

NORMATIVA DE JUEGOS FEGAA

INTRODUCCIÓN

- El airsoft, al igual que otras actividades o deportes, debe estar regulado por unas normas que lo controlen y permitan disfrutarlo de forma responsable y segura. Al no tener la consideración de deporte, carece de una regulación oficial, por lo que se siguen las normas aplicadas por los organizadores de los juegos que se disputan en Galicia y que con el tiempo han conformado un marco normativo comúnmente aceptado. La FEGAA unificó dichas normas para regularizar la actividad y que todos siguieran unos criterios y pautas que formaran una normativa común. Como resultado, se crea una regulación equilibrada que es aplicable a todos los jugadores y todas las asociaciones federadas.
- Para la práctica del Airsoft se utilizan armas de aire deportivas recreativas, también llamadas marcadoras o réplicas, que disparan proyectiles a menos de 3 julios de potencia.
- Las armas de airsoft están reguladas por orden ministerial publicada en el BOE de 27 de diciembre de 2012, por la que se dice que el régimen aplicable será el establecido en el reglamento de armas para las categorías 4.1 y 4.2, sobre armas de aire comprimido.

1. PARA JUGAR AIRSOFT

1. Ser mayor de edad. Acreditable con DNI u otro documento de identidad válido en España.
2. No tener síntomas de trastorno mental, ni estar bajo los efectos de bebidas alcohólicas, sustancias estupefacientes, incapacitantes, psicodélicas o alucinógenas.
3. Estar en condiciones físicas y psíquicas adecuadas para la práctica del juego.
4. Cumplir con este reglamento.

2. MEDIDAS DE SEGURIDAD INDIVIDUAL

1. Gafas de protección ocular.
 1. Las gafas deben cumplir con las especificaciones EPI-89/686/CEE EN166-F o superior, siempre con protección lateral completa y deben soportar el impacto de munición de 0,86 grs a 3 julios de potencia a una distancia de 1 mts.
 2. Será obligatorio su uso al salir de la zona segura, incluida la zona horaria de potencia y las pruebas.
2. Máscaras faciales. La organización, previo al anuncio del partido, podrá exigir el uso de mascarillas para aumentar la seguridad personal.
3. Medidas extraordinarias. Cumplir con las medidas de seguridad extraordinarias establecidas por la organización del evento.
4. Armas reales. No llevar armas reales de ningún tipo.
5. Fuego. No encienda fuegos en el campo de juego.

3. ARMAS

1. Las armas dispararán los proyectiles a una potencia inferior a 3 julios, medida con munición de 0,2grs.
2. El funcionamiento de las armas será por propulsión de aire comprimido o gas a presión de forma eléctrica, a gas o manual.
3. Los modos de disparo pueden ser: automático, semiautomático y repetitivo.
 1. Disparo Automático: arma que se recarga automáticamente después de cada disparo y con la que es posible realizar varios disparos sucesivos mientras el gatillo permanece activado.
 2. Disparo semiautomático: arma que se recarga automáticamente después de cada disparo y con la que solo es posible realizar un único disparo cada vez que se presiona el gatillo.
 3. Disparo repetitivo: el arma dispara un solo tiro cada vez que se presiona el gatillo, y la alimentación de los proyectiles entre disparos requiere la intervención manual del tirador.
4. Dependiendo del rol a seguir en el juego, las armas pueden ser primarias, secundarias o terciarias.

1. ARMAS PRIMARIAS.

1. ARMA DE FUSILERO: Arma básica de infantería con posibilidad de disparo automático, semiautomático o de repetición, con equivalencia a armas reales.

1. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
2. La velocidad máxima, medida en la boca del cañón con munición de 0,20 grs, será de 350 fps.
3. La potencia máxima, medida en la boca del cañón, será de 1,14 julios.
4. La distancia de seguridad será de 5 metros.

2. ARMA DE APOYO: Arma de gran volumen de fuego automático, con cargadores de gran capacidad y recarga asistida, con equivalencia a armas reales.

1. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
2. La velocidad máxima, medida en la boca del cañón con munición de 0,20 grs, será de 400 fps.
3. La potencia máxima, medida en la boca del cañón, será de 1,48 julios.
4. La distancia de seguridad será de 15 metros.

3. ARMA DE TIRADOR SELECTO: Arma de medio alcance, fuego semiautomático, con equivalencia a armas reales.

1. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
2. La velocidad máxima, medida en la boca del cañón con munición de 0,20 grs, será de 450 fps.

3. La potencia máxima, medida en la boca del cañón, será de 1,87 julios.
 4. La distancia de seguridad será de 20 metros.
4. ARMA DE FRANCO TIRADOR: Arma de largo alcance, disparo repetido, con equivalencia a armas reales.
1. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
 2. La velocidad máxima, medida en la boca del cañón con munición de 0,20 grs, será de 550 fps.
 3. La potencia máxima, medida en la boca del cañón será de 2,8 julios.
 4. La distancia de seguridad será de 30 metros.

2. ARMAS SECUNDARIAS

1. PISTOLA: Arma de fuego de corto alcance, semiautomática o automática de repetición, con equivalencia a armas reales
 1. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
 2. La velocidad máxima, medida en la boca del cañón con munición de 0,20 grs, será de 330 fps.
 3. La potencia máxima, medida en la boca del cañón, será de 1,01 julios.
 4. La distancia de seguridad será de 0 metros.
2. ESCOPETA: Arma de fuego de repetición, de corto alcance, con equivalencia a las armas reales.
1. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
2. La velocidad máxima, medida en la boca del cañón con munición de 0,20 grs, será de 330 fps.
3. La potencia máxima, medida en la boca del cañón, será de 1,01 julios.
4. La distancia de seguridad será de 0 metros.

3. ARMAS TERCIARIAS

1. GRANADAS: Pueden ser accionados por gas, mecánicas, piro-tecnicas u otros medios. Pueden soltar munición o emitir sonido.
1. No pueden ser incendiarias ni causar quemaduras.
2. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
3. La máxima potencia permitida será del 1 julio.
4. La distancia de seguridad es de 0 metros.

5. La altura de lanzamiento no puede ser superior a la rodilla.
2. MINAS: Pueden ser accionados por gas, mecánicas, pirotécnicas u otros medios. Pueden soltar munición o emitir sonido.
 1. No pueden ser incendiarias ni causar quemaduras.
 2. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
 3. La máxima potencia permitida será del 1 julio.
 4. La distancia de seguridad es de 0 metros.
 5. La altura máxima del suelo a la que pueden ser colocadas es de 25 cms.
3. LANZA GRANADAS: Arma de corto alcance, de único disparo, disparo semiautomático o disparo de repetición, con equivalencia a armas reales.
 1. El peso máximo permitido de la munición será de 0,45 grs.
 2. La velocidad máxima, medida en la boca del cañón con munición de 0,20 grs, será de 330 fps.
 3. La potencia máxima con cualquier gramaje será de 1 julio.
 4. La distancia de seguridad será de 5 metros.
5. Para cronar y controlar la potencia de las réplicas con diferentes pesos de munición se seguirá lo indicado en la tabla de equivalencias.

4. NORMAS BÁSICAS

1. Un jugador será eliminado cuando reciba un impacto directo en cualquier parte del cuerpo.
2. Un jugador eliminado no puede hablar ni hacer ruidos, para que los otros jugadores puedan escuchar las acciones y movimientos entre ellos. Solo se puede hablar para pedir sanitario o advertir de un peligro que pudiera provocar una lesión o un incidente.
3. No está permitido disparar a ciegas sin ver el objetivo, para evitar posibles lesiones. El disparo debe efectuarse siempre en línea directa con la mira.
4. Se evitará, en la medida de lo posible, disparar al rostro o a partes sensibles del cuerpo, eligiendo como blanco principal el torso o una extremidad.
5. Al ser eliminado, en espera de la acción del sanitario o del desangre, no está permitido moverse del lugar donde se produjo la eliminación, salvo que se encuentre en la trayectoria de enfrentamiento o se encuentre comprometida su integridad física, en estos casos el desplazamiento será el mínimo imprescindible y si la situación lo permite agachado o tumbado

en el suelo.

6. No se permiten altercados físicos o verbales. Si se producen incidencias, contactar con la organización de partida o con los Moderadores de la FEGAA.

7. MEDIADORES / MODERADORES.

1. Son personas nombradas y formadas por la FEGAA para mediar en posibles incidencias durante el juego.
2. Los moderadores están reconocidos y consentidos por la organización de partida.
3. Su misión es mediar para evitar confrontamientos durante el juego.
4. Escucharán los argumentos de los testigos y de las partes involucradas para tener la visión más clara posible de lo sucedido.
5. Intentarán poner orden y solucionar el problema sin tomar medidas expeditivas.
6. Si los moderadores no son capaces de resolver la situación, se pondrán en contacto con la organización de partida explicando lo ocurrido, siendo ésta última la que resuelva y tome las medidas pertinentes.

8. Cuando el jugador es impactado:

1. Debe decir "ELIMINADO" en voz alta.
2. De forma muy visible, señalará su condición lo más rápido posible levantando las manos y bajando el arma.
3. A continuación y con celeridad señalará con una tela roja claramente visible o una luz roja claramente visible.

9. ELIMINACIÓN CON CUCHILLO O A MANO

1. La eliminación con cuchillo se producirá con un arma blanca inofensiva simulada o con la mano, considerándose "eliminación silenciosa".
2. Se hará tocando con esos elementos en el torso o el cuello del jugador a eliminar.
3. Si se realiza tocando las extremidades, la eliminación será normal y no se considerará "eliminación silenciosa".
4. El jugador eliminado de forma silenciosa no puede decir en voz alta que está eliminado, ni puede hacer ruidos que alerten a los demás jugadores.

10. ELIMINACIÓN POR VOZ.

1. La eliminación de voz ocurrirá cuando la eliminación con el arma pueda ser lesiva para el jugador a eliminar. Se considera una cortesía para no lesionar al otro jugador.
2. La distancia de seguridad será inferior a tres metros.
3. Siempre será a un solo oponente y las eliminaciones de voz nunca se pueden hacer de forma colectiva.