida cotidiana, no se van a dar. Por lo que ello provoca en el jugador una prestación y entrega especial a vivir con mayor intensidad, la actividad lúdica que le proponen.

El jugador de Airsoft "TÁCTICO/MILSIM" sabe que las actividades y partidas, son más técnicas que una partida de Airsoft lúdico, por lo tanto, la motivación y expectación son mayores. Los retos a los que se va a tener que entregar el jugador, propician esa actitud de compromiso, sin la cual, no tendría sentido ninguna propuesta o exposición.

La dificultad de una actividad de Airsoft "TÁCTICO/MILSIM", viene dada en el concepto propio de la actividad o partida, donde no necesariamente el jugador sabe que es lo que va a suceder o que va a hacer. Ello provoca que el jugador en su predisposición, desarrolle una capacidad de atención y trabajo superior.



El mero hecho de saber que cualquier apuesta, no tiene un final concreto, y que todo va a depender de la entrega, preparación, técnica, trabajo y resolución, producen en el jugador, una necesidad de vivir esa situación, una inmersión en esa actividad lúdica, que le va a trasladar a una situación concreta, que va a exigirle y auto-exigirse en el mismo grado, un nivel de capacidad más técnico y capacitado.

El jugador va a experimentar en virtud de las normas, roles, actividades, proposiciones y situaciones generadas, unas sensaciones que lo motiven a seguir comprometido con la partida o actividad, sea cual sea su posicionamiento dentro del organigrama de la misma.

El afán de superación, de aprendizaje, de realización y de compromiso, adquiere un nivel excepcional en los jugadores que, resueltos a dinamizar sus experiencias en el Airsoft, optan por esta disciplina.

La propia tecnificación de las partidas y las actividades, cada vez, exigen más y más, que sea un jugador más completo, que mejore su condición física, que se forme adecuada y técnicamente en muchas disciplinas asociadas al Airsoft "TÁCTICO/MILSIM", y que su concepción del juego y del propio Airsoft, mejoren, evolucionando a la par que las normas, cada vez más complejas y exigentes, para convertirse en un jugador comprometido, honrado y deportista.

1.2 Objetivos Grupales

La máxima expresión del Airsoft es sin duda la virtud de propiciar que el trabajo en equipo, unido a otros condicionantes propios de las exigencias de la vida de un grupo, sea elevado a la máxima expresión.

Un equipo de Airsoft "TÁCTICO/MILSIM" es la conjunción de voluntades de todos los jugadores componentes, resueltos a definir con su compromiso y participación, las actividades propuestas.

El trabajo en equipo es uno de los mejores exponentes de la superación, de compañerismo, de entrega y dedicación, y sobre todo, de deportividad. Una conciencia común derivada de asumir normas, reglas, desafíos y propuestas, proporciona al equipo o grupo, una experiencia gratificante de cuantas las haya.

Conseguir objetivos, a través de la constancia, la preparación y el trabajo en equipo, otorgan a los jugadores de Airsoft "TÁCTICO/MILSIM", una calidad de jugadores, que sin estos condicionantes mencionados, no se podría dar.

Un reto, unas normas, unos roles, unas actividades y una conciencia y actitud derivada de la predisposición a formar parte de la propuesta, son los elementos esenciales para que un equipo o un grupo de jugadores, bajo una



misma seña, sean capaces de a través de sus actividades, acciones, trabajo e ilusiones, conseguir crecer como grupo humano, y como equipo deportivo.

1.3 Objetivos del Juego o Actividad

Cualquier actividad dirigida debe sostenerse en virtud de la consecución de unos objetivos. En el caso del Airsoft "Táctico/Milsim", los objetivos de las actividades, son los medios que deben de propiciar que tanto el elemento jugador, como el elemento equipo puedan satisfacer sus necesidades lúdicas.

Toda actividad de Airsoft "Táctico/Milsim" debe de estar enfocada a proporcionar a los jugadores y equipos, un espacio donde la simulación como elemento principal, permita que a través de las normas, reglamentos, y especificaciones concretas de la actividad, el jugador de Airsoft, pueda disponer de capacidad de criterio y de resolución, no dejando que el jugar Airsoft "Táctico/Milsim" sea un mero correr o usar la marcadora contra uno o varios adversarios.

Los objetivos de las partidas de Airsoft "Táctico/Milsim" deben de ser capaces de proporcionar a los jugadores y equipos, una independencia en consonancia a los roles y actitudes que deben de adoptar en cada instante de la partida.

En posteriores apartados se va a relacionar y aproximar el concepto de objetivos de las partidas, a través del desarrollo y normalización de las actividades de Airsoft "Táctico/Milsim".

2-. PERFIL DEL JUGADOR DE AIRSOFT TÁCTICO/MILSIM

El Airsoft "Táctico/Milsim" es una actividad que dependiendo de la estructura y sus objetivos concretos, puede o no puede tener cierta limitación física, técnica y de índole psicológica, que pueden influir en el rendimiento de los jugadores durante la partida o actividad.

Por ello, un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" debe de tener un perfil concreto, que ni mucho menos es exigente e inalcanzable, porque el Airsoft es una actividad, que todo el mundo, con ciertos condicionantes, puede practicar. Este perfil de jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" no es ni más ni menos que un compendio de cualidades, que un jugador de Airsoft, debe tener para poder enfrentarse a un reto de Airsoft "Táctico/Milsim".

Podemos enumerar unas cuantas de esas cualidades que debe de tener el jugador de Airsoft "Táctico/Milsim":



- Cierta condición física.
- Conocimientos técnicos de materiales.
- Conocimientos de orientación y navegación terrestre.
- Conocimientos de táctica.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Actitud hacia la actividad (asumir roles, entender reglamentos, compromiso ante las directrices del juego, etc).

Este perfil propuesto no es ni excluyente ni condicionante, como ya se ha comentado. La propia experiencia es la que va dotando al jugador de su "propio perfil", por ello, esta propuesta no deja de ser un punto de partida o un entramado de experiencias, que han dado como resultado un perfil concreto para lo que podría denominarse un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim".

2.1 La condición física

Como ante cualquier actividad de aire libre y cierta exigencia física, el jugador de Airsoft "Táctico/Milsim", deberá tener una condición adecuada al esfuerzo físico a realizar. Por ello es importante saber que unas actividades o partida de Airsoft "Táctico/Milsim", van a suponer un esfuerzo superior físicamente, al que se puede realizar en una o varias partidas de Airsoft Lúdico. Debido a que la duración de una partida de Airsoft "Táctico/Milsim" puede superar perfectamente las 6 horas continuadas, y dependiendo del terreno, del clima, del equipo (vestuario, materiales, etc.), y de las propuestas que contenga la partida, puede suponer un trabajo físico exigente.

Cada persona sabe su condición física y obviamente, conoce sus posibilidades a la hora de afrontar un reto que le exija una condición física determinada. Por ello es importante que el jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" procure, en la medida de lo posible, mantener un nivel físico adecuado, que le permita el poder realizar con garantías de no sufrir ningún percance, el desarrollo de una partida.

Puede darse el caso de algún jugador que sobrevalorando sus posibilidades, tenga que abandonar la partida de Airsoft "Táctico/Milsim", por agotamiento, lesión u otras cuestiones que derivan de la falta de forma física.

Se ha comentado que hay otros condicionantes que pueden afectar a nuestra capacidad física, y estos factores tan importantes, son:

- El terreno.
- El Clima.
- Vestuario, materiales etc.



2.1.1 El terreno

El terreno en cualquier actividad física, es el aliado o el enemigo de todo practicante de actividades al aire libre. En el caso del Airsoft "Táctico/Milsim", el terreno es un factor fundamental, dado que no será lo mismo jugar en un terreno llano, sin accidentes geográficos y con una orografía suave, la cual nos va a permitir jugar cómodos, sin tener que desarrollar grandes esfuerzos físicos en los movimientos dentro del campo de juego.

O que el terreno sea accidentado y con una orografía agreste, que nos va a exigir continuos esfuerzos físicos en los movimientos dentro del terreno de juego. Cuanto mayor sea el esfuerzo que precisemos para movernos dentro de un terreno de juego, y mayores sean sus dimensiones, mayor desgaste se padecerá, y un jugador no preparado para cierto tipo de terreno puede ser baja rápidamente por agotamiento, cansancio o lesiones fortuitas, derivadas de la falta de fuerzas.

2.1.2 El Clima

Otro factor muy importante es el clima que, dependiendo de la estación del año, el calor o el frío, pueden ser un inconveniente que de al traste con las capacidades de los jugadores en una partida de Airsoft "Táctico/Milsim". Un calor extremo, sin la adecuada hidratación, sin el adecuado vestuario para combatirlo, y sin una concepción del juego, que respete descansos, pausas, y valoraciones de la situación, puede provocarnos incluso fatalidades letales, como puede ser el temido golpe de calor.

El calor provoca cansancio, merma la capacidad de reacción, y obliga a las personas a adoptar medidas concretas de actuación. Durante unas determinadas horas del día, en las que el exceso de calor es un terrible enemigo, hay que procurar limitar la actividad, y ello produce a pesar de la inactividad, un desgaste físico.

Un frío severo, sin la adecuada protección, nos va a limitar y puede provocarnos lesiones derivadas de las bajas temperaturas, llegando incluso a conatos de congelación, de muy costosa y dolorosa recuperación. Como en el caso del calor, el vestuario y las prendas que se usen, pueden proporcionar la diferencia entre un comportamiento de nuestro organismo de manera confortable, o un declive ante la pérdida de calor, que en climas fríos es el peor enemigo.

Tanto en verano como en invierno, el jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" debe de tener en cuenta estos factores, el calor que produce sudoración, provoca debilidad sin la adecuada hidratación, y el Sol en determinadas horas puede producir quemaduras de la piel, insolaciones, golpes de calor etc. El frío puede provocar hipotermia y congelaciones, sabañones, agrietamiento de la



piel, etc. Por ello, como ya se ha indicado, es preciso afrontar con garantías estas inclemencias que van a darse en los campos y terrenos de juego.

2.1.3 El vestuario y materiales

Como ya se ha indicado, cada jugador debe de ser consciente de sus capacidades, y por ello, el Airsoft "Táctico/Milsim" no sólo consiste en llevar una equipación realista, sino que consiste en que la equipación que una persona porte, sea la adecuada a sus necesidades, para afrontar con garantías el reto que se le ha propuesto.

Por ello, la elección del equipo (entiéndase vestuario y materiales), dependiendo la época del año, es fundamental. Tan peligroso e irresponsable puede ser el ir en invierno con una camiseta de manga corta, como el llevar una coraza en verano, en mitad de una zona desértica.

Es muy importante que el jugador comprenda y entienda que cada circunstancia exige una determinada equipación, y que jugar en un evento de Airsoft "Táctico/Milsim", no es ir a un pase de modelos, porque se corre el riesgo de padecer reveses derivados de la falta de preparación ante la climatología, por ejemplo.

Al igual que son imprescindibles para jugar al Airsoft las gafas de protección ocular, tan importante es la prenda de cabeza tanto en invierno como en verano (cumpliendo una función diferente en cada estación obviamente), o tan importantes son los materiales destinados a la hidratación.

No existe un perfecto manual donde se pueda indicar qué llevar en cada caso, pero la experiencia de cada jugador, a través de sus vivencias y estancias en diversas partidas y distintos terrenos, debe de dotarle de ese conocimiento del medio, para adecuar su equipación al lugar y a la situación que va a vivir.

2.2 Conocimientos técnicos de materiales

Un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" debe de tener conocimientos técnicos en ciertas materias, que le permitan el poder continuar dentro de una partida, a pesar de haber padecido algún incidente de tipo mecánico en su marcadora o en su equipo de apoyo, por ejemplo.

Las reparaciones menores de las marcadoras pueden suponer la diferencia entre la supervivencia dentro de la partida o la auto-exclusión, por inoperatividad de la marcadora. Por ello es importante que el jugador tenga unos conocimientos concretos, para poder solventar sin ayuda externa incidencias de índole menor, y que no requieran de un trabajo más especializado, para el cual, puede que no se esté capacitado.



Lo mismo que debe de tener conocimientos para poder usar equipos de comunicaciones, porque al igual que en la realidad, las transmisiones son una circunstancia crítica y estratégica en el Airsoft "Táctico/Milsim"; las comunicaciones son un caballo de batalla muy importante, y todo jugador, debe de estar familiarizado con conceptos y técnicas de radio-transmisión.

Hoy en día, casi todo el mundo que participa en partidas de Airsoft "Táctico/Milsim", usa medios de transmisiones básicos y eficaces, como los famosos walkie-talkies, PMR, de uso libre, y de potencias de 0,5 vatios a 3 vatios. Y también comienza a extenderse el uso de otro tipo de walkie-talkies de mayor potencia y prestaciones.

El gran problema que se encuentran los jugadores es la falta de "educación" en materia de normativa de transmisiones, y la falta de control y orden y disciplina dentro de las mallas de transmisión, que provocan que los jugadores sin instrucción o conocimientos saturen mallas, y provoquen caos, ante la insuficiencia o falta de comunicaciones entre los equipos.

También es importante conocer técnicas de primeros auxilios, y de portar un botiquín de emergencias que sepa usar y administrar. De nada sirve llevar un gran bolso con medicinas, si luego no nos sirven, o no estamos seguros de cómo emplearlas.

Nadie está exento de una torcedura de tobillo, de unos arañazos o de una reacción alérgica, por ello, es importante que el botiquín de emergencia que se debe de portar, pueda solventarnos esos pequeños inconvenientes. Y el conocimiento de un jugador a la hora de poder efectuar un vendaje de emergencia, o una limpieza o cura inicial de pequeñas heridas, puede resultar muy positivo, dependiendo de las circunstancias en las que se puedan encontrar.

2.3 Conocimientos de orientación y navegación terrestre

Las partidas de Airsoft "Táctico/Milsim" tienden a desarrollarse en campos de juego, más amplios que los habituales para la práctica del Airsoft en general. Las distancias se hacen mayores, y la orografía del terreno, puede llegar a ser un gran inconveniente (el no saber moverse adecuadamente por el terreno), para poder llegar a un punto concreto.

El uso de la brújula y hoy en día, el extendido uso del GPS, van a favorecer esa navegación. Es muy habitual el uso de mapas de tipo fotográfico o mapas topográficos de diversa procedencia, pero para el profano el ver curvas de nivel, o colores en una zona de un mapa, pueden no significar



aquello que realmente significan, y una mala navegación o recorrido, pueden llevar a un lugar equivocado y por lo tanto, dar al traste con las expectativas.

Por ello es fundamental que, a nivel básico, todo jugador que vaya a desarrollar una partida de Airsoft "Táctico/Milsim" en terrenos amplios, agrestes o boscosos, conozca y tenga unos conocimientos básicos sobre topografía y/o navegación terrestre.

2.4 Conocimientos de táctica

El Airsoft es en si un juego de estrategia y simulación al Aire Libre, por lo que obviamente, en el momento en el que el concepto de "estrategia" entra a formar parte del mundo del Airsoft, los conocimientos tácticos, a la hora de posicionarse y moverse los jugadores, adquieren una gran expresión.

En el Airsoft "Táctico/Milsim" todavía más si cabe, la estrategia unida a la táctica, caminan juntas de la mano con las cualidades de los jugadores.

Los conocimientos sobre táctica van a servir a los equipos o grupos en las partidas, para poder moverse bajo criterios concretos, con el fin de superar las propuestas que les ofrezca la partida, así como para intentar superar la acción de los adversarios.

Un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" debe saber y tiene que poner en práctica movimientos básicos como elemento unitario, o como parte de grupos de diversa entidad.

Un movimiento sin coordinación o sin garantías, acabará con el fracaso irremediable del o de los que lo han iniciado. Un posicionamiento correcto en el terreno o instalaciones, proporcionará grandes ventajas a quien o quienes lo ejecuten correctamente, en previsión de las acciones del adversario.

Táctica y estrategia son dos conceptos tan antiguos como la razón del ser humano, por ello, van ligados a todos los aspectos de nuestra vida cotidiana (trabajo, familia, deporte, etc.).

Así todo jugador debe de tener claros los conceptos, términos, actitudes y técnicas que rodean estas palabras llenas de significado y de contenidos válidos para el Airsoft "Táctico/Milsim".

2.5 Capacidad de trabajo en equipo

Un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim", por norma, estará siempre encuadrado dentro de una estructura grupal superior, de la que dependerá, y con la cual evolucionará a través de la partida o actividades propuestas.



Un jugador de Airsoft que no acepte la tutela grupal, no sirve a los intereses de este modelo de partida o actividades de Airsoft "Táctico/Milsim", dado que los resultados se adquieren por el esfuerzo, trabajo, tesón y constancia del trabajo de un grupo cohesionado. De nada sirven los "lobos solitarios" que resultan infecundos para la acción final del grupo.

Aceptar la dependencia y tutela del grupo es un grado de madurez deportiva, y el jugador entiende y comprende que los designios de su equipo, son sus propios designios. Y que el resultado final, va a depender del esfuerzo global del equipo.

El trabajo en equipo potencia las relaciones, la sociabilidad y sobre todo, refuerza lazos de compañerismo, camaradería, honor, honradez y aprendizaje de resoluciones vía el dialogo, la discusión constructiva, y reparto racional del trabajo.

Por ello, resumiendo, el jugador de Airsoft "Táctico/Milsim", debe ser en todo momento un jugador de equipo. La actitud individualista, no sirve para el desarrollo de una forma de juego en la que el equipo es el elemento principal y fundamental.

2.6 Actitud hacia la actividad

La actitud del jugador de Airsoft "Táctico/Milsim", como ya se ha comentado, ha de ser positiva, entregada, responsable y sobre todo comprometida con lo que se está realizando.

Una partida de Airsoft "Táctico/Milsim" como ya se ha indicado, puede que resulte para el jugador un posicionamiento de horas y horas, falta de acción bajo la inclemencia del clima, en un terreno agreste, con situaciones incómodas. En esos instantes, en los que el espíritu está doblegado a las circunstancias, es cuando el jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" entiende y comprende, que su situación es tan factible dentro del organigrama de la partida o actividad, como la del jugador que está realizando asaltos o largas caminatas para llegar a un objetivo.

Un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" no debe de cuestionarse qué hace cuando las horas pasan y su situación es la misma. Vivir una actividad de simulación de estas características, auto obliga a convencerse de la importancia de lo que se hace, en pos del triunfo global de su equipo.

Las normas de una partida o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim" suelen ser más complejas y extensas que las de una partida de Airsoft Lúdico, y por ello, a mayor complejidad de las mismas, mayor necesidad hay de involucrarse



por parte de los jugadores, para llevarlas al extremo cumplimiento, con el fin de favorecer, fortalecer y dar calidad a la partida.

En una partida de Airsoft "Táctico/Milsim" es muy normal que existan roles asignados a los jugadores, y cada jugador debe de ser consecuente y consciente, de que cada rol lleva implícitas, responsabilidades, actitudes y actividades, por lo que no sería lógico, que un jugador designado como "fusilero" obviase las órdenes, instrucciones u otros designios de aquel que es el jefe del equipo. Siendo como ya hemos hablado, que ante todo el Airsoft "Táctico/Milsim" es un juego en equipo.

3.- LA ACCIÓN NORMATIVA Y SU EJECUCIÓN

En todas actividades o partidas de Airsoft "Táctico/Milsim", existen como ya hemos indicado anteriormente unos reglamentos o normas concretas, explícitas, que refuerzan las ya asumidas para el desarrollo de cualquier actividad de Airsoft.

Estas normas o reglamentos son mucho más extensas, más tecnificadas y requieren de un estudio y una asimilación total por parte de todos los jugadores, que van a verse involucrados en la actividad o partida. Sería un error iniciarse en una actividad sin saber la normativa específica. Y ello perjudicaría ostensiblemente la calidad y funcionamiento de la partida.

Las normas han de ser rígidas, sobre todo las derivadas hacia el tema obligaciones de los jugadores, las cuales deben quedar refrendadas y sujetas a una acción normativa positiva, custodiada por un "régimen disciplinario" para jugadores dentro de la partida o actividad.

A mayor rigidez de los posibles regímenes disciplinarios para el juego, más posibilidades de éxito se aseguran en el desarrollo de la partida. Las medidas coercitivas actúan como garantes del cumplimiento del resto de normas de desarrollo.

Por ello, en todo reglamento o normas que regulen una actividad de Airsoft "Táctico/Milsim", debería existir una separación dentro de los mismos:

- Normas de desarrollo de la Partida o Actividad.
- Normativa disciplinaria de control de la Partida o Actividad.

3.1 Normas de desarrollo de la Partida o Actividad

Las normativas de desarrollo de las partidas o actividades de Airsoft "Táctico/Milsim", deben ser lo suficientemente extensas y concretas, para que



todos los aspectos que comprendan la filosofía de la partida queden expuestos en las mismas. De tal forma que no puedan existir "vacíos normativos" que puedan llevar a confusiones, discusiones u otras situaciones irreverentes, que puedan arruinar el desarrollo de la actividad o partida.

Estas normas de desarrollo deben abarcar todas las obligaciones, derechos, necesidades y situaciones que el jugador va a precisar o se va a encontrar en el transcurso de la partida.

Las normas o reglamentos deberían ser concisos, con un lenguaje e intenciones claras, para que el jugador que va a desarrollar la actividad o partida, no tenga dudas durante su estudio previo. El contenido de las mismas, podrá regular el comportamiento de los jugadores, su acción dependiendo de las circunstancias del juego, el equipo a portar, las limitaciones en cuanto a material, las posibilidades de libre albedrío en cuanto a la toma de decisiones, exposiciones, ambientaciones, requisitos concretos, etc.

Por ello, es preciso que las normas sean unas normas explícitas, con el fin de evitar pasar por alto cuestiones, por su complejidad normativa, y que luego sean de gran importancia para el desarrollo del juego, y hayan quedado sin su estudio, por no ser capaz el jugador de asumirlas, por ser enrevesadas o dispersas.

3.2 Normativa disciplinaria de control de la Partida o Actividad

Por otro lado, la existencia de normas coercitivas, que velan por la seguridad y la integridad de la actividad y de los participantes, van a dar a la partida una entidad y fortaleza, que de otra manera no sería posible.

En el Airsoft "Táctico/Milsim", como en todas las actividades de Airsoft, siempre existen dudas, hay discusiones sobre cuestiones derivadas del juego y siempre es necesario atajar estas cuestiones por el bien de la partida. En el caso del Airsoft "Táctico/Milsim" se hace más evidente que este control ha de ser férreo, para evitar esas cuestiones desagradables sobre comportamientos de jugadores o equipos, que provocan el declive de una actividad o partida.

Ante estas circunstancias, se hace evidente la necesidad de reforzar los reglamentos disciplinarios existentes en el Airsoft general, y dotarlos de normas extraordinarias que vengán a ser garantes y refuercen los ideales que motivan el Airsoft "Táctico/Milsim".

El mero hecho de la existencia de una medida coercitiva concreta, que sancione las malas acciones o actitudes de los jugadores y equipos, y que ejecutada en su momento favorecerá y reforzará la sensación de control y de orden, para el resto de participantes.



La inflexibilidad e imparcialidad de las normas, son en gran medida, los valores que otorgan veracidad y fuerza, provocando los sentimientos de protección para unos jugadores, y de presión y vigilancia para otros jugadores.

Otra cuestión muy importante dentro del esquema u organigrama de organización de una actividad o partida de Airsoft "Táctico/Milsim", es la necesaria presencia de la figura arbitral. El árbitro es el elemento positivista, que va a ser el encargado de la ejecución de la acción normativa, en todas sus facetas.

3.3 La Función Arbitral

El árbitro es la figura elemental y fundamental que va a velar por el cumplimiento de las normas, reglamentos y demás cuestiones derivadas de una actividad o partida de Airsoft "Táctico/Milsim".

Dentro de los esquemas organizativos de cada partida o actividades de Airsoft "Táctico/Milsim", los árbitros pueden ser elementos unitarios que actúen bajo las premisas que dictan las normas, y se encuentren como elementos ajenos al propio juego, o bien pueden estar integrados en la estructura del juego, actuando como parte del juego y a su vez siendo garantes del cumplimiento de las normas y premisas del mismo.

El estereotipo del árbitro ha de ser el de un jugador que, con una trayectoria intachable, sepa llevar el status de imparcial, inflexible y coherente a los esquemas de la partida. Del fruto de su trabajo depende en muchas ocasiones que el desarrollo de la partida sea el deseado.

La ejecución de la función coercitiva adquiere mayor expresión, al verse representada en la figura del árbitro, sea cual sea su situación dentro de la estructura organizativa de la partida.

La figura del árbitro debe de ser respetada por todos los jugadores o participantes, y se deben acatar las órdenes, explicaciones, diligencias, comentarios, o actuaciones. Un jugador que vulnera el status del árbitro, no puede tener cabida dentro de la filosofía de un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim", porque si obvia lo más importante, que es el esfuerzo normativo para dotar de seguridad a las actividades, está desprestigiando la misma.

Más adelante se van a exponer en el desarrollo de las normas disciplinarias, éstas y otras cuestiones derivadas de las actitudes impropias, hacia el cuerpo arbitral.

3.4 Consecuencias de la aplicación normativa



Cualquier normativa o reglamento de cualquier actividad, refleja obviamente las consecuencias inmediatas o a posteriori de las actitudes y actividades contrarias a las normas, que van a producirse dirigidas hacia aquellos que las han vulnerado.

El establecimiento y aceptación de los reglamentos disciplinarios o normas disciplinarias, como ya hemos dicho, representan la base fundamental, sobre la que se sostiene el correcto desarrollo de actividades o partidas de Airsoft "Táctico/Milsim". Y tanto organizaciones como jugadores y equipos, deben ser conscientes, de la magnitud de estas circunstancias. Un jugador o equipo que no esté dispuesto a someterse a las normas que regulan una partida, obviamente no deberían formar parte de los componentes que van a participar en la misma.

Si definimos el Airsoft como una actividad lúdico-deportiva, no tienen cabida dentro de esta esfera actitudes o actuaciones negligentes y conscientes, por el mero hecho, de considerar que todo se ha de relegar al olvido o a la no aplicación normativa, en pos de la victoria. Es un error de consecuencias graves, el creer que en el Airsoft "Táctico/Milsim" todo vale, para vencer, porque entonces se desvirtúa tanto la esencia del juego, como el propio espíritu del Airsoft, donde la mayor premisa es la honradez, el honor y la deportividad.

CAPITULO II

4.- GENERALIDADES

4.1 Estructura de una partida de Airsoft "Táctico/Milsim"

Todo evento, partida o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim", debe de seguir una estructura lógica, que facilite su desarrollo. Por ello es precisa la coordinación de esfuerzos hacia unos modelos concretos, que a modo de guías permitan a organizaciones y equipos, adecuar sus planificaciones e ideas a circunstancias que sean comunes (en estructura) a la mayoría de las partidas o actividades de Airsoft "Táctico/Milsim" a las que se asiste.

Inicialmente hay que diferenciar las tres fases fundamentales que deben regir toda partida o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim":

- Fase de planificación de la partida, estructuración, estudio de medios, perfil de los jugadores participantes, etc.
- Fase de desarrollo de la partida de Airsoft "Táctico/Milsim".
- Fase de evaluación de la partida de Airsoft "Táctico/Milsim".



Cada fase tiene una misión concreta y es tan importante como el resto. De la perfecta coordinación entre ellas, por parte de los equipos de organización, dependerá el éxito o fracaso de una partida o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim".

4.1.1 Fase de planificación de la partida, estructuración, estudio de medios

Cuando un equipo de organización decide realizar un evento de características Airsoft "Táctico/Milsim", deberá tener en cuenta los aspectos siguientes, de manera inicial:

- Terreno de Juego.
- Fechas (festividades y compatibilidad entre eventos)
- Época del Año.
- Capacidad de participantes.
- Medios disponibles (económicos, materiales)
- Apoyos a los participantes y patrocinios.
- Equipo humano de organización.

El Terreno de juego

Aunque ya mencionado anteriormente, es necesario hacerse una pregunta antes de lanzarse a la organización de un evento. ¿El terreno que un equipo usa habitualmente es apto para un evento de características Airsoft "Táctico/Milsim"? Es importante saber la extensión de terreno de la que se dispone, condiciones del mismo y si es un terreno practicable en toda su extensión: Zonas prohibidas o zonas de paso restringido, etc.

También es importante preguntarse qué tipo de servicio puede prestar el terreno que se presenta para el evento. Dependiendo de la concepción del evento o partida, habrá que pensar en prestar determinados servicios dirigidos hacia los jugadores (baños, alojamientos, zonas de acampada, zonas de descanso, comedores, etc.).

El terreno y sus condicionantes van a dar al equipo de organización los datos precisos, para poder determinar la idoneidad o no del mismo para un determinado evento.

Fechas

Las fechas son otro factor muy importante, dado que dependiendo de las mismas, el equipo de organización se va asegurar un cupo de asistencia u otro. Es imprescindible, dependiendo de la ubicación geográfica, el respetar las fechas en cuanto a otros eventos organizados, con el fin de no privar a los



jugadores interesados, en uno u otro evento, además de ser una muestra de cortesía y deportividad.

También es importante en las fechas, el ámbito de las festividades de carácter nacional o regional, porque dependiendo del tipo de festividad que sea, los jugadores demostrarán una u otra disponibilidad, atendiendo a sus necesidades privadas y personales.

Época del Año

Ya hemos hablado de los condicionantes que suponían ciertas estaciones del año, por ello, el equipo de organización ha de ser consciente de la época del año en la que va a organizar el evento o partida, con el fin de adecuar actividades y puntualidades a los condicionantes climatológicos y ambientales.

En invierno las horas de luz limitan las extensiones de las partidas o actividades diurnas. Las horas de luz y de oscuridad tienen continuas oscilaciones de temperatura, que unidos a otros condicionantes como el viento, lluvia, nieve, etc., pueden limitar, como ya se ha dicho, ostensiblemente el desarrollo de la actividad.

El verano y el calor también limitan las actividades, en la medida ya explicada, teniendo en cuenta que existen franjas horarias, en las que la intensidad de los rayos solares es muy elevada, y dependiendo del terreno de juego puede resultar una fatal conjunción de factores negativos.

La primavera, puede ser o no ser lluviosa, pero obviamente una jornada de lluvia, puede dar al traste no ya solo con la actividad o partida, sino también, producir efectos negativos sobre las marcadoras, y sus circuitos eléctricos.

Obviamente, cada estación del año nos proporciona alicientes e inconvenientes. Es necesario que el equipo organizativo, sea capaz de tomar en cuenta todos los factores ambientales, para su toma de decisiones.

Capacidad de participantes

El volumen de participantes en un evento, va a venir condicionado por el resto de factores que conforman este apartado, dependiendo de la extensión del terreno, de las fechas, de los servicios que se puedan prestar y del equipo de trabajo del cual se disponga.

Podemos diferenciar entre varios tipos de eventos en referencia al nivel de participación:

- ***Partidas de entre 15 y 30 jugadores.*** Que son partidas muy técnicas, en las que los jugadores pueden desarrollar la partida o evento



de manera muy concreta, teniendo en cuenta la limitación en cuanto a posibles objetivos, por la cantidad de personal participante. Este tipo de partidas son habituales entre los equipos, a modo de bis a bis. Requieren un esfuerzo organizativo menor y permiten un control absoluto en materia normativa.

- **Partidas de entre 30 y 100 jugadores.** Eventos muy técnicos también, en los que el trabajo de organización se magnifica, y el reto de la organización consiste en el diseño de una partida o actividades, capaces de proporcionar propuestas proporcionales al número de participantes, evitando la masificación de actividades y favoreciendo unas propuestas concretas, que permitan la mayor ejecución de las mismas. En este tipo de partidas, el terreno es un elemento importante, porque permite que debido al nº de participantes, la extensión del mismo de manera practicable pueda abarcar más escenarios o situaciones dentro de la partida.
- **Partidas de entre 100 y 200 jugadores.** Es un modelo estable, que permite a los equipos de organización la ejecución de partidas de gran magnitud, con gran cantidad de participantes, y ello puede propiciar la generación de mayor cantidad de objetivos y actividades a desarrollar por los participantes. Obviamente el terreno necesario para la misma ha de ser en proporción. El número de recursos se multiplica y necesita de un gran control normativo.
- **Partidas de mas de 200 jugadores.** Son los macro eventos o macro partidas, que son el máximo exponente en cuanto a relación de trabajo, control, organización y desarrollo. Requieren un esfuerzo elevado de medios tanto materiales como humanos, y se hace imprescindible que la aplicación de normas sea llevada a su máxima expresión. Requiere que existan órganos de control tanto dentro del esquema de juego, como fuera de él.

A mayor número de participantes, se corre el riesgo de masificar las actividades, y si no se es capaz por parte de los equipos de organización de gestionar un programa de actividades coherente, dinámico y suficiente para satisfacer las necesidades de un gran grupo humano, se corre el riesgo de provocar una involución dentro de la partida y que los jugadores, abandonen el hilo conductor de la misma.

Medios disponibles (económicos, materiales)

Los medios que los equipos organizativos van a aportar al desarrollo y gestión de la partida de Airsoft "Táctico/Milsim" han de quedar desglosados con anterioridad al desarrollo de la misma. En la fase de planificación se debe



trabajar por la distribución de los medios disponibles, y los que se deben adquirir para satisfacer las necesidades organizativas de la actividad o partida.

Dependiendo del concepto de partida, los equipos de organización deberán proporcionar unos determinados medios a los jugadores. Estos medios han de ser materiales principalmente, y en ello entrarían factores que podrían ir desde la entrega controlada de municiones para las marcadoras, planos y mapas, instrucciones de juego, materiales de apoyo, comidas, aguadas, etc.

Así mismo dependiendo del número de horas previstas, se deberá contar con puntos de apoyo a los jugadores, un centro de control, puntos de asistencia directa, etc.

Apoyos a los participantes y patrocinios

En materia de apoyo a los participantes, como ya se ha mencionado anteriormente, dependiendo de la duración y las características del evento, es probable que haya que dar una cobertura de servicios determinados a los asistentes. Esta cobertura pasa por proporcionar desde baños, duchas, comedor, servicio de comida, alojamiento, zonas de acampada y de descanso, etc.

A su vez, y como ya se indica, dependiendo del tipo de evento o partida, porque cada equipo de organización adopta una forma concreta de enfocar y dirigir los eventos, también es interesante el apoyo de algún profesional del Airsoft, en materia de venta de repuestos, reparaciones, materiales, etc.

El tema de patrocinios, es un aliciente que refuerza los lazos entre los profesionales del ramo de la venta del Airsoft, y los jugadores y equipos de Airsoft. Esta colaboración en figura de regalos y donaciones, provoca un ambiente festivo, con el que finalizar los eventos, y siempre suele dejar un buen sabor de boca.

Equipo humano de organización

Cuando un equipo de organización se decide a organizar una partida o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim", debe de ser consciente de los medios humanos con los que cuenta, para poder afrontar todas las responsabilidades derivadas de la organización del mismo.

Por lo tanto, es importante saber desde el principio, el número aproximado de colaboradores, entre los cuales habrá que distribuir las diversas misiones que derivan de la organización.

Un esquema teórico es aquel que sitúa a las personas en los siguientes grupos:

- Equipo de dirección y organización técnica.



- Equipo de logística y materiales.
- Equipo de labores de apoyo.

Es importante que cada persona dentro de la organización tenga su cometido específico, y que las responsabilidades no sean del todo compartidas, para evitar pérdidas y desvirtuación de medios en un momento determinado, por duplicación de tareas o responsables.

La formación de equipos de trabajo, va a facilitar las líneas de organización, que sólo van a exigir unas medidas de coordinación por parte de la dirección del evento.

Hay que tener en cuenta el tema del cuerpo arbitral, que debe de ser el encargado del estudio y planificación de las materias normativas, de la estrategia de posicionamiento durante el juego, y de las medidas de control y coordinación con la dirección de la partida.

4.1.2 Estructura de una partida de Airsoft "Táctico/Milsim"

Toda partida o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim", debe de tener una estructura y una ambientación, que permitan un desarrollo de la misma, o bien dirigido, o bien coordinado.

Es de suma importancia la ambientación del evento, para propiciar un clima de posicionamiento entre los jugadores. De tal manera que la ambientación vaya situando a los jugadores en la situación que la organización del evento o partida desea.

Los modelos de ambientación pasan por los medios gráficos o audiovisuales, y gracias a la difusión de Internet, páginas de apoyo para los materiales que pueden preparar los equipos de organización, llegan rápidamente a los futuros participantes en el evento o partida.

La motivación del jugador es importante, lo mismo que el poder disponer de cuanta mayor información con antelación.

Ante esto, el primer elemento de la cadena de objetivos que se deben cuestionar en toda organización va a ser, la captación y la motivación de los participantes.

Captación, ambientación y motivación

Dependiendo del tipo de evento que se diseñe o se pretenda llevar a cabo, el perfil del jugador que puede asistir a este, va a ser muy concreto, o por el contrario, genérico.



Por esta circunstancia, muchas veces, los eventos que edición a edición, se mantienen, se van perfilando con un tipo de jugador concreto, con unos condicionante concretos, y ello, motiva a los que nunca se han enfrentado al reto, a proponerse ese acercamiento a esa propuesta.

Para los jugadores habituales a eventos ya instaurados, la captación está asegurada, porque suelen acudir por motivaciones propias, derivadas del terreno, del ambiente organizativo, de las actividades que se proponen, o por el determinado grupo de equipos concurrentes. En muchas ocasiones la afinidad de ideas y valores, hace todo.

La ambientación requiere de un grado de sensacionalismo, que provoque las reacciones de los jugadores y equipos. Muchas veces no basta en buscar similitudes en la vida real, sino en propiciar que la apuesta que se propone sea creíble, y pueda ser entendida y absorbida por las necesidades de los jugadores y equipos, de vivir nuevas experiencias de Airsoft "Táctico/Milsim".

Las ambientaciones deben de plasmar una situación que aunque simulada e imaginaria, van a acercar a los jugadores a la situación propicia de motivación, para entender el evento o partida, y propiciar su asistencia.

La adecuación de escenarios, provoca una mayor adhesión a la filosofía de la partida, y aunque ello supone un gran esfuerzo para los equipos de organización, indudablemente favorece y potencia el clima de jugabilidad, ya que motiva a los jugadores, a involucrarse más en el desarrollo ambiental de la partida o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim".

Estudio de concurrentes o del modelo de jugador asistente

Es importante pararse a examinar el modelo de jugador que va o puede acudir al evento o actividad. Dado que el perfil del jugador que va a formar parte del evento, inclina o declina la balanza del mismo. Un modelo de jugador acostumbrado a todo tipo de vicisitudes propias de un evento de Airsoft "Táctico/Milsim", propiciará un desarrollo y una comprensión por parte del jugador, de cualquier propuesta de juego.

Un tipo de jugador novel en las cuestiones de Airsoft "Táctico/Milsim", puede provocar que se genere un ambiente de confusión, o de desidia, que provoque una fractura en la línea de juego, que se haya propuesto la organización. Es muy importante que el jugador que asiste a un evento de Airsoft "Táctico/Milsim", sepa a las cuestiones que puede enfrentarse.

Es muy propio de este tipo de circunstancias, que jugadores que no conocen la esencia del desarrollo de un evento de Airsoft "Táctico/Milsim", abandonen el evento, o sientan decepción, por no haber podido usar su marcadora tanto como quisieran, o por haber tenido que realizar actividades de



diversa índole, alejadas del mero enfrentamiento y cruce de bbs entre adversarios.

El perfil adecuado de un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim", debe de ser el de un jugador motivado, ambientado, concienciado, y sobre todo comprometido con el espíritu de la actividad. La experiencia va dando a los jugadores, la capacidad de ir madurando evento tras evento, ofreciendo una solvencia basada en las experiencias vividas y aportadas en las actividades ya superadas.

Un jugador de Airsoft "Táctico/Milsim" no nace, se hace, y esa construcción de un espíritu de jugador de Airsoft "Táctico/Milsim", está basada en la experiencia de las actividades en las que se ha participado, y en los valores enumerados anteriormente.

No se debe de impedir el acceso a una actividad de esta índole, por tener un status de neófito o novel, pero si es importante, la tutela de los equipos o grupos o jugadores veteranos, que son los que deben introducir a los noveles en las vicisitudes del Airsoft "Táctico/Milsim", y sobre todo, los que deben acompañar en el trabajo de la actitud del jugador o equipo, que se acerca por primera vez a un evento de Airsoft "Táctico/Milsim".

4.1.3 Distribución de las actividades de un evento de Airsoft "Táctico/Milsim"

En todo evento sea de la disciplina que sea, se hace preciso una ordenación y estructura de las actividades que se van a proponer a los participantes, por ello, en una actividad de las características del Airsoft "Táctico/Milsim", se hace preciso, hacer mayor empeño en que la estructura de la actividad, tenga un dinamismo y una ordenación estructural concreta y realizable.

El evento o actividad de Airsoft "Táctico/Milsim" podría tener la siguiente estructura, tomando como punto de partida la propia actividad, y contando con esos movimientos previos ya indicados anteriormente:

4.1.3.1 Fase de Briefing

Con anterioridad al inicio de actividades, y dependiendo del trabajo previo con los equipos participantes, es importante el convocar un briefing, de manera restringida, con aquellos jugadores con capacidad de obra y decisión en los grupos participantes, con el fin de matizar, dar instrucciones, aclarar cometidos, normas, y sobre todo, solventar las dudas de última hora, surgidas del estudio previo de las normativas y otros pormenores del evento.



Este briefing deberá ser dinámico, sobre todo práctico, que sirva para canalizar y concretar conceptos, y no para dispersar las cuestiones de la partida, creando un debate que no sirva para ratificar los conocimientos y el estudio previo de los condicionantes del evento, que como ya hemos dicho, son el terreno, la normativa, y las demás cuestiones de ambientación y orden.

4.1.3.2 Fase de entrada

Los equipos concurrentes, una vez divididos según la ambientación, deberán proceder a su ubicación en el terreno de juego. Dependiendo del propio guión de la actividad, la secuencia de entrada al terreno de juego puede tener diversas variantes o fines:

- Llegar a un punto concreto.
- Organizar una Base de Operaciones.
- Asumir el control de una zona o de unas instalaciones, etc.

Durante esta fase en la cual los jugadores han de saber perfectamente los cometidos que van a desarrollar a lo largo de la partida, se hace preciso que los equipos, dispongan de la mayor información posible, con el fin, de evitar contratiempos que limiten su capacidad de juego, al tener que restar medios y conocimientos, en pos de comprender el entramado de la partida, o la finalidad de la misma.

Este trabajo previo, desarrollado en la ambientación ha de proporcionar a los jugadores, la suficiente capacidad de obrar, en virtud de las instrucciones recibidas en ese inicio de actividad.

4.1.3.3 Fase de inicio de las misiones

En un momento determinado, derivado de la implantación del equipo de jugadores, en el terreno, con la motivación suficiente dentro de la propia ambientación de la partida, se hace necesario, que los primeros movimientos y actividades propuestas, tengan un ritmo creciente, que aporten sensaciones de toda índole a los jugadores participantes, y les motive a implicarse en el desarrollo de la partida, de inicio a final.

Este inicio de misiones, debe de ser dinámico, que proporcione movimiento y conocimiento de la zona, y sobre todo, provoque las situaciones de aproximación a unos objetivos iniciales, que sean la puerta de entrada al nudo del evento.

4.1.3.4 Fase de nudo o desarrollo de las actividades y misiones



Una vez que la partida o evento, ha sido lanzado sobre el terreno, los equipos han ocupado las posiciones según las instrucciones recibidas, hay que dotar de un ritmo permanente de actividades con mayor o menor acción, con el fin, de ir soltando la responsabilidad inicial del guión de la partida, que recaía en la organización, para que pase a manos de los jugadores, quienes con sus actitudes, conocimientos, aptitudes, y capacidad de juego, han de provocar el desarrollo según sus propias posibilidades, expectativas, y visión de la partida.

Esta fase de nudo, es primordial que sea capaz de inducir una declinación de la balanza, dentro del equilibrio existente en el juego, al procurar que las actividades, pongan a prueba esas capacidades de cada equipo, con el fin, de determinar, quien ha usado mejor los medios y condicionantes de su equipo, para situar la balanza de la partida a su favor o en contra.

Por ello, los objetivos secundarios que se hayan marcado para la partida, entran en juego, otorgando victorias o derrotas concretas, que motiven o preocupen a los equipos, en virtud de los resultados obtenidos.

4.1.3.5 Fase álgida

La fase álgida es la fase del juego que va a permitir a los equipos, o bien imponer su supremacía en el terreno de juego, o bien, van a ofrecer a la vista, las carencias, en base a derrotas y fracasos de los equipos. Este es el punto en el que en el juego, los objetivos principales toman forma, y realmente comienzan a definir el final de la partida.

Como ya se explicará más adelante, los objetivos principales, van a ser los pilares fundamentales, sobre los cuales, los equipos van a basar su trabajo y aspiraciones, y por ello, hay que proporcionar las condiciones temáticas, de juego, y de actuación, para que esos objetivos principales, se sucedan con dependencia de las capacidades y resultados obtenidos en los objetivos secundarios.

4.1.3.6 Fase final

Al igual que la fase inicial, la final es muy importante. Esta fase final del juego, debe de proporcionar a los jugadores un instante final y definitivo, que marque obviamente el final del juego, y que bien puede coincidir, con la consecución de un objetivo determinado, o de una nueva instrucción que provoque determinados movimientos y actividades, que generen un momento apoteósico, ofreciendo al jugador, un final de actividad de mayor intensidad que el propio desarrollo de la actividad desde su inicio.

4.2 Objetivos de una partida de Airsoft "Táctico/Milsim"



En todo guión de una partida de Airsoft "Táctico/Milsim", es necesario concretar 3 tipos de objetivos en materia de juego, propiamente dicha:

- Objetivos Iniciales.
- Objetivos Principales.
- Objetivos Secundarios.

La concatenación de los mismos, a través del guión de la partida, van a propiciar el desarrollo de las fases anteriormente expuestas, y son los responsables del flujo de la partida, de su intensidad, y de la propia actuación de los jugadores y equipos participantes.

Vamos a pasar a detallarlos y comentarlos, con el fin de aportar unas valoraciones sobre cada tipo de objetivo a desarrollar a lo largo de la partida.

4.2.1 Objetivos Iniciales

Los objetivos iniciales han de guiar a los jugadores en el inicio de la partida, han de ser unos objetivos muy concretos, que les obliguen a iniciar el trabajo en equipo, y ha desplegar sobre el terreno los medios a su alcance, con el fin de situar a los equipos, dentro de la partida.

Estos objetivos son parte de la fase previa del inicio real de la partida. Como una generalidad, los objetivos iniciales, siempre se han de asociar, con los movimientos de equipos y jugadores, su ubicación dentro del terreno de juego, y con la antesala del inicio de las misiones o actividades, que van a conformar el entramado de la partida.

Dependiendo del modelo de partida propuesta, estos objetivos iniciales, van a procurar que los equipos, tomen posesión del terreno de juego, que se dirijan a la ubicación de sus bases o campamentos principales, a que configuren el aspecto de las mismas. También van a procurar a los equipos, de los cometidos iniciales dentro de la partida, y que van a ir relacionados obviamente con un espacio temporal limitado, que permita un equilibrio manifiesto entre los equipos en juego, procurando a unos y otros equipos, cometidos y misiones, que en la medida de lo posible, tengan una finalidad concreta dentro de la ambientación de la partida.

4.2.2 Objetivos Principales

Los objetivos principales son aquellos, que van a indicar a los equipos, los condicionantes de victoria o derrota dentro de la partida. Ha de entenderse como objetivo principal, aquel que va a proporcionar una condición específica para un equipo, y de cuya condición, puede depender el éxito o fracaso dentro de los cometidos del equipo en la partida.



El guión de la partida debe de contener dependiendo de la configuración de la misma, al menos un objetivo principal, aunque la inclusión de varios objetivos principales, va a dar al evento, un mayor dinamismo y posibilidades de juego.

4.2.3 Objetivos Secundarios

Los objetivos secundarios, son aquellos objetivos que tienen como finalidad, la realización de actividades o cometidos, diseñados por el equipo de organización, con el fin de proporcionar equilibrio o control dentro de la partida.

Estos objetivos secundarios sirven al equipo de organización como pilares de soporte, a lo largo de la partida, otorgando posibilidades de acelerar o decelerar el ritmo de juego de la partida, dependiendo del desarrollo de la misma.

No son objetivos plasmados implícitamente dentro del esquema de juego, más bien son "previsiones temporales", y que en virtud de cómo se desarrollen los acontecimientos, proporcionarán unos condicionantes premeditados y estudiados dentro de la partida.

4.2.4 Estructura de los equipos en una partida de Airsoft Milsim

Dentro de la orgánica de composición de los equipos en una partida de Airsoft "Táctico/Milsim", es importante seguir varios pasos, que lleven a la composición idónea de los equipos, para el correcto desarrollo de la partida y de los Planes de Operaciones propuestos.

Elección del número de bandos o equipos rivales

Una vez que sabemos el número concreto de participantes, la partida ha de tener a través de su ambientación, unos actores concretos y determinados. Por lo tanto, se hace preciso el dividir a los participantes, en equipos rivales. El número de bandos o equipos contendientes, dependerá obviamente de los objetivos de la partida, y del tipo de plan de operaciones diseñado para la misma.

1.- Estructura de 2 bandos

El modelo ideal de bandos, sin duda es el de dos bandos rivales, donde el adversario es identificable, bien por medios visuales, por condicionantes de uniformidad. Esta división proporciona una partida lineal, donde al no existir otros condicionantes, proporciona unos objetivos muy concretos en cuanto al modelo de actuación de procedimientos ante el adversario.



2.- Estructura de 3 bandos

Este modelo de estructura es un modelo que proporciona condiciones superiores de desarrollo de la partida, al situar en el terreno de juego, a 3 actores distintos, y que dependiendo del tipo de partida, el modelo de plan de operaciones, etc., proporciona incluso posibilidades de interacción entre los equipos o bandos, aumentando el nivel de jugabilidad, y otorgando unos condicionantes especiales, que hacen de la partida, un reto superior.

La entrada en juego de tres bandos rivales, permite ampliar obviamente misiones y operativos, y proporciona al juego, sensaciones más intensas, al duplicar el trabajo de los equipos, que en conjunción con los planes de operaciones, crean un modelo de partida, mucho más dinámico.

3.- Estructura de más de 3 bandos

El modelo de más de 3 bandos contendientes, precisa de la superación de muchos condicionantes, que en los modelos anteriores no es preciso tener muy en cuenta.

Uno de esos condicionantes, es el terreno, que indudablemente, va a requerir una mayor extensión, para dotar de mayor jugabilidad a la partida. Un evento donde por ejemplo 4 contendientes, estén muy próximos, va a determinar una partida rápida y a la cual no se le debe imponer muchos condicionantes técnicos.

Otro condicionante obviamente es el número de participantes, si se usa este modelo con un número reducido de jugadores, se va a privar a la partida de una intensidad concreta, al disminuir el número de operativos y misiones.

Este modelo estructural, es aconsejado en grandes eventos, donde el número de participantes es muy elevado, y aconseja limitar los equipos y misiones, para ordenar los movimientos en el terreno, e impedir el caos o el descontrol por masificación.

CAPÍTULO III

5.- ELEMENTOS DE ORGANIZACIÓN EN UNA PARTIDA DE AIRSOFT MILSIM

5.1 Centro de Operaciones

El Centro de Control u Operaciones, es el elemento de coordinación del evento, partida o actividad. Es un espacio físico, donde el equipo de



organización, distribuye, resuelve y proporciona los materiales, instrucciones, etc., destinados al desarrollo del juego. Según la estructura del juego, puede haber más de un Centro de Control u Operaciones. En este caso, y siguiendo el hilo conductor de la ambientación propuesta para el evento, se pueden crear varios Centros de Operaciones, dependientes de los Equipos contendientes. Pero siempre ha de existir un Centro de Operaciones, que podemos definir Centro de Control de la Organización, donde se establecerá por el ejemplo, el control de las Transmisiones, el control de puntuaciones, punto de resucitación, entrega de bonus, etc.

El Centro de Control u Operaciones en una partida, en el que se encuentre ubicado el equipo de Organización, siempre debe de ser entendido como un punto neutral, en el desarrollo de la partida y del juego. Y salvo la organización, y en momentos puntuales, ciertos jugadores implicados en el evento, se debe procurar que este espacio declarado neutral, no sea usado para otros fines distintos, que pudieran declinar la balanza del resultado final.

5.2 Órganos de Control

Los Órganos de Control en una partida, son los elementos y personal auxiliar dentro del entramado de un evento, que proporcionan a la partida unas medidas de seguridad y control del juego, así como realizan las funciones de enlace y ejecución de las instrucciones y propuestas que el equipo de organización, ha diseñado para la partida.

Estos órganos de control se pueden dividir en los siguientes elementos:

- **Director de Juego.** Es la persona que dirige las actividades del evento o partida, otorga un ritmo determinado a la partida, proporciona soluciones inmediatas ante problemas, y ejerce la máxima autoridad en el evento. Es el encargado de regular tanto los aspectos técnicos de la partida, como los específicos de las actividades que se desarrollan, y debe de ser una figura reconocida y reconocible por todos los participantes. Su ubicación siempre ha de ser en el Centro de Control de la Organización, y ha de disponer de los medios necesarios, y la información necesaria, para el seguimiento de las vicisitudes de la partida, y de los equipos participantes.
- **Directores de equipo.** Son las personas de la Organización que son designadas y agregadas a cada Cuartel General, Base, o campamento de los equipos participantes. Este Director de equipo, será encuadrado en la Plana Mayor de cada bando, y a parte de su misión como jugador y Mando, tendrá como objetivo, el ir facilitando las órdenes precisas a los Jefes de las Planas Mayores de los Equipos, para el desarrollo de las misiones propuestas. Según los planes de Operaciones propuesto, irá entregando las órdenes, recibirán las bajas en cada misión, y estará



siempre en comunicación con el Centro de Control, proporcionando información sobre el resultado de las misiones.

- **Árbitros.** Son los garantes del cumplimiento de las normativas y reglamentos propuestos para el evento, partida o actividad. Deberán ir uniformados con elementos de faciliten su pronta identificación. Dentro del terreno de juego, gozarán de autonomía y de poder de decisión y criterio, a la hora de aplicar las normas, y proceder a la resolución de incidencias. Serán figuras que todo jugador dentro y fuera de la partida, deberán respetar y no cuestionar, dado que representan el órgano de control normativo, y su potestad será tan amplia, como las posibilidades que otorgue la partida.

Podrán ser los encargados del paso de cronógrafos, de control de marcadoras, de inspección de bases o campamentos, etc. Serán los responsables de dirimir disputas entre jugadores, y sus resoluciones serán incuestionables, dado que son refrendados por la organización y sus reglamentos, como órganos de máxima responsabilidad en el evento.

Su indumentaria siempre que las circunstancias lo permitan, deberá contar con una prenda de color reflectante y llamativa, para que en cualquier momento o circunstancia, sea reconocido, y pueda ser informado o reclamado ante cualquier anomalía en el desarrollo de las actividades.

No tendrán vinculación con los equipos participantes, y no tendrán restricción de movimientos dentro del campo de juego. Serán considerados como elementos no participantes en las actividades, por lo tanto, su actuación quedará fuera del interés resultante de la ejecución de las actividades, sencillamente, serán los garantes del buen desarrollo de las mismas.

- **Jugadores / árbitros,** repartidos entre los equipos participantes y cuya misión, además de ser jugador de apoyo en cualquiera de las actividades que se desarrollen, serán árbitros, para intermediar en las posibles diferencias o actos contrarios a la normativa vigente. Estos jugadores / árbitros, mientras no resulten "baja" en el desarrollo de las misiones, no ostentarán signo alguno de su condición, para evitar descubrir el movimiento de una unidad. En el momento en el que se entre en juego, y sean bajas, se retirarán de las zonas de tiro y movimiento, colocándose un chaleco reflectante, y actuando durante el desarrollo de ese acontecimiento, ya solamente como árbitros. Los árbitros, pueden no consumir botiquines o curas, y se puede dar la posibilidad de que sean o no sean curados en el desarrollo de una actividad. En el momento en el que regresen al campamento, Base, o centro de operaciones, al haber terminado la misión, recuperarán su status de jugador / árbitro.



Estos elementos de juego, pertenecerán siempre al equipo de organización, y servirán como elementos de apoyo al director de juego, y al equipo de árbitros, reforzando la acción normativa, en los momentos en los que no haya posibilidad de la actuación de un árbitro. Su condición siempre ha de ser la de neutralidad en el instante en que se requiera su actuación como árbitro. Mientras las actividades se desarrollen sin novedades, su actitud será como ya se ha dicho, la de un jugador más.

5.3 Las Misiones y Operativos

Todas las misiones y operativos que se desarrollen durante la partida o evento, tendrán una duración determinada, que irán supeditadas al Plan de Operaciones. Cuando se traten de actividades controladas, los árbitros, tendrán la potestad de darlas por acabadas, o solicitar al Centro de Operaciones su extensión. Los árbitros, darán cuenta del resultado del operativo al Director de equipo correspondiente, el cual transmitirá al Director de juego en el Centro de Control, los datos correspondientes al resultado de las partidas, misiones u operativos acabados.

La duración de cada misión vendrá reflejada en el Orden de Operaciones, que se entregará a las Planas Mayores de cada equipo. Este orden de operaciones será explícito, y contendrá toda la información posible, para que el Mando del equipo en cuestión, pueda desarrollar el cometido que se le propone. Para cualquier duda o aclaración, estarán los Directores de Equipo.

Las obligaciones a cumplir en cada misión u operativo, deberán efectuarse con la mayor destreza y siempre siguiendo las indicaciones de los árbitros, los cuales solventarán in situ, cualquier circunstancia anómala.

Todas las reclamaciones que tengan relación con la partida, deberán de transmitirse en un primer escalón al árbitro, y en última instancia al Director de equipo, que será el que resuelva, o traslade las circunstancias al Director de Juego.

Las misiones se desarrollarán de forma continuada, desde el inicio de la partida, hasta el final de la última misión según lo establecido por el Orden de Operaciones pertinente, y la duración y extensión de las mismas.

En todo momento, se especificará si en alguna misión u operativo se requiere el uso de algún elemento en concreto, o la prohibición de alguno, cuya observancia deberá ser la adecuada, y obedecida.

Las unidades que compongan los Equipos, se distribuirán según lo planificado por su PLM, y se ceñirán según sus características a las misiones



propuestas en el Plan de Operaciones, pudiendo alternarse en funciones, salvo un caso determinado y concreto de unidad, que según el rol y la ambientación de la concentración, su dedicación será exclusiva y se ceñirán exclusivamente a un solo modelo de unidad y actuaciones, no siendo compatibles para otras.

5.3.1. Plan de Operaciones

El Plan de Operaciones es el medio mediante el cual, se dan las instrucciones precisas para el desarrollo de las actividades, a los Directores de equipo, y a los jugadores.

El Plan de Operaciones determina la duración y vicisitudes de los jugadores dentro de la partida. Incluirá las directrices y normas adicionales específicas para determinadas misiones o actividades. Es un compendio de instrucciones, que pueden incluir cartografía, fichas adicionales para cumplimentar, etc., que relacionado con la ambientación de la partida, proporciona el motor necesario para su desarrollo.

5.4 Modelo tipo de Misiones y unidades de juego.

Dependiendo del Plan de Operaciones, en el escenario de juego, se podrán distribuir a los jugadores, en roles determinados, encuadrándolos en unidades tipo, con unos cometidos específicos.

Estas unidades tipo, tendrán unas misiones específicas dentro de la orgánica de la partida, proporcionando alicientes y dificultades al desarrollo de la misma.

Con dependencia del citado Plan de Operaciones, los equipos de jugadores podrán distribuirse bajo los siguientes modelos.

Como en todo elenco organizativo, los equipos tendrán una vez ya sobre el terreno de juego, y si las normas de la partida lo requieren, y el Plan de Operaciones lo indica, una Plana Mayor de Mando del Equipo.

Esta Plana Mayor (en adelante PLM) será el órgano de dirección del equipo, y en ella quedarán encuadrados los jugadores designados como jefes de grupo, de equipo, etc.

Tendrán la responsabilidad de la dirección del juego y de sus jugadores encuadrados dentro de su equipo.

Tomarán las decisiones que procedan, según las dimensiones y propuestas del plan de operaciones, y en todo momento, autorregularán el comportamiento de



sus jugadores, y la actitud del equipo global ante la partida, ante la ambientación y ante las propuestas que marque el Plan de Operaciones.

Las misiones, propuestas, actividades, etc., que puedan marcar los diversos Planes de Operaciones para los equipos, dentro de una partida de Airsoft Milsim, podrán ser las siguientes (la Organización en primera instancia, es la que a través de la planificación de la partida, decide la estructura de la misma, de los equipos, unidades etc., y puede limitar o ampliar este modelo de unidades, en virtud de sus necesidades):

5.4.1 Patrullas de Reconocimiento y Misiones RECON.

Las Patrullas de Reconocimiento (en adelante PRE,s) se conformarán en un número concreto de personas, de entidad entre binomio y escuadra, permitiéndose entidad superior, si el objetivo o la misión requiere un número superior de componentes.

Estas patrullas tendrán el cometido del reconocimiento de la línea de frente, y de incursiones en territorio enemigo, para extracción de información. No serán unidades de combate propiamente dichas, por lo que sus actuaciones se ceñirán exclusivamente a lo propuesto en el Plan de Operaciones. Podrán hacer uso de la autodefensa, en los casos en los que sean interceptados, encuentros fortuitos con fuerzas enemigas, o para dar cobertura en una exfiltración. Podrán o no podrán entablar un operativo de combate abiertamente, y se ceñirán siempre a los objetivos marcados en el Plan de Operaciones.

Podrán ir acompañados por un jugador / arbitro, que quedará encuadrado como un miembro más de un binomio, escuadra, o pelotón. El jugador / árbitro no ostentará mando alguno en la unidad, y no estará facultado para tomar decisiones que vayan más allá de lo establecido en el plan de operaciones para la misión en concreto que estén desarrollando.

Para el desarrollo de las misiones de reconocimiento, se proporcionarán a las patrullas, de material correspondiente a la zona de operaciones, en la que van a tener que operar. En esos materiales puede venir como exigencia para el cumplimiento de la misión, que se tomen una serie de datos verificados in situ, y sean entregados en el (campamento, base, o centro de operaciones) HQ, para ser evaluados primero por el Director de Equipo, para valorar y puntuar el éxito de la misión, y en segundo lugar, por el Mando de la PLM, para el desarrollo y control de sus operaciones, y esquemas de batalla.

Las PRE,s se ceñirán siempre a lo establecido en el Plan de Operaciones.

5.4.2 Patrullas de Combate y Misiones de combate.



Las Patrullas de Combate (PATCOM en adelante) tendrán entidad variable, según la disposición y el criterio del Mando de la PLM de los equipos. Podrán ser desde una sola persona, como unidad Sniper con o sin apoyo de observador, hasta entidad pelotón.

Sus misiones vendrán marcadas en el Plan de Operaciones, y se basarán en operativos de combate directo propiamente dicho. Sus objetivos serán la toma de posiciones, las emboscadas, los ataques en la línea de frente, y toda aquella misión que conlleve acciones contundentes y de fuerza por parte de los Equipos.

Podrán ir acompañadas las PATCOM,s de un árbitro / jugador, y en el caso de un Sniper, será la excepción, que podrán ir como unidad, sin necesidad de acompañante si no lo estima necesario el Mando de la PLM. En el caso de que se le asigne un observador al tirador, se incluirá en la medida de lo posible la presencia de un árbitro / jugador.

Las PATCOM podrán hacer uso de todo su equipo y de la fuerza que estimen, en el desarrollo de las Operaciones que le sean asignadas, podrán tomar contacto con el enemigo en cualquier circunstancia, siempre que se no se alejen de sus objetivos primarios, y no precisarán autorización para entablar combate inmediato, con unidades enemigas que se aproximen a su zona de operaciones.

El Jefe de la PATCOM, recibirá las órdenes directamente de su escalón de Mando, dependiente del HQ y deberá conocer los objetivos de su misión, así como toda la información en cuanto a rutas de entrada y salida, apoyos de fuego, etc. En el caso de hacer "prisioneros" (véase apartado jugadores prisioneros), los pondrán a cargo de los jugadores / árbitro, quienes dispondrán de los prisioneros y procederán a gestionar la situación de esos jugadores.

Las PATCOM podrán establecer puestos avanzados de combate en la línea de frente, y serán las encargadas de la progresión sobre el terreno de los avances de las fuerzas de los equipos.

5.4.3 Patrullas CSAR (rescate en combate) y misiones.

Las Patrullas de Rescate en Combate (en adelante CSAR), serán las encargadas del rescate de unidades aisladas, pilotos, patrullas de información o reconocimiento, unidades de combate, etc. Su cometido será el establecer contacto con las unidades aisladas, darles cobertura y proceder a la extracción, asegurando la supervivencia tanto del personal rescatado, como de la propia unidad CSAR.



Las patrullas CSAR, realizarán las misiones que sean establecidas por el plan de operaciones, evitarán en todo momento el combate directo, y usarán la fuerza en defensa propia y de las unidades rescatadas.

La entidad de una patrulla CSAR será siempre superior a la escuadra, y podrán usar medios de apoyo.

Las patrullas CSAR podrán tener integrado un jugador / árbitro, que al igual que en el resto de patrullas, velará por el cumplimiento del orden de operaciones y de la normativa aplicable a las Patrullas de Rescate en Combate.

El Jefe de la patrulla CSAR tendrá conocimiento de todo lo relativo al desempeño de su misión, rutas de entrada y salida, apoyos, etc. No podrán las CSAR realizar acciones de otra naturaleza, que no sea la especificada en el plan de operaciones.

5.4.4 Unidades de Operaciones Especiales y misiones

Las unidades de Operaciones Especiales (en adelante OE,S), serán unidades activadas, según el plan de operaciones, para el desarrollo de diversas actividades en territorio propio o del enemigo.

Serán unidades que realizarán cometidos distintos a las unidades de combate, y que requieran una determinada habilidad, discreción y capacidad de resolución ante las propuestas del Plan de Operaciones

Estas OE,s podrán tener los mismos cometidos que las PATCOM, pero con la particularidad que serán los encargados de realizar misiones como golpes de mano, reconocimientos, información del territorio enemigo, sabotajes, eliminaciones selectivas, etc.

En todas las OE,s podrá haber un árbitro / jugador integrado, que como en las anteriores patrullas y unidades, velará por el estricto cumplimiento de la normativa. A todos los efectos, será un miembro más de la OE,s, cambiando su status en el momento que sea baja, donde cesará en su uso de la AEG, y portará el chaleco reflectante que le identifica como árbitro, al haber perdido su status de jugador por ser baja.

5.4.5 Unidades SERE (Equipos de Evasión) y misiones.

Las unidades SERE, estarán constituidas por aquellas unidades que hayan alcanzado el status de prisioneros, o por el planteamiento del Plan de Operaciones, que requiera en un momento determinado la creación de una unidad SERE, para su evaluación dentro del cómputo general de actividades del equipo.



Las unidades SERE al igual que el resto de unidades y patrullas, podrá contar con la presencia integrada de un árbitro / jugador, que velará por el cumplimiento de la normativa. Su entidad podrá ser de un solo hombre, hasta una unidad completa.

El procedimiento para las unidades SERE, será el siguiente:

- **Equipo personal:** Cuando sean prisioneros en fuga, se podrá limitar el portar AEG o secundaria alguna, la no disposición de medios de transmisiones, o ser privados de elementos de orientación, como planos, mapas o brújulas. Se podrá limitar al mero uso de uniforme y prenda de cabeza, el resto del equipo si no fuera permitido, deberá ser tramitado para su devolución según el procedimiento incluido en el apartado jugadores prisioneros.
- **Objetivo de las unidades SERE:** Serán trasladados a un punto del territorio enemigo (normalmente serán llevados por algún árbitro designado para ese cometido), y desde allí, su cometido será regresar a sus líneas. Queda prohibido la sustracción de material y equipo a combatientes enemigos, pero si está autorizada la sustracción de material en posiciones enemigas, siempre que no implique el uso de la fuerza, y el ser descubiertos. La devolución de este material, quedará a cargo de los árbitros. No hay tiempo límite, en el caso de ser eliminados en el transcurso de su misión, deberán dirigirse a su HQ, hasta que alcance las líneas propias. Al llegar al HQ informará al Mando de la PLM su circunstancia, y este mando remitirá la información al Director de Juego, o Centro de Control de la Organización, para los efectos oportunos, en cómputo, bonificaciones, etc.

5.5 Situaciones para jugadores de carácter especial: Jugador eliminado, jugador prisionero y jugador herido

Estás figuras dentro del juego, complementan y dan sentido a la partida y a la ambientación. El jugador eliminado es la expresión pura del Airsoft, sin la aceptación del rol de eliminado, el juego del Airsoft pierde su sentido. Si un equipo no asume su condición de bajas durante el juego, desvirtúa todas las propuestas.

El jugador prisionero, es un elemento o aliciente dentro del juego, que proporciona un nuevo rol y unos nuevos retos, para los equipos participantes en la partida, proporcionando misiones, vicisitudes y circunstancias especiales dentro del juego.



5.5.1 Jugador Eliminado

Se entiende por jugador eliminado, todo aquel jugador que en el desarrollo de una misión, es "herido" por impacto y no ha sido curado. Estos jugadores eliminados deberán dirigirse de manera visible hacia su HQ o punto de resucitación, una vez pasado el tiempo establecido por la organización para la actuación de los médicos o sanitarios, evitando así el fuego intencionado enemigo y dando oportunidad al enemigo para su captura.

En todos los casos levantará una mano, usará un pañuelo de color (rojo preferiblemente) llamativo atado a su prenda de cabeza, alzado con su mano, atado a la bocacha de la marcadora, etc., y en su caso, mantendrá su marcadora colgada o en posición baja mientras se traslade por territorio enemigo. Deberán presentarse al Director de equipo, médico o sanitario (según los tiempos que determine el Plan de Operaciones) o árbitro designado, para efectuar su control como baja.

Una vez confirmada su baja por el elemento de juego (jugador médico, sanitario, árbitro, etc.), el jugador recuperará su status de jugador en activo, y podrá volver al juego y cumplir con los nuevos cometidos que le encomiende el mando de la PLM de su HQ.

Durante el traslado desde el punto en el que sea baja hasta llegar al HQ, no podrá efectuar otro cometido que no sea el de regresar lo más rápido posible al HQ, y poder volver al juego, toda otra opción queda descartada y será sancionada. Queda permitido el paso ligero para el retorno, siempre que se cumplan los requisitos de réplica baja o colgada, y pañuelo de color llamativo a la vista, mientras se esté en territorio enemigo.

El regreso al HQ se producirá de manera automática en el momento que sea baja, y no haya oportunidad de cura en el transcurso de su misión u operativo.

5.5.2 Jugador "Prisionero".

Un jugador adquiere el status de prisionero ante estas circunstancias:

- a) Rendición de su unidad.
- b) Rendición personal.
- c) Quedarse aislado, sin munición y sin posibilidad de apoyo.
- d) Quedar encuadrado en una unidad SERE, según el plan de operaciones.
- e) Ser capturado mientras está herido.



Un prisionero podrá o no portar equipo auxiliar, puede darse el caso que sólo pueda portar, uniforme completo y prenda de cabeza. No podrá sustraer material de apoyo, a no ser que esté encuadrado en una unidad SERE.

Al caer prisionero, será filiado como tal y llevado a un punto determinado tras las líneas enemigas. Su objetivo será regresar a sus líneas y a su HQ por sus propios medios, sin ningún tipo de munición y con la réplica a la espalda en todo momento. Mientras no sea alcanzado o eliminado, mantiene su status de jugador, que en este caso pasará a denominarse como "Evadido".

En el caso de resultar eliminado durante su "evasión", se dirigirá al HQ en las mismas condiciones que el resto de jugadores eliminados y tras ser filiado como baja, recuperará su status de jugador en activo.

Esta figura de prisionero en todas sus modalidades, deberá disponer de una normativa específica que regule todas las vicisitudes propias de su rol.

Normativa para jugadores "prisioneros"

Un jugador prisionero queda condicionado por la vigilancia y control de sus captores. Un prisionero, sea cual sea su procedencia (por rendición, por herida, etc), deberá de ser trasladado al lugar que designe el mando de la PLM, donde un jugador concreto, dispondrá de un juego de 6 tarjetas, con las que procederá al "interrogatorio del prisionero" barajándolas en su presencia. Para ello al igual que en el procedimiento del sanitario y curas, se propone una opción, de las muchas que se pueden aplicar, que consistirá en elegir entre 6 tarjetas, una al azar, la cual le mostrará la vicisitud seleccionada. Las tarjetas tendrán las siguientes inscripciones, que corresponden a una u otra vicisitud concreta:

- **3 EVASIÓN:** El jugador prisionero se evade, sus captores deben dejarle marchar. El jugador deberá llegar a su PLM donde recuperará su estatus de jugador en activo. Si durante el trayecto de regreso, es alcanzado por algún disparo, será jugador herido, y seguirá con la vicisitud propia de los heridos. Al ser curado, deberá continuar con su regreso a su PLM. En el caso de que sea jugador eliminado, actuará en pos a lo establecido para los jugadores "eliminados".
- **2 RESISTENCIA A INTERROGATORIO.** El jugador deberá permanecer media hora en manos del enemigo, al concluir la media hora, los captores, deberán dejarlo en libertad. . El jugador deberá llegar a su PLM donde recuperará su estatus de jugador en activo. Si durante el trayecto de regreso, es alcanzado por algún disparo, será jugador herido, y seguirá con la vicisitud propia de los heridos. Al ser curado, deberá continuar con su regreso a su PLM. En el caso de que sea jugador eliminado, actuará en pos a lo establecido para los jugadores "eliminados".



- **1 DAR INFORMACIÓN.** El jugador deberá permanecer una hora en manos del enemigo, al concluir la hora, los captores deberán dejarlo en libertad. . El jugador deberá llegar a su PLM donde recuperará su estatus de jugador en activo. Si durante el trayecto de regreso, es alcanzado por algún disparo, será jugador herido, y seguirá con la vicisitud propia de los heridos. Al ser curado, deberá continuar con su regreso a su PLM. En el caso de que sea jugador eliminado, actuará en pos a lo establecido para los jugadores "eliminados".

5.5.2.1 Captura de un herido

Un jugador herido, puede ser capturado por sus adversarios en los siguientes términos: Una vez que el jugador ha sido "herido", si un adversario llega antes que un sanitario propio, puede apresar al herido. Para ello, podrá cogerlo del brazo, y trasladarlo a una zona cercana, donde un sanitario (enemigo) procederá a realizarle una cura.

Una vez curado, el jugador pasa al status de prisionero y deberá regirse por las normas establecidas para el jugador "prisionero".

5.5.3 Jugador herido

Se considera jugador "herido" en el momento en el que cualquier participante en la partida, es impactado de forma directa o indirecta por una o varias bbs, procedentes de marcadoras, o sistemas de defensa o ataque, que expulsen munición bbs.

Se considera jugador "herido" la primera vez que es impactado. También se considera jugador "herido" aquel jugador, que habiendo sido "curado" una primera vez, vuelve a ser impactado por una "segunda vez".

El máximo de curas continuadas es de 2 (dos). Un Jugador que habiendo sido "curado" dos veces, y fuera impactado una tercera vez, resultará "eliminado", debiendo dirigirse a la zona de resucitación (respaw), para regenerarse en las condiciones que se establezcan.

Un jugador "herido" mientras transcurre el tiempo en el que ha sido impactado, y la llegada del jugador "sanitario o médico", no podrá hacer uso de su marcadora, ni elementos auxiliares, salvo el equipo radio, si lo porta encima. Podrá hablar, e indicar cuantos datos precisasen sus compañeros de equipo, y podrá alertar de la presencia y ubicación de los adversarios.

Para que el resto de jugadores amigos o adversarios conozca su status de "herido", deberá levantar la mano derecha, y mantener la marcadora en posición de descanso. Situará el pañuelo rojo en lugar visible. No podrá



moverse del lugar en el que ha sido impactado por su propio pie. Pero si podrá ser trasladado a zona más segura por un sanitario o médico, para trasladarlo a una posición segura, desde la que resulte más seguro tratar al herido sin ser emboscado en el proceso.

Dicho traslado no podrá ser facilitado de ningún modo por el jugador herido que debe hacer el papel de "inconsciente". Así, los traslados de heridos deben hacerse por el sanitario obligatoriamente y cuantos jugadores sean necesarios para cargar como sea al jugador herido.

Se podrá habilitar el uso de "camillas" reales para el traslado de heridos.

Un jugador "herido" podrá o no podrá indicar a viva voz su status de "herido", dependiendo de las circunstancias y la situación. Si acaba de ser eliminado de manera "silenciosa" deberá levantar la mano, y cesar en sus movimientos hasta que se le acerque un sanitario, pero no deberá elevar la voz, para no perjudicar al jugador "enemigo" que lo ha eliminado.

Eliminación Silenciosa

En caso de contrincantes **desprevenidos** a menos de 5 metros se podrá GRITAR "BANG!", (el gritar "bang" es para no confundir con el grito de muerto). El impacto es automático y la réplica debe estar preparada para disparar, simplemente no se efectúa por seguridad. Se recomienda quitar el dedo del gatillo y ponerlo sobre el guardamontes para evitar disparos accidentales y debería ser obligatorio en CQB donde por lo cerrado del entorno se pudiesen dar más accidentes.

5.5.3.1 Procedimiento de cura

El jugador sanitario o médico, dispondrá de una cantidad concreta de medios materiales identificados con el nombre de "botiquín", que servirán para señalar en una parte del cuerpo del jugador herido, la cura de la cual ha sido objeto.

Al llegar al punto donde se encuentra el jugador herido, optará o bien por "curarlo" (colocándole el distintivo de cura o botiquín donde sea estimativo) o bien, trasladarlo del modo indicado anteriormente: mediante los propios medios del sanitario o con ayuda de su equipo, pero nunca con la colaboración del jugador herido.

Si durante ese recorrido el sanitario fuera alcanzado, será a su vez jugador "herido" y deberá proceder en igualdad de condiciones en su nuevo status como el resto de jugadores, hasta que otro sanitario lo cure.



Este procedimiento de cura, puede realizarse de esta manera directa, o bien combinando acciones concretas, que impliquen un mayor rol de juego.

Ejemplo

Como ya se ha comentado, entre las muchas opciones sencillas y divertidas, de cumplir con este rol, se propone el uso de tres tarjetas que portará el sanitario, al llegar ante el jugador herido, barajará y mostrará las seis tarjetas por su lado reverso, de manera que no pueda apreciar el contenido de las mismas. Y el herido deberá elegir una al azar, con el fin de descubrir su situación en cuanto a su herida.

Estas tarjetas, por separado, podrán contener la siguiente información, que conllevará una determinada acción:

- **2 CONTUSO**; el jugador continúa jugando sin necesidad de ser curado.
- **2 HERIDO LEVE**; el jugador es curado con un botiquín o cura. Todavía le queda una cura más, antes de pasar a ser jugador eliminado.
- **2 HERIDO GRAVE**; el jugador es curado 2 (dos) veces seguidas, con lo cual al próximo impacto será ya jugador eliminado.

5.3.3.2 La resucitación

Cuando un jugador es eliminado por haber acumulado una tercera "herida", este jugador cesará de toda posible actividad en la zona de juego y, según se establezca en el Plan de Operaciones o en la normativa particular de la partida, deberá dirigirse al punto o puntos de resucitación designados.

En su traslado al punto de resucitación, el jugador no podrá hacer uso ni de la marcadora, ni de elementos radio, ni de otros materiales propios del juego, así como no podrá tomar parte en ninguna vicisitud del mismo hasta que no haya sido "regenerado".

Los puntos de resucitación estarán ubicados en los lugares donde se encuentren las Planas Mayores de cada Equipo, y en ellos, habrá siempre un sanitario o médico, que será el encargado de recepcionar a los jugadores eliminados, filiarlos (por si la partida incluyera el concepto de bonus o penalización), y devolverlos a la partida ya regenerados.

El sanitario o médico de la PLM dispondrá de un formulario, donde irá anotando, nick, nombre u otros datos de aquellos jugadores eliminados, con el fin comentado anteriormente, de facilitar una estadística válida, en el caso de aplicación de bonificaciones o penalizaciones. Una vez que el jugador eliminado



haya sido filiado, pasará a una situación previa de regeneración, en la cual estará el tiempo de espera que determine la organización en sus planes de operaciones, antes de volver al juego, como jugador activo. Este tiempo de espera vendrá determinado por el guión, ambientación y actividades de la partida. Por norma se establecerá un tiempo base de 15 minutos, que dependiendo de las circunstancias relatadas, propiciará un aumento o disminución del mismo, en virtud a las vicisitudes de la partida.

Si un jugador eliminado, llega al punto de resucitación y no hay un sanitario o médico, deberá esperar hasta la llegada de uno, que actúe de la manera expresada anteriormente.

5.3.3.3 El desangrado

El término desangrado alude al tiempo de espera máximo que deberá estar un jugador "herido", esperando la asistencia de un sanitario o médico. Si el tiempo de espera excediera de los 10 minutos, el jugador quedará "desangrado" por falta de asistencia, y será considerado "jugador eliminado", por tanto deberá dirigirse al punto de resucitación, para volver a ser jugador activo.

Esta situación, debe de tratarse con el máximo respeto, dado que es muy probable, que en el transcurso de la partida, un jugador aislado, sea herido y no disponga cerca de ningún jugador sanitario. Por ello es importante la concienciación del jugador, y su motivación, para realizar esta vicisitud del juego, dado que en la mayoría de las ocasiones, esta circunstancia se va a dar en la absoluta soledad del jugador.

CAPÍTULO IV

6.- DOTACIONES DE MATERIAL PARA JUGADORES EN UN EVENTO DE AIRSOFT MILSIM

La propia tecnificación de la disciplina de Airsoft Milsim, provoca que haya que determinar el concepto de material, desde la perspectiva de darle una mayor relevancia a los materiales a usar.

Es preciso establecer paso a paso las posibilidades de uso de material, las limitaciones del mismo, priorizando siempre, en pos de provocar mayores sensaciones en el juego.

Este apartado podría ser tan extenso como materiales posibles se pudieran incorporar al Airsoft Milsim, por ello, nos vamos a limitar a concretar lo



básico y fundamental, que se considera que debería tener una regulación explícita, dejando pormenores y otros añadidos, a las propias organizaciones de los eventos y partidas, que en sus normas particulares, amplíen o restrinjan los materiales a usar.

6.1 Las marcadoras de Airsoft.

Las marcadoras de Airsoft, son el primer elemento que debe de quedar regulado. En el mundo de la simulación y en el acercamiento al "realismo", se debe trabajar para favorecer las circunstancias que sigan motivando la actitud del jugador hacia el juego. Y que a mayor restricción de medios, o mayor tipificación de normas, mejor sea la respuesta del jugador, aceptando e implicándose en su desarrollo.

Podemos dividir las marcadoras de Airsoft en los siguientes grandes grupos:

- Pistolas.
- Subfusiles.
- Fusiles de Asalto.
- Ametralladoras de apoyo ligero
- Ametralladoras de apoyo medio o pesado.
- Lanzagranadas.
- Fusiles de francotirador (sniper)
- Granadas, minas, y otros elementos de similares características.

6.1.1 Las Pistolas

Dentro de la amalgama de pistolas para Airsoft, sean de la índole que sean (gas, AEP, eléctricas, muelle, CO2), todas en su conjunto, deben de limitarse, al igual que el resto de marcadoras, en función de su semejanza. Y la limitación ha de producirse, en virtud a la potencia propiamente dicha, que es el elemento común en todas ellas. Limitar su potencia de salida (los fps), nos va a facilitar el alejar la incoherencia dentro del campo de juego. Una pistola jamás podrá superar la potencia de un subfusil o un fusil de asalto, por ello, la limitación de esta marcadora, queda establecida en lo siguiente:

Fps máximo para todo tipo de pistolas : **300-310 fps**
Distancia mínima de seguridad: **4-5 metros**

Se admite el uso de cualquier tipo de pistola en todas sus modalidades, admitiéndose tanto los calibres 6mm como 8mm, siempre que no superen la potencia máxima establecida para las pistolas.



Ante la incertidumbre que pueda crear la relación calibre/potencia/mecanismo, se reitera que siempre que la marcadora pistola, se encuentre en los márgenes de límite de potencia, y se respete las distancias mínimas de seguridad, y mecanismos de empuje (gas, Co2, muelle, eléctrica, etc.).

6.1.2 Los Subfusiles

La modalidad de marcadoras "Subfusil" es muy amplia, porque existe gran cantidad de modelos, complementos, y otras cuestiones relativas al funcionamiento y uso de este tipo de marcadoras.

Por ello, se establecen las siguientes limitaciones en el uso de la marcadora "subfusil":

Fps máximo para todo tipo de subfusiles : **350 fps**

Distancia mínima de seguridad: **5-7 metros**

En este tipo de marcadoras, suele ser habitual, que los complementos silenciador, etc., estructuralmente son un adorno realmente y no tienen una función real, dado que no existe explosión o ruido que amortiguar en la boca de salida de la marcadora, y que realmente, el "ruido" es provocado por el accionamiento del gearbox de la marcadora.

En muchas ocasiones el cañón de la marcadora, llega al límite del final del silenciador o pieza análoga. Se autoriza a esta práctica, siempre que la fidelidad con la realidad, sea la apropiada.

Un ejemplo de caso no autorizado sería una marcadora tipo mp5 modelo A o modelo J, con modificación de extensión de cañón y silenciador, dado que existe un modelo, que estructuralmente lleva incorporado el silenciador mp5 modelo SD. U otro ejemplo sería un subfusil P-90 con alargador de cañón y silenciador, cuando existe un modelo concreto de esa marcadora P 90 PR, que lleva estructuralmente ese equipamiento.

En todo momento se ha de velar por facilitar la jugabilidad, sin perder el sentido de orden, en cuanto a la inclusión o no de elementos. Ante la amplitud de modelos existentes, las organizaciones y los propios jugadores son los que deben establecer en primera y última instancia este control, desechando modelos, que hayan sido constituidos con el fin de rebasar los límites propios de la marcadora, y alejándose de la "realidad" aludida.

6.1.3 Los Fusiles de Asalto



La modalidad de marcadoras "Fusil de Asalto" es tan amplia o más como la de las marcadoras tipo "subfusil", porque existe gran cantidad de modelos, complementos y otras cuestiones relativas al funcionamiento y uso de este tipo de marcadoras.

Al igual que en otros casos, no es concebible que una marcadora "Fusil de Asalto", tenga el mismo alcance o la misma potencia que una marcadora "de Apoyo medio" o similares.

Por ello, se establecen las siguientes limitaciones en el uso de la marcadora "Fusil de Asalto":

Fps máximo para todo tipo de fusiles de asalto: **350 fps**
Distancia mínima de seguridad: 7-10 metros

Al igual que en el resto de marcadoras, la amalgama de complementos es interminable, aceptándose todo material que no suponga una reforma "estructural" de la marcadora, siempre que esta reforma se aleje del realismo.

No se aceptarán marcadoras tipo fusil de asalto, que usen cargadores tipo drum de alta capacidad que, por su capacidad de almacenaje de bbs, emulen a las marcadoras de "apoyo ligero". Tampoco se aceptará que modificaciones estructurales proporcionen el paso de la condición de fusil de asalto a la de marcadora de apoyo ligero.

Al igual que en el caso de los subfusiles, no se aceptarán aquellas marcadoras que vía modificación estructural y alejándose del modelo "real", alarguen su cañón añadiendo un silenciador sin que exista paridad con la "realidad".

6.1.4 Ametralladoras de apoyo ligero

Se ha de entender como ametralladora de apoyo ligero, las marcadoras que emulan a los modelos de Minimi existentes en el mercado actualmente, y que sus homónimas en la realidad, usan el mismo calibre que los fusiles de asalto, con la particularidad, de la cadencia de disparo, que es superior, lo cual, requiere una estructura interna distinta a la del fusil de asalto. Pero que en materia "de combate" sólo proporcionan una mayor cadencia y potencia de "fuego". Ello no debe implicar un mayor alcance de la marcadora, porque ante la semejanza "real" en calibre y longitud de cañón, no se puede derivar en una mayor "potencia" de salida.

No obstante dado que actualmente el mercado de marcadoras tipo ametralladora ligera, va aumentando, y las potencias "de fábrica" son parejas a las de las marcadoras tipo fusil de asalto se establecen los siguientes límites:



Fps máximo para todo tipo de ametralladoras ligeras: **400 fps**
Distancia mínima de seguridad: **15 metros**

6.1.5 Ametralladoras de apoyo medio o pesado

Se ha de entender como ametralladora de apoyo medio o pesado, las marcadoras que emulan a los modelos de ametralladora media o pesada existentes en el mercado actualmente, y que sus homónimas en la realidad, usan el tipo calibre igual o superior al 7,62 mm. Y no deben de compararse con los efectos de una Minimi cuyo modelo real, usa un calibre de 5,56 mm.

Para este tipo de marcadoras se establecen los siguientes límites:

Fps máximo para todo tipo de ametralladoras medias o pesadas: **400 fps**
Distancia mínima de seguridad: **20 metros**

Se aceptan dentro de este subgrupo de marcadoras, todas aquellas que tengan un homónimo en la realidad, y cuyo calibre difiera de los actuales calibres considerados para fusiles de asalto o ametralladoras ligeras.

También es aceptado el uso de bípode, o trípodes, y otras estructuras análogas, con paralelismo a la realidad, que hagan de estas marcadoras, unas marcadoras de ametralladora media o pesada, en función del modelo o los complementos existentes.

No se autoriza a sobrepasar los límites de potencia, aun cuando la marcadora sea accionada por gas.

6.1.6 Los lanzagranadas

Los complementos para marcadoras de Airsoft, del tipo "lanzagranadas", han de ser modelos homólogos a los existentes en la realidad. Y sus acoples y estructuras han de ser los propios para cada marcadora, en virtud del respeto de la línea de "realismo" que se pretende otorgar al Airsoft Milsim.

Los límites que se establecen para este tipo de elementos auxiliares son los siguientes:

Fps máximo para todo tipo lanzagranadas (granadas): **350fps**
Distancia mínima de seguridad: **7-10 metros**

No existirá limitación en cuanto al número de bbs que ha de contener cada granada, recayendo las limitaciones en lo expresado anteriormente, potencia máxima autorizada en fps y distancia mínima de seguridad.

6.1.7 Los Fusiles de francotirador



En el subgrupo de este tipo de marcadoras, nos encontramos con una subdivisión, en virtud de sistema de accionamiento que tengan estructuralmente, para lo cual, en virtud al diferente tipo de accionamiento, podemos diferenciar los siguientes tipos de marcadoras fusil de francotirador:

- Fusil accionado por sistema eléctrico
- Fusil accionado por sistema de gas.
- Fusil accionado por sistema de muelle manual.

Todas deberán ir equipadas con una óptica telescópica de 2,5 aumentos como mínimo.

Fusil accionado por sistema eléctrico

Podrán usar cuantos complementos estructurales existan para el modelo en cuestión, sin alejarse del modelo "realista" y los límites para este tipo de marcadoras son:

Fps máximo para todo tipo de fusil de francotirador eléctrico: **450 fps**
Distancia mínima de seguridad: **20 metros**

A este tipo de fusiles no se les permite el uso del selector en disparo automático en caso de disponer de tal. Y será responsabilidad del jugador el no hacer uso del mismo, o el proceder a su anulación como modalidad de disparo. Dado que algunos elementos estructurales de las marcadoras sniper eléctricas, pueden provocar perjuicios en la réplica, no es obligatorio el anulado mecánico, pero si, que queda completamente prohibido el uso en esa modalidad.

Fusil accionado por sistema de gas

Podrán usar cuantos complementos estructurales existan para el modelo en cuestión, sin alejarse del modelo "realista" y los límites para este tipo de marcadoras son:

Fps máximo para todo tipo de fusil de francotirador por gas: **550 fps**
Distancia mínima de seguridad: **25 metros**

Fusil accionado por sistema de muelle manual

Podrán usar cuantos complementos estructurales existan para el modelo en cuestión, sin alejarse del modelo "realista" y los límites para este tipo de marcadoras son:

Fps máximo para todo tipo de fusil de francotirador por muelle: **550 fps**



Distancia mínima de seguridad: **25 metros**

La lógica ha de imperar en el uso de este tipo de marcadoras, debido a que son las que mayor potencia desarrollan, y por lo tanto, la apreciación de distancias ha de ser acertada y coherente.

6.1.8 Las Granadas, minas, y otros elementos de similares características

El uso de granadas, minas y otros elementos "réplica" aptos para Airsoft, quedan autorizados sin otra limitación que aquellas que entren dentro de la lógica, y aseguren en todo momento la protección e integridad física del jugador o del medio ambiente.

El uso de elementos químicos o fumígenos, quedará restringido al uso establecido en las leyes y normas de la región, comunidad autónoma o Estado Español. Y siempre con la prioridad indiscutible de tener en cuenta la protección de la integridad física del jugador y del medio ambiente.

Los elementos pirotécnicos que provoquen explosión y deflagración distinta a la expulsión de bbs quedan prohibidos. Sólo se autoriza la expulsión combinada de elementos como polvo de harina, en combinación con las bbs, para dar mayor "realismo" a la acción del artefacto.

El uso de botes de humo, queda restringido a exteriores, no permitiéndose el humo químico dentro de habitaciones o habitáculos cerrados al exterior. Y en todo momento, han de estar controlados por la organización del evento, para evitar posibles daños al entorno o a los jugadores.

Sólo se autoriza el uso de materiales específicos para Airsoft, quedan prohibidos los materiales de procedencia militar o policial de índole real.

Los prototipos particulares de los jugadores en esta materia, han de pasar por la inspección y aprobación de la organización del evento, antes de poder usarlos en la partida, con el fin de verificar su potencia, alcance, y posibilidad de lesividad.

6.2 Limitación de munición bbs para las marcadoras de Airsoft.

En base a la filosofía de realismo y simulación en el Airsoft Milsim, se hace preciso regular el concepto de la munición. Una propuesta entre otras, dado que obviamente, cada cual concreta su idea de simulación y realismo, en pos a unas normas, que ha planteado, estudiado y aplicado, puede ser la



siguiente. Mediante una analogía y las limitaciones estructurales y de alcance de las marcadoras de Airsoft, se determina que la relación "realidad – Airsoft" en cuanto a términos de munición sea la siguiente:

Por cada cartucho en la realidad el equivalente en bbs será una relación entre 2'5 y 3'5 bbs, que puede tenerse en cuenta para partidas con munición limitada a la hora de calcular las bolas que puede gastar cada jugador.

Por lo tanto, hablamos de que un cargador en la "realidad" con un límite de munición de hasta 30 cartuchos, tendrá su equivalente en el Airsoft Milsim en un cargador que contenga entre 60-90/100 (*por requerimientos de mercado*) bbs.

El mercado actual distribuye los cargadores de las marcadoras de Airsoft, en virtud a su capacidad de almacenaje:

- a) Baja capacidad (20-30 bbs)
- b) Media capacidad (50-110 bbs)
- c) Alta capacidad (120-500 bbs)

El uso de cargadores de alta capacidad en un entorno MILSIM, con marcadoras tipo subfusil, fusil de asalto, e incluso pistola, no tienen cabida por alejarse del concepto de realidad. Por lo tanto, el uso de los denominados Hig-Cap, queda desechado y prohibido su uso, siempre que se hable de Airsoft Milsim. Con la salvedad del estudio de la capacidad de los cargadores para Minimi y ametralladoras tipo medio.

Por ello, el modelo de cargador recomendado para marcadora de Airsoft, siempre que se esté practicando la disciplina de Airsoft Milsim, va a ser el modelo de Media Capacidad, sin que la capacidad de almacenaje pueda sobrepasar las 110 unidades de bbs, pudiéndose usar también los de baja capacidad o reales en la cantidad que crea necesaria cada jugador.

También hay que diferenciar el tipo de marcadora, obviamente los fusiles de francotirador, tendrán parejo una relación acorde, por lo tanto, esta relación también será de:

Por cada cartucho en la realidad el equivalente en bbs será una relación entre 2'5 y 3'5 bbs, que puede tenerse en cuenta para partidas con munición limitada a la hora de calcular las bolas que puede gastar cada jugador.

Con el condicionante que este tipo de marcadoras, no va a llevar como dotación cargadores que puedan superar la capacidad de almacenaje superior a 30 bbs.



Existen corrientes dentro de la disciplina que abogan por una relación directa entre bbs y cartuchos, y se trabaja con cargadores de índole "realista" de 20 ó 30 bbs. Pero por considerar lo expuesto anteriormente, que las limitaciones del Airsoft, con respecto a la realidad, provocan una serie de circunstancias que en la realidad no se darían, se entiende que la relación expuesta anteriormente, es el adecuado acercamiento al concepto "realista".

6.3 Dotación de cargadores y munición bbs en el Airsoft Milsim

Sin entrar en pormenores sobre cuestiones relativas a estructuras tácticas, que se desarrollarán más adelante, y se entienden como más concretas del tipo de evento, y los condicionantes del mismo, se entiende que la dotación correcta por jugador será la siguiente:

- 1) Fusilero en general.
- 2) Fusilero / granadero.
- 3) Fusilero / explorador
- 4) Operador de Minimi o ametralladora media.
- 5) Francotirador.

6.3.1 Dotación para jugadores con rol de fusileros en general

Estos jugadores, con independencia de la marcadora principal que porten, su dotación de cargadores será la siguiente:

- Fusiles y/o subfusiles 8 cargadores de media capacidad (máximo 110 bbs).
- En el caso de no disponer de tal cantidad de cargadores, podrán portar el equivalente en bbs, dentro de un contenedor o cargadores manuales.
- Pistola, 3 cargadores no superando cada cargador la cantidad de 26 bbs.
- En el caso de portar granadas de mano, o minas anti-personal, el número de bbs que portará el jugador, será el equivalente a la carga (o según establezcan las normas particulares de cada evento) para tales elementos, e irán en recipiente distinto y señalizado como munición para minas o granadas.

6.3.2 Dotación para jugadores con rol de fusileros / granaderos.

Estos jugadores, con independencia de la marcadora principal que porten, su dotación de cargadores será la siguiente:

- Fusiles y/o subfusiles 8 cargadores de media capacidad (máximo 110 bbs).
- En el caso de no disponer de tal cantidad de cargadores, podrán portar el equivalente en bbs, dentro de un contenedor o cargadores manuales.



- Pistola, hasta 3 cargadores no superando cada cargador la cantidad de 26 bbs.
- En el caso de portar granadas de mano, o minas anti-personal, el número de bbs que portará el jugador, será el equivalente al triple de la carga (o según establezcan las normas particulares de cada evento) para tales elementos, e irán en recipiente distinto y señalizado como munición para minas o granadas.

6.3.3 Dotación para jugadores con rol de fusileros / exploradores

Estos jugadores, con independencia de la marcadora principal que porten, su dotación de cargadores será la siguiente:

- Fusiles y/o subfusiles 8 cargadores de media capacidad (máximo 110 bbs).
- En el caso de no disponer de tal cantidad de cargadores, podrán portar el equivalente en bbs, dentro de un contenedor o cargadores manuales.
- Pistola, hasta 6 cargadores no superando cada cargador la cantidad de 26 bbs.
- En el caso de portar granadas de mano, o minas anti-personal, el número de bbs que portará el jugador, será el equivalente a la carga (o según establezcan las normas particulares de cada evento) para tales elementos, e irán en recipiente distinto y señalizado como munición para minas o granadas.

6.3.4 Dotación para jugadores con rol de operador de Minimi o ametralladora media o pesada.

Estos jugadores, con independencia de la marcadora principal que porten, su dotación de cargadores será la siguiente:

- 2 cargadores de alta capacidad (tambor, caja, etc.) que no superen la cantidad de 1000 bolas cada uno.
- En el caso de no disponer de tal cantidad de cargadores, podrán portar el equivalente en bbs, dentro de un contenedor o cargadores manuales.
- Pistola, 2 cargadores no superando cada cargador la cantidad de 26 bbs.
- En el caso de portar granadas de mano, o minas anti-personal, el número de bbs que portará el jugador, será el equivalente a la carga (o según establezcan las normas particulares de cada evento) para tales elementos, e irán en recipiente distinto y señalizado como munición para minas o granadas.

6.3.5 Dotación para jugadores con rol de francotirador

Estos jugadores, con independencia de la marcadora principal que porten, su dotación de cargadores será la siguiente:



- 10 cargadores que no superen la cantidad de 20 bolas cada uno.
- En el caso de no disponer de tal cantidad de cargadores, podrán portar el equivalente en bbs, dentro de un contenedor o cargadores manuales.
- Pistola, 2 cargadores no superando cada cargador la cantidad de 26 bbs.
- En el caso de portar granadas de mano, o minas anti-personal, el número de bbs que portará el jugador, será el equivalente a la carga (o según establezcan las normas particulares de cada evento) para tales elementos, e irán en recipiente distinto y señalizado como munición para minas o granadas.

6.3.6 El concepto de la limitación de munición

La limitación de munición bbs se establecerá en una cantidad inicial determinada por jugador, este deberá de repartir dicha munición bbs, entre los cargadores de su dotación, bien completando y desechando aquellos que no hubieran sido municionados, o bien, repartiendo entre el conjunto global de sus cargadores, toda la munición asignada.

Se podrá portar munición en un único "tico-tico", "bbloader" o cargador manual. No se podrá llevar munición suelta, en bolsas, u otros recipientes que no sean los cargadores de las marcadoras principal y secundaria, y el "tico-tico" o cargador manual.

Existe la lógica tentación de al encontrarse ante esta limitación material, que el jugador tramposo, porte una reserva "extra" y no autorizada, por lo que la organización será la encargada de velar por el correcto desarrollo de todas las vicisitudes. Y en primera instancia, la honradez y compromiso del jugador, que han de imponer la limitación de munición a todo pensamiento egoísta o carencia, en pos del correcto desarrollo de la partida.

En este marco, entra a jugar el concepto de compromiso Milsim, de actitud de jugador Milsim, y el resto de conceptos enunciados en apartados anteriores, donde es el propio jugador, el mejor juez y el mejor control para la partida.

CAPÍTULO V

7.- MATERIALES COMPLEMENTARIOS, VEHÍCULOS E INSTALACIONES.

Como ya se ha hablado, a mayor implicación y realismo, mayor diversión, y por ello, cuanto mayor sea el número de atrezzo y la calidad de los



mismos, mayor beneficio en el cómputo general de la partida o evento obtendremos.

Obviamente no es lo mismo una partida a campo abierto, que una partida que requiera el paso de escenarios concretos y, si estos han sido “revestidos” para la ocasión, que decir tiene, que la ambientación se acentúa.

El uso de materiales complementarios (por ejemplo, trampas, detectores de movimiento, de sonido, focos, etc), de vehículos (sean de la índole que sean) e instalaciones concretas, van a favorecer el desarrollo de la partida de Airsoft Milsim.

7.1 Materiales complementarios

Entendemos como materiales complementarios, todos aquellos medios materiales que se pueden usar en una partida o evento de Airsoft Milsim y que, mediante un uso concreto y correcto, ayudan a desarrollar la ambientación de dicha partida.

Estos materiales pueden dividirse en los siguientes grupos:

- Medios materiales logísticos y estructurales.
- Medios materiales tácticos o de juego.
- Medios materiales de atrezzo.

7.1.1 Medios materiales logísticos y estructurales

Los medios logísticos y estructurales, son aquellos que nos permiten y facilitan el desarrollo de una partida. En este grupo obviamente infinito, nos encontramos desde los grupos electrógenos e instalaciones eléctricas temporales, para proporcionar iluminación a un recinto, lugar, etc., hasta tiendas de campaña, lineales para cocina, etc.

También hay que tener en cuenta, que las instalaciones pueden mejorarse en base a elementos que puedan satisfacer necesidades de los jugadores, depósitos de agua, baños químicos, etc.

7.1.2 Medios materiales tácticos o de juego

Los medios materiales tácticos o de juego, son la amalgama de elementos de apoyo que van a servirnos, para poder realizar las misiones y actividades que vengan encomendadas en los planes de operaciones.

Entre estos elementos podemos encontrar elementos electrónicos, elementos mecánicos, etc. Todos ellos tendrán una finalidad concreta dentro



de la ambientación, y la única restricción que han de tener, es la de no servir para otros fines que los que vengan establecidos en el plan de operaciones.

Es importante que si la organización presenta unos materiales de ámbito táctico, que puedan ser por ejemplo "lanza misiles", estén regulados dentro de la propia normativa de la partida para un uso concreto, no autorizándose el uso, para otros fines distintos u otros objetivos distintos.

En el caso de emular artefactos explosivos, de relojería, etc., se ha de tener en cuenta que, por encima de todo, la integridad física del jugador y del medio ambiente, no son negociables en pos de un mayor realismo.

Todos los elementos han de ser revisados y autorizados por la organización, y recayendo en esta la responsabilidad del uso de dichos materiales. Por ello es importante que las inspecciones de materiales adicionales, en el campo de la táctica o de juego, de manera concisa y eficaz, para evitar accidentes que puedan dar al traste con la partida.

Los vehículos, podrán usarse como elementos de apoyo en juego, pudiendo dotarlos de marcadoras de airsoft.

Es común el uso de vehículos terrestres para emular transporte aéreo, por ello, se permite el uso de vehículos para uso táctico, tanto para transporte de materiales como de personas. Se autoriza a su enmascaramiento y modificación, para dotarlos de elementos ofensivos o defensivos, siempre que se trate de elementos relacionados con el airsoft y sus marcadoras.

Cada normativa particular, deberá reflejar el uso concreto de unos determinados vehículos, y proporcionar unas funciones concretas a cada vehículo, diferenciando en cuanto a capacidad de transporte, a capacidad ofensiva, y a la forma de neutralización de los mismos, que vengan reflejado de una manera concreta, en dicha normativa particular de la partida.

Siempre que se usen vehículos se ha proteger inexcusablemente al piloto de los mismos para evitar cualquier accidente fortuito, quedando prohibido expresamente, disparar o molestar de alguna forma a los conductores, lo cual podría desencadenar un accidente.

Siempre que se usen vehículos en una partida de Airsoft Milsim, para actividades de tipo táctico que no impliquen mero traslado de jugadores, la velocidad máxima deberá reflejarse en la normativa, no siendo recomendable para evitar accidentes velocidades superiores a 30 Km./h.

Si se usan artilugios electrónicos para anular la actividad de vehículos, a modo de lanzagranadas, lanzamisiles, etc., estos artilugios, deberán en todo



momento estar instalados de tal forma, que no haya posibilidad de accidentalmente influir en la actitud de los conductores.

Se hace preciso recordar la premisa, de no usar elementos láser apuntando directamente hacia los ojos de las personas, ya que por muy débil que nos pueda parecer, el haz láser, puede provocar si es por incidencia directa, desprendimientos de retina, y lesiones severas en el globo ocular.

7.1.3 Medios materiales de atrezzo

El atrezzo es una parte importante de una partida de Airsoft Milsim, desde el punto de vista de un evento que precise una mayor ambientación sobre el terreno, de manera física y táctica.

Al igual que en el resto de materiales a usar, por mucho que se quiera emular o recrear circunstancias reales, no se deben dejar de un lado, los términos seguridad e integridad física, e integridad medio ambiental.

No se permite el uso de elementos de índole real, tipo alambrada de espino, o de suelta rápida, trampas colgantes, trampas de pinchos o factible de causar lesión a los jugadores. No se permitirá realizar excavaciones en el terreno que no vayan encaminadas a otra cosa que el perfeccionamiento defensivo de un determinado sitio, nada de agujeros que puedan provocar una lesión o un accidente.

Las defensas perimetrales han de ser inocuas para el jugador, y en todo momento, su diseño deberá evitar el convertirse en un elemento peligroso de juego ante un accidente circunstancial.



(Este Reglamento ha sido revisado para la temporada 2010/2011)