

***REGLAMENTO DE MATERIALES PARA LA  
PRÁCTICA DEL AIRSOFT.***



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT 2010/2011

## Índice

Uniformes e insignias .....	
Protecciones .....	
Protecciones balísticas simuladas.....	
Marcadoras .....	
Pistola	
• Escopeta	
• Subfusil/fusil	
• Ametralladora de apoyo	
• Sniper semiautomático	
• Sniper cerrojo (muelle/gas)	
• Potencias	
• Distancias	
Cargadores .....	
• Hicap	
• Midcap	
• Lowcap	
• Realcap	
• Bloaders	
• BBs no municionadas	
Granadas .....	
• 40mm	
• De mano	
Minas .....	
Alarmas sonoras y/o visuales .....	
Linternas y dispositivos luminosos .....	
Dispositivos de láser .....	
Dispositivos para puntería .....	
Dispositivos de apoyo a la visión .....	
- Prismáticos	
- Espejos	
- Cámaras	
Transmisiones .....	

## **Uniformes e insignias.**

El uso de uniformes e insignias para la práctica del Airsoft estará sometido a la legislación vigente española, tal y como está contemplado en el Código Penal, art. 637, referente al uso indebido de los mismos, y a la normativa de la Federación Española de Airsoft al respecto.

- Queda terminantemente prohibido el uso de cualquier tipo de simbología política, sindical o reivindicativa en general. EL Airsoft es una actividad lúdico-deportiva, y el deporte no debe de quedar sujeto a prebendas políticas o sindicales.

- Queda prohibido expresamente el uso de consignas, carteles, emblemas o medios representativos de posicionamientos racistas o excluyentes, así como las actitudes insociales y/o violentas. El Airsoft es una actividad lúdico-deportiva universal que en España se ajusta a los Principios Fundamentales de la Constitución de 1978, en materia de derechos de los ciudadanos.

- No se permite portar banderas, estandartes, símbolos o emblemas que han sido prohibidos por el ordenamiento Jurídico español, a través de prohibiciones expresas por Ley.

Quedan exceptuadas y restringido el uso de los siguientes materiales:

Las banderas en uso por otros países y que estén recogidas por sus respectivas Constituciones, cuando el fin, sea el simular dentro de las actividades del Airsoft, y no constituya en ningún momento, una falta de respeto, marginación, denigración o insulto a esos países.

Los Emblemas, Símbolos o Banderas propios de cada Grupo o Asociación, siempre que estos no incumplan la Ley.

En partidas de Recreación de tipo Histórico, las banderas, estandartes, símbolos o emblemas aprobados previamente por la organización de la actividad. En este caso, en cuanto información se derive de la actividad, se deberá expresar como nota obligatoria, que el uso de tales elementos, es meramente secuencial y recreacional, y que en ningún momento, se trata de actividades de apologías de ningún tipo.

- No se permite portar emblemas o distintivos de Rango o Unidad en uso por las Fuerzas Armadas o Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, a no ser que el portador esté autorizado por su profesión. Y en este caso, solamente se entiende como tal, que una Unidad, militar, policial, etc., haya sido comisionada oficialmente, para el desarrollo de esas actividades, por lo que a título personal, no se debe autorizar el uso de emblemas, galones, divisas, o prendas que en su conjunto, puedan llevar a error, a quien desde fuera de la actividad, pueda pensar que se trata de personal en activo, desarrollando de manera oficial, tales actividades.

Para particulares, queda autorizado el uso de prendas de cabeza y uniformes de las Fuerzas Armadas Españolas, siempre que no se usen con el fin de suplantar identidades o con otros fines ilícitos y prohibidos por Ley.

El incumplimiento de este precepto por parte de los participantes será motivo de sanción o expulsión del evento, sin perjuicio de las responsabilidades penales en las que incurra el infractor.

## **Protecciones.**

El uso de protecciones individuales para la práctica del Airsoft es obligatorio para los ojos, y voluntario para el resto del cuerpo.

### ***Protección ocular***

La protección ocular deberá cumplir el estándar europeo EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1, e impedir que tanto bolas como cualquier esquirla puedan llegar a los ojos y causar cualquier tipo de lesión, cerrando por tanto de forma estanca el perímetro orbital.

Las gafas dispondrán además de un sistema de sujeción a la cara que impida que puedan resbalarse o desplazarse, total o parcialmente, dejando espacios descubiertos y desprotegidos.

El uso de máscaras de gas o similares, vendrá regulado por la autorización de las organizaciones tras comprobar que las lentes de dichas máscaras protegen de los impactos directos de marcadoras. En su defecto o ante duda, el jugador deberá portar unas gafas en el interior de la máscara, siendo estas gafas homologadas para el juego del Airsoft, según la normativa general vigente.

### ***Protecciones individuales no oculares***

El uso de protecciones individuales será de libre elección, siempre y cuando su uso no suponga un riesgo para el usuario ni para los demás participantes en el evento. Estos elementos pueden ser rodilleras, coderas, cascos, guantes, espinilleras, etc. No se permitirá la utilización de protecciones que muestren emblemas o insignias que incumplan la legislación vigente, tal y como está contemplado en el apartado anterior.

### ***Escudos***

En el caso de los escudos, las características de los mismos se atenderán a las siguientes indicaciones:

- **Forma y dimensiones:** Homologado de forma rectangular con dimensiones similares a los que se usan realmente.

- **Peso:** Homologado con peso similar a los que se usan realmente (mínimo 3.5Kg).
- **Material:** será de material rígido y su rotura no producirá bordes cortantes o peligrosos. No será inflamable ni nocivo o contaminante, y deberá ser lo suficientemente resistente para soportar los impactos de las bolas disparadas. El impacto de las bolas deberá ser audible.
- **Ventana:** Será obligado que tenga una ventana transparente de material que resista el impacto de bbs, como la protección ocular, evitando a quien va tras el escudo avanzar a ciegas siendo peligroso por accidentes, y saber si es objeto de disparo de lanzagranadas, granadas o minas.
- **Accesorios:** su forma podrá permitir el uso de accesorios, como por ejemplo linternas, focos, porta-cargadores, etc.

En caso de impacto en el escudo, la manera de actuación será la siguiente:

Un impacto directo de bolas provenientes de una mina, granada de mano o granada de 40mm, en el escudo o portador del escudo, supondrá la inutilización del escudo y la eliminación de su portador, que procederá como en cualquier otra eliminación. Disparos provenientes de cualquier otro tipo de marcadora, independientemente de rol y calibre, no afectarán al escudo con sus impactos.

Tras la inutilización del escudo, el eliminado podrá llevarlo al HQ (depende de las reglas de la partida para la "resucitación" del escudo) estando eliminado o en caso de dejarlo en el lugar donde se produjo el impacto, deberá dejarlo de manera que no provea de protección a los demás compañeros, dejándolo inutilizado de forma que tampoco suponga obstáculo ni peligro.

Me parece bien para simplificar, pero no habría que zanjar las opciones que cumplan los requisitos arriba descritos de dimensiones máximas o mínimas, peso mínimo, material...de lo contrario nos ahorramos todo eso y vamos directamente al homologado.

Queda prohibido el uso de barricadas móviles.

### ***Protecciones balísticas simuladas y casco***

Quedará a criterio de la organización, en un evento de la disciplina táctica, el activar un bonus relacionado con el "procedimiento de cura" para jugadores que porten Casco y chaleco con protecciones balísticas simuladas, considerándose como tal, el portar placas balísticas bajo el chaleco o dentro de él. (Algunos modelos lo incluyen con su compra, para otros habría que comprarlo separadamente). No aplicándose el bonus a modelos de chaleco de "carga pesada" sin dichas placas, y siempre en compañía de casco.

El bonus será la reducción de un nivel en la categoría de la tarjeta de cura mostrada por el sanitario en el "procedimiento de cura". Quedando:

- 4 contuso: El jugador continúa jugando sin la necesidad de ser curado. (Pero debiendo haber sido asistido por el sanitario para obtener esta tarjeta de "contuso".)
- 2 leve: El jugador será tratado con un botiquín o cura, todavía quedándole otra cura más antes de pasar a ser jugador "eliminado y fuera". Si ya tuviese 2 curas realizadas, y obtuviese una categoría leve, no podrá ser atendido pasando a ser "eliminado y fuera".

Esta catalogación queda así, por ser la equivalencia tras la reducción de las 6 tarjetas de sanitario contempladas en el reglamento táctico, como la forma genérica de proceder con las curas:

2 contuso = 2 contuso  
2 leve = 2 contuso  
2 grave = 2 leve

La reducción se aplicará a cualquier otro sistema de sanitarios.

La reducción se aplicará sin distinción en el lugar de impacto de la bb que nos llevó a esta situación de eliminados y asistencia de sanitario.

### **Marcadoras.**

Aquí sí que hay que rellenar material contemplando las réplicas cortas, de asalto, de sniper, de apoyo... Pues eso, que aunque todos las conocemos quizá no estaría de más que constaran las potencias máximas de cada una de las clasificaciones.

- Distancias, bocachas rojas o no, cargadores (hi-cap. Real, etc., )

Las categorías de marcadoras serán las siguientes:

- Pistola. Marcadoras que imitan a pistolas en su estructura externa, pudiendo estas disponer de funcionamiento en tiro semiautomático o automático.
- Escopeta. Marcadoras que imitan escopetas en su estructura externa, que se alimentan por cargadores cartucho (de carga variable) y de funcionamiento manual por resorte.
- Subfusil/Fusil de Asalto. Marcadoras que imitan a subfusiles y fusiles en su estructura externa, con funcionamiento en tiro semiautomático o automático.
- Ametralladora Apoyo. Marcadoras que imitan exclusivamente a Ametralladoras ligeras o medias, del tipo Mg42, M60, MK43, M249 Mk2, o similares. No

permitiéndose dentro de esta categoría, fusiles o subfusiles con atrezos y elementos de apoyo, y con potencias superiores a las permitidas para su categoría.

- Francotirador semiautomático. Marcadoras que imitan a fusiles de tiro de precisión, tiradores selectos o similares, con funcionamiento en tiro semiautomático. No se permite en esta categoría el uso de marcadoras en posición de tiro automático (aquellas que dispongan de esta modalidad de disparo deberán tener un sistema de bloqueo para tiro automático).

- Francotirador Cerrojo. Marcadoras que imitan a fusiles de tiro de precisión, con funcionamiento en tiro semiautomático accionadas por gas o por muelle resorte.

MARCADORA	FPS	M/S	DISTANCIA DE SEGURIDAD
Pistola	330	100,58	5 mts.
Escopeta	350	106,68	5 mts.
Subfusil	350	106,68	5 mts.
Fusil De Asalto	350	106,68	5 mts.
Ametralladora Apoyo	400	121,92	15 mts.
Francotirador Semi	450	137,16	20 mts.
Francotirador Cerrojo	550	167,64	25 mts.

En el caso de marcadoras que su potencia quede dentro de los límites de potencias, pero queden por debajo de los límites de la categoría inferior (ametralladora de apoyo a 320fps), las distancias de seguridad quedarán de la siguiente forma:

- Hasta 350fps 5m.
- Entre 351 y 400 fps 15m.
- Entre 401 y 450 fps 20m.
- Entre 451 y 550 fps 25m.

## **Cargadores**

Cargadores hi-cap: Cargadores de gran capacidad, de acción de cebado a la marcadora manual o por mecanismo eléctrico.

- Airsoft Lúdico: Quedará a juicio de la organización limitarlos o no para los diferentes roles.
- Airsoft Táctico: Quedarán limitados para el rol de ametralladora de apoyo.
- Airsoft Técnico: Quedará a juicio de la organización limitarlos o no para los diferentes supuestos de airsoft técnico.

Cargadores mid-cap: Cargadores de media capacidad (de hasta 100-120bbs por imposición comercial), con capacidad de cebar la marcadora con un muelle que no precisa acción externa.

- Airsoft Lúdico: Autorizados
- Airsoft Táctico: Quedarán autorizados con un máximo de 8 cargadores por jugador, cargados o no, siempre y cuando la organización no establezca otro límite en cuanto al número de cargadores, lo que no implica violar los límites de munición establecidos por la organización, siendo un límite que solo afecta en caso de disponer de "munición como para cargar mas de 8", no estando en detrimento los límites de munición. (Limitación acumulable con low-cap).
- Airsoft técnico: Autorizados, la organización podrá establecer límites de munición por cargador para un determinado supuesto técnico.

Cargadores low-cap: cargadores de baja capacidad (de hasta 50-65bbs por imposición comercial), con capacidad de cebar la marcadora con un muelle que no precisa acción externa.

- Airsoft Lúdico: Autorizados.
- Airsoft Táctico: Quedarán autorizados con un máximo de 8 cargadores por jugador, cargados o no, siempre y cuando la organización no establezca otro límite en cuanto al número de cargadores, lo que no implica violar los límites de munición establecidos por la organización, siendo un límite que solo afecta en caso de disponer de "munición como para cargar mas de 8", no estando en detrimento los límites de munición. (Limitación acumulable con mid-cap).
- Airsoft técnico: Autorizados, la organización podrá establecer límites de munición por cargador para un determinado supuesto técnico.

Cargadores real-cap: Cargadores que emulan la capacidad del cargador del modelo de arma que imita la marcadora.

- Airsoft Lúdico: Autorizados.
- Airsoft Táctico: Quedarán autorizados tantos como el jugador desee o sea capaz de portar, cargados o no, lo que no implica violar los límites de munición establecidos por la organización, no estando por tanto en detrimento los límites de munición para determinar cuantos somos capaces de cargar pese a no tener límite de número de cargadores.
- Airsoft técnico: Autorizados.

Sistemas de ayuda a la carga: Tales como varillas, bbloaders, etc.



- Airsoft Lúdico: Autorizados, siempre que la organización no limite la posibilidad de portarlos o usarlos solo en espacios habilitados para la recarga.
- Airsoft Táctico: Quedarán autorizados únicamente en lugares habilitados para la recarga, siendo estas zonas, normalmente los HQ, pudiendo la organización añadir otras zonas al efecto o roles de "auxiliar/municionador" con reglas particulares.
- Airsoft técnico: Autorizados.

Portar bbs no municionadas/cargadas.

- Airsoft Lúdico: Autorizado, siempre que la organización no limite la posibilidad de portarlas o dejarlas solo en espacios habilitados para la recarga.
- Airsoft Táctico: Quedarán prohibido portar bbs no municionadas o cargadas, o cargar mas bbs en cargadores o partes del equipo de las autorizadas por la organización, si se autorizase a disponer de bbs, no siendo suministradas por la organización, deberán permanecer únicamente en las zonas habilitadas para la recarga, siendo estas zonas, normalmente los HQ, pudiendo la organización añadir otras zonas al efecto.
- Airsoft técnico: Autorizadas, siempre que la organización no indique lo contrario.

## **Granadas.**

Consideramos marcadoras de granadas y minas válidas para airsoft todos aquellos artefactos concebidos para realizar una expulsión masiva de bolas imitando o simulando la "metralla" de sus homólogas reales. No será aceptado, y quedan totalmente prohibidos los artefactos caseros de este tipo que basen su funcionamiento en la expulsión de bolas mediante explosión pirotécnica (petardos, granadas caseras o similares), estando únicamente validados los modelos homologados y comercializados para Airsoft.

Por norma general no se consideran granadas o minas, aquellas que basen su funcionamiento en mecanismos sónicos únicamente, no obstante pueden ser usadas en partidas para realizar maniobras de distracción o para alertar de la presencia del enemigo, pero no tienen capacidad para eliminar.

Reglas Generales:

- Las granadas y minas de airsoft eliminan por impacto de bola, ya sea directo o de rebote. Los rebotes de las bolas proyectadas por una granada o mina de

airsoft son eliminatorios ya que simulan la metralla que proyectaría un artefacto real de este tipo.

- Queda a criterio de la Organización del evento si las granadas tendrán un solo uso, atendiendo a la disciplina de Airsoft que se celebre, o podrán recogerse una vez empleadas y volver a ser cargadas y usadas, o reutilizarse en caso de granadas de 40mm.

- Las granadas de humo o cualquier otro dispositivo fumígeno está prohibido, a excepción de aquellos dispositivos que la Organización considere aptos para ser usados, previo estudio de las características del artefacto y del entorno en el que va a ser utilizado, siempre en observancia de las leyes de cada comunidad autónoma, las cuales puedan afectar al uso de dichos dispositivos.

### ***Reglas específicas:***

***Granadas de mano:*** son marcadoras de las granadas de mano convencionales, sólo se permitirán aquellas granadas que no empleen sistemas de activación que puedan suponer un riesgo tanto para la integridad física de los jugadores como para el entorno de juego, o cuyo funcionamiento pueda provocar que sus piezas fueran susceptibles de causar alguna lesión, sus reglas de uso son las siguientes:

- ***Lanzamiento:*** Estas granadas no se podrán arrojar directamente hacia el cuerpo de un jugador, ni dejar caer deliberadamente encima de jugadores ocultos o escondidos. Siempre deberán ser lanzadas hacia lugares en los que no puedan impactar de forma directa o por rebote contra otro jugador, y con la mínima fuerza necesaria para evitar rebotes incontrolados, y nunca superando la altura de la cintura en el lanzamiento salvo para ser lanzadas en niveles superiores, donde se dejarán caer a ras de suelo del nivel superior. Tampoco podrán situarse de manera que puedan caer sobre cualquier participante.

- Excepcionalmente se podrán lanzar granadas por encima de la cintura, cuando el lanzador se encuentre en un nivel de terreno inferior al de su enemigo. Para ello el lanzamiento siempre se realiza a "ras" del suelo, es decir, dejándola rodar. El contrario no podrá devolverla al lanzador por encontrarse en un nivel superior y existir riesgo de que la granada caiga sobre la cabeza de éste.

-Las granadas de mano pueden ser rechazadas o apartadas por un jugador contrario para evitar ser eliminado por la expulsión de bolas. Para ello el jugador debe apartar la granada usando el mismo mecanismo que el descrito en el punto anterior (lanzamiento), y jamás podrá golpear la granada con el pie o cubrirla con algún material. Es responsabilidad de jugador que decide "apartar" la granada, cualquier molestia que pueda surgir por la expulsión de bolas demasiado cerca y cualquier daño en el material por hacerlo de forma inadecuada.

Existen tres tipos de granadas de mano con distintos sistemas de activación:

- a) Granadas de mano de sistema de gas. Son aquellas que para expulsar bbs precisan del impulso de algún tipo de gas, de los usados habitualmente en el Airsoft, para cargadores de marcadoras. Estarán autorizadas
- b) Granadas de mano de sistema pirotécnico. Son aquellas que para expulsar bbs, se valen del impulso provocado por la deflagración de un sistema pirotécnico que demuestre ser inofensivo para los jugadores. (Nota: Este tipo de granadas queda sujeto su uso a las normas específicas de los terrenos de juego, que pueden tener o no limitado el uso de estos materiales, que pueden provocar por la acción de dicha deflagración una chispa u otro elemento fumígeno que provoque incendio)
- c) Granadas de mano de sistema químico. Son aquellas que para expulsar bbs, se valen del impulso provocado por la reacción química y expansión de gases en el interior de las mismas, hasta que se provoca una explosión de los gases que provocan dicho lanzamiento de bbs.

Granadas de 40mm: son marcadoras concebidas para ser accionadas por un lanzagranadas o launcher, ya sea este independiente o anclado a nuestra marcadora. Queda autorizado el uso de granadas de fusil o de lanzagranadas en Airsoft, siempre que no se superen los 350 fps de potencia

- Lanzamiento: El lanzamiento de estos artefactos esta condicionado por la distancia.

Por encima de los 5m se pueden realizar lanzamientos directos al objetivo.

Por debajo de los 5m solo se podrán lanzar estas granadas cuando no haya objetivo directo, es decir apuntamos a un obstáculo con la finalidad de hacer carambola y eliminar a jugadores mediante rebotes, pero nunca por impacto directo.

- Los lanzagranadas son la única marcadora de airsoft que puede ser usada para "apuntar" con parábola, realizando disparos tipo mortero.

## **Minas.**

Las minas son aquellos artefactos que imitan dispositivos camuflados que se activan por roce, tracción, presión o control remoto.

Las minas siempre han de expulsar bbs, y podrán contener o no otros elementos visuales de aviso o alarma, previo conocimiento y autorización de la organización.

Sólo se considerará como eliminados a aquellos jugadores que sean impactados directamente por las bbs, no admitiéndose el hecho de que la activación de una mina suponga que todos aquellos que se encuentren en un radio de acción predeterminado sean eliminados. **Sin impacto no hay eliminación** con la excepción contemplada en el caso de desactivación de estos dispositivos.

Estas minas han de ser ubicadas siempre en un lugar que no pueda provocar lesiones por caída sobre algún jugador.

La ubicación de la mina y dirección de proyección de las bbs expulsadas ha de establecerse con el suficiente cuidado que evite accidentes por la trayectoria de las bolas o por su excesiva cercanía a partes vulnerables como la cara, no pudiendo colocarse a una altura de más de 50cm del suelo, y con un ángulo no superior a 45º respecto a la horizontal del suelo. (los 75º del viejo reglamento cqb me parecen excesivos y difíciles de calcular, excesivos por llegar a trayectorias que podrían llegar a la cara)

Si el operador de la mina observa que uno o varios jugadores adversarios están situados de manera que podrían ser eliminados mediante su activación, podrá iniciar la misma, a excepción de que la acción previsible del lanzamiento de las bolas pudiera causar alguna lesión en alguno de los jugadores.

### **Actuación ante minas localizadas.**

Si un jugador adversario descubre una mina, y está aún no ha sido accionada, podrá proceder a su "desactivación". Esta maniobra consistirá en situarse detrás de la zona de proyección de las bolas (para evitar lesiones en caso de activación del dispositivo), retirarla de su ubicación y apoyarla en el suelo con la zona de expulsión de bolas hacia abajo. En el caso de minas por tracción se podrá cortar el hilo de tracción, siempre y cuando ello no derive en un daño para los componentes propios del dispositivo, como por ejemplo, un cable de transmisión de corriente eléctrica. En los demás casos en los que exista un interruptor o similar que desactive el mecanismo, podrá utilizarse a tal fin, siempre y cuando ello no suponga un deterioro para el funcionamiento normal del dispositivo.

Además podrá señalizarse la ubicación de la mina desactivada mediante el sistema que se establezca en cada caso, como una marca visible o la comunicación de su posición a la organización del evento.

Si durante la desactivación de la mina ésta se accionara arrojando las bolas, todo aquél jugador que haya sido impactado por ellas, incluido quien la esté manipulando aunque no haya sido impactado por ellas, se considerarán como eliminados.

## **Alarmas sonoras y/o visuales.**

El uso de alarmas y elementos acústicos quedan condicionados al hecho que han de considerarse exclusivamente como materiales de aviso y alarma, y nunca se ha de entender su activación como un elemento de eliminación directa de adversarios.

También en este grupo podemos incluir los sistemas de alarma visuales, que al igual que los sonoros, nunca se han de entender como elementos de eliminación directa cuando son activados, siendo considerados dispositivos de alarma o aviso.

En el caso de alarmas sonoras, éstas no deberán producir un sonido superior a los 75 dB. En ambos casos, los sistemas de activación han de preservar la integridad física de los jugadores.

## **Linternas y dispositivos luminosos.**

En Airsoft está permitido el uso de linternas, sea cual sea su tipo, a excepción de aquellas que por su potencia, sistema de funcionamiento o alimentación, o características específicas puedan suponer un riesgo para la integridad física de los jugadores o para el entorno en el que se fueran a utilizar.

Otros dispositivos como las barras de luz química podrán emplearse siempre y cuando se hagan atendiendo a las especificaciones de su uso. El uso de estos elementos está condicionado a su posterior retirada de las zonas de juego por parte de quienes las depositaron, una vez acabadas las actividades.

## **Dispositivos de láser.**

Tanto los designadores láser adaptados a las marcadoras, como los punteros láser o análogos que puedan ser usados para facilitar la puntería o para designar objetivos están autorizados, siempre que no sean del tipo de láser que puedan provocar daños por incidencia directa o reflexión difusa. Actualmente se permite el uso de los láser de clase I, prohibiendo el uso del resto de categorías (II, III-A, III-B y IV) por su peligrosidad o por ser necesaria una formación específica para su uso, según la normativa EN 60825.

El uso de láser como elemento de apoyo en la puntería de las réplicas queda supeditado al uso racional, y al precepto de no apuntar directamente a ningún jugador a los ojos de forma voluntaria. Una exposición continuada en la retina con cualquier tipo de láser puede provocar lesiones oculares irreversibles.

Si el láser no viene identificado de manera expresa como clase I por el fabricante, no será autorizado para su uso por prevención.

## **Dispositivos de apoyo a la puntería.**

Los elementos de puntería directa tales como "redots", visores holográficos u otros sistemas de puntería análogos, así como los de puntería indirecta están autorizados.

## **Dispositivos de apoyo a la visión.**

Los elementos de visión pasiva tales como prismáticos, monoculares, intensificadores de luz o activa infrarroja, visión térmica, etc., pueden ser usados como elementos de apoyo a la visión siempre que no supongan o precisen retirarse la protección ocular, estando prohibido hacerlo para darles uso.

Se permite el uso de espejos, cámaras y mini-cámaras de video, u otros materiales análogos. La utilización de estos medios deberá siempre llevarse a cabo de tal manera que nunca puedan suponer un riesgo para los demás participantes, ni por el entorno en el que se utiliza ni por el sistema de funcionamiento. Como ejemplo, puede utilizarse una cámara sobre un soporte rodado, pero no podrá ubicarse bajo un escalón u otro lugar oculto que pudiera provocar que, al ser pisado, causara una lesión por deslizamiento.

Estos dispositivos pueden ser "desactivados" privándoles de su movilidad, capacidad de visión, etc., siempre evitando causar daño a los mismos, bajo la responsabilidad de quienes los manipulen. El método para considerar "desactivado" uno de estos dispositivos será facilitado por la organización del evento en el que se vayan a emplear, y todos los jugadores deberán someterse a las instrucciones al respecto.

El impacto directo sobre cualquiera de estos dispositivos supondrá su inhabilitación inmediata.

También supone inhabilitación (no eliminación) en caso de que el espejo se sostenga con la mano para mirar tras una esquina/puerta/etc.

## **Transmisiones.**

Cualquier dispositivo de radio o telecomunicaciones deberá cumplir la normativa que al efecto estipule la Dirección General de Telecomunicaciones, por lo que cualquier sistema que infrinja los preceptos legales de uso será prohibido durante el evento

Quedará prohibido el uso de frecuencias que no sean de uso libre o requieran de licencia de radioaficionado. Siendo las frecuencias de uso libre las siguientes:

Canales	Frecuencias (Mhz)
1	446.006.25
2	446.018.75
3	446.031.25
4	446.043.75
5	446.056.25
6	446.068.75
7	446.081.25
8	446.093.75

Y los subcanales:

Tono	Frecuencia	Tono	Frecuencia	Tono	Frecuencia	Tono	Frecuencia	Tono	Frecuencia
01	67.0 Hz	09	91.5 Hz	17	118.8 Hz	25	156.7Hz	33	210.7 Hz
02	71.9 Hz	10	94.8 Hz	18	123.0 Hz	26	162.2 Hz	34	218.1 Hz
03	74.4 Hz	11	97.4 Hz	19	127.3 Hz	27	167.9 Hz	35	225.7 Hz
04	77.0 Hz	12	100.0 Hz	20	131.8 Hz	28	173.8 Hz	36	233.6 Hz
05	79.7 Hz	13	103.5 Hz	21	136.5 Hz	29	179.9 Hz	37	241.8 Hz
06	82.5Hz	14	107.2 Hz	22	141.3 Hz	30	186.2 Hz	38	250.3 Hz
07	85.4 Hz	15	110.9 Hz	23	146.2 Hz	31	192.8 Hz		
08	88.5 Hz	16	114.8 Hz	24	151.4 Hz	32	203.5 Hz		

Siempre que alguien con frecuencia de radio-aficionado quiera utilizar otras frecuencias, deberá asegurarse de que el receptor también dispone de dicha licencia.

### **Materiales complementarios.**

Durante un evento puede darse la circunstancia de necesitar emplear materiales que no pertenecen al campo del Airsoft, pero que tengan su lugar durante el desarrollo de las actividades. En este terreno podemos encontrar materiales de escalada, automoción, navegación, etc. Para el correcto uso de este tipo de material será la Organización quien determine su viabilidad atendiendo a las características del mismo, la necesidad de su uso, la cualificación del usuario, y cuantos extremos considere pertinente atender.

### **Normas comunes para el uso de los materiales de Airsoft.**

La utilización de todos los materiales está condicionada a las especificaciones de cada uno de ellos. En el caso de materiales sensibles, será el usuario de los mismos quienes tendrán que adoptar las medidas de seguridad necesarias para impedir que éstos se deterioren. La responsabilidad por deterioro del material recaerá sobre quienes lo hayan usado indebidamente o sobre quienes no hayan prestado el debido cuidado en su manipulación, sin perjuicio de los casos contemplados por la Ley para los delitos y faltas de daños o de lesiones.