



REGLAMENTO DE AIRSOFT TÁCTICO/MILSIM

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT



Índice:

Introducción.....3

Modelo tipo de misiones y unidades de juego.....4

 Patrullas de reconocimiento y misiones recon (PRE's).....5

 Patrullas de combate y misiones de combate (PATCOM's)5

 Patrullas de rescate en combate y misiones de rescate (CSAR's)..... 6

 Unidades de Operaciones Especiales y misiones especiales (OE's) 7

 Equipos de evasión y misiones de evasión (SERE's)7

Situaciones para jugadores de carácter especial:8

 Jugador impactado.....8

 Captura de un jugador impactado..... 10

 Procedimiento de asistencia..... 10

 Regeneración 11

 “Tiempo límite” 12

 Jugador “prisionero” 13

 Normativa para jugador prisionero 13

 Jugador eliminado..... 14

Disposición final..... 15



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 eñunciados, 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 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 comprender 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 imitan a armas de guerra reales, portan equipos y uniformes militares y usan elementos complementarios que son de esa 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 son establecidos por los Reglamentos, Normativas y concepciones personales y grupales de la idea de juego, pero los materiales y equipos 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 este tipo concreto de actividad, 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 proporcionarle las sensaciones y las circunstancias de diversión, recreación, trabajo y simulación, que su actitud de manda.

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 de sus practicantes, permitan el desarrollo de actividades de simulación, a través del respeto, la deportividad y el honor .

CAPITULO I

Modelo tipo de Misiones y unidades de juego.

Dependiendo del Plan de Operaciones en el escenario de juego, se podrá 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, 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. Tendrá 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 regularán 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 es quien, en primera instancia y a través de la planificación de la partida, decidirá la estructura de la misma, de los equipos, unidades etc., y puede limitar o ampliar este modelo de unidades en virtud de sus necesidades).

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 rival, 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 grupos rivales, o para dar cobertura en una exfiltración. Se ceñirán siempre a los objetivos marcados en el Plan de Operaciones.

Podrán ir acompañados por un jugador/árbitro, que quedará encuadrado como un miembro más de su estructura. El jugador/árbitro no tendrá 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 dotará a las patrullas del material correspondiente a la zona de operaciones en la que van a tener que operar. Este material puede venir dado como exigencia para el cumplimiento de una misión, para que se tomen una serie de datos verificados in situ y sean entregados en el Cuartel General (campamento, base, o centro de operaciones), para ser evaluados primero por el Director de Equipo, quien valorará 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.

Patrullas de Combate y Misiones de combate.

Las Patrullas de Combate (en adelante PATCOM) 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 el equivalente a un 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 del frente, y toda aquella misión que conlleve acciones contundentes y de fuerza por parte de los Equipos.

Las PATCOM,s podrán ir acompañadas de un árbitro/jugador. En el caso de un Sniper al que se le asigne un observador, este podría ser 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 rival en cualquier circunstancia, siempre que no se alejen de sus objetivos primarios, y no precisarán autorización para entablar combate inmediato con un idades rivales que se aproximen a su zona de operaciones.

El Jefe de la PATCOM recibirá las órdenes directamente de su escalón de Mando, dependiente del Cuartel General y deberá conocer los objetivos de su misión, así como toda lo necesario para lograr sus objetivos. En el caso de hacer “prisioneros” (véase apartado “jugadores prisioneros”), los pondrán a cargo de su Cuartel General (campamento, base, o centro de operaciones), donde dispondrán de los ellos y procederán a gestionar la situación de esos jugadores.

Las PATCOM podrán establecer puestos avanzados de ombatec en la línea del frente si su escala de mando lo considera necesario, y serán las encargadas de la progresión sobre el terreno de los avances de las fuerzas de los equipos.

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, o para entablar contacto con el fin de salvaguardar la integridad de la unidad aislada a rescatar.

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 quien, al igual que en el resto de patrullas, velará por el cumplimiento del plan 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. Las unidades CSAR no podrán realizar acciones de otra naturaleza que no sean las especificadas en el plan de operaciones.

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 rival.

Serán unidades que realizarán cometidos distintos 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 del tipo golpes de mano, , sabotajes, eliminaciones selectivas, etc.

En todas las OE,s podrá haber un árbitro/jugador tegrado in quien, 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. En estos grupos de OE,s, y debido a lo particular de su función, el árbitro no será alguien ajeno al grupo preestablecido, para no suponer un menoscabo en la operatividad del mismo. Siempre se procurará no alterar la composición inicial del grupo, pudiendo ser uno de ellos que tenga la calificación de árbitro quien actúe como tal en caso de necesidad.

Unidades SERE (Equipos de Evasión) y misiones.

Las unidades SERE, estarán constituidas por aquellas unidades que hayan alcanzado el estatus 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, podrán 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 marcadora 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 rival (normalmente serán llevados por algún árbitro designado para ese cometido) y, desde allí, su cometido será regresar a sus líneas. Queda prohibida la sustracción de material y equipo a jugadores rivales, pero sí está autorizada la sustracción de material en posiciones rivales, siempre que no implique el uso de la fuerza o 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 Cuartel General, hasta que alcance las líneas propias. Al llegar a éste informará al Mando de laPLM de 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.

CAPITULO III

Situaciones para jugadores de carácter especial: Jugador impactado, jugador prisionero y jugador eliminado.

Estas 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, condicionantes y circunstancias especiales dentro del juego.

Jugador impactado.

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

Se considera “jugador impactado” aquél a quien le hayan alcanzado “bbs” disparadas por una marcadora o impulsadas por otro dispositivo reglamentado, como minas, granadas, etc. También se considera “jugador impactado” a aqu el jugador que, habiendo sido asistido tras un impacto, vuelve a ser alcanzado en una segunda ocasión.

El máximo de asistencias continuadas es de dos (2). Un jugador que habiendo sido asistido dos veces fuera impactado una tercera vez, resultará “eliminado”, debiendo dirigirse a la zona de regeneración (“respawn”), para regenerarse en las condiciones que se establezcan. Este máximo de asistencias se incrementará en una más, siendo un total de tres asistencias antes de pasar a considerarse “jugador eliminado”, en el caso de que el jugador porte un equipo formado por chaleco y casco (no sólo uno de ellos), los cuales sean réplicas de modelos de protección balística real, y así lo cons idere la Organización, tal y como dispone el Reglamento de Materiales.



Mientras transcurre el tiempo desde que ha sido impactado y la llegada del “jugador sanitario”, no podrá hacer uso de su marcadora ni de elementos auxiliares, salvo el equipo de comunicaciones 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.

Si el jugador impactado, mientras transcurre este tiempo, vuelve a ser alcanzado, sólo podrá hacer uso del equipo de comunicaciones o la voz para indicar exclusivamente su estatus de jugador impactado, no pudiendo ya delatar la presencia y ubicación de adversarios. Quedará a la potestad de las entidades organizadoras delimitar esta norma decidiendo si jugadores alcanzados nuevamente, mientras esperan al jugador sanitario, pasan a ser eliminados o continúan como jugadores impactados pero sin la opción de delatar adversarios o colaborar de forma alguna con sus compañeros.

Para que el resto de jugadores aliados o adversarios conozca su condición de “impactado”, deberá levantar claramente una mano, y no empuñar su marcadora; situará el pañuelo rojo en lugar visible y no podrá moverse por sus medios del lugar en el que ha sido impactado, pero sí podrá ser trasladado a otro lugar por un “jugador sanitario”. Quedará a la potestad de las entidades organizadoras delimitar esta norma decidiendo si jugadores sin rol de sanitario podrán trasladar al jugador impactado.

Dicho traslado no podrá ser facilitado de ningún modo por el jugador alcanzado, que debe hacer el papel de “inanimado”. Así, los traslados de estos jugadores deberán hacerse cuantos jugadores sean necesarios para cargar como sea al jugador impactado. Quedará la potestad de las entidades organizadoras para delimitar esta norma decidiendo la forma de traslado que estimen mas conveniente, como hacerlo andando bajo contacto físico de dos compañeros, o sugerencias en este sentido.

Se podrá habilitar el uso de “camillas” reales para el traslado de estos jugadores.

Un “jugador impactado” deberá indicar de viva voz su condición, dependiendo de las circunstancias y la situación, aunque con una excepción: si acaba de ser eliminado de manera “silenciosa”, tal y como contempla la Normativa General de Airsoft, deberá levantar una mano y cesar en sus movimientos hasta que se le acerque un “jugador sanitario”, pero no delatará la presencia del jugador que le haya dado, ni levantando la voz ni moviendo la mano elevada de forma ostensible o señalando de alguna manera su posición.

Captura de un jugador impactado

Un “jugador impactado” puede ser capturado por sus adversarios en los siguientes términos:

Una vez que el jugador haya sido impactado, si un adversario llega antes que un jugador sanitario propio, puede apresarlo al impactado. Para ello, podrá cogerlo del brazo, y trasladarlo a otra zona donde un jugador sanitario (adversario) procederá a asistirle.



Una vez asistido, el jugador pasa al estado de “jugador prisionero” y deberá regirse por las normas establecidas para ese estado. Esto sucederá siempre y cuando la asistencia no suponga el que el jugador apresado pase a ser jugador eliminado de acuerdo al siguiente procedimiento de asistencia.

Procedimiento de asistencia.

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 impactado, la asistencia de la cual ha sido objeto.

Al llegar al punto donde se encuentre el jugador alcanzado, optará bien por asistirlo (colocándole el distintivo de asistencia o botiquín donde sea estimativo), o bien por trasladarlo del modo indicado por la entidad organizadora.

Si durante ese recorrido alguno de los jugadores que lo trasladan fueran alcanzados, pasarán a ser considerados “jugadores impactados” y deberán proceder en su nueva condición como el resto de jugadores, hasta que otro jugador sanitario los asista. Este procedimiento de asistencia puede realizarse 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 varias tarjetas que portará el sanitario. Según las normas que la Organización haya establecido, éstas podrán ser escogidas al azar por el jugador impactado, o se podrán usar según un proceso de consumo progresivo de “bonus”. Según el primer método, al llegar ante el jugador impactado, el jugador sanitario barajará y mostrará las tarjetas por su lado reverso de manera que no pueda apreciarse el contenido de las mismas. El jugador impactado deberá elegir una al azar, con el fin de descubrir su situación en cuanto a las consecuencias de su impacto.

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

- **Color verde:** este color lleva una “X” en su interior, indicando que está previamente inutilizado, a excepción del caso de aquellos jugadores que porten un equipo formado por chaleco y casco (no sólo uno de ellos), los cuales les sean réplicas de modelos de protección balística real. En caso de aplicar el sistema progresivo, el jugador sanitario tachará este recuadro en primer lugar cuando el jugador impactado lleve el equipo mencionado, otorgándole una ventaja. En caso contrario procederá a tachar el color amarillo. Si el sistema empleado es la elección al azar y el jugador no lleva dicho equipo, deberá elegir una nueva tarjeta.



- **Color amarillo:** es el color de inicio preestablecido, a excepción del caso anteriormente señalado. En caso de aplicar el sistema progresivo, el sanitario tachará este recuadro en primer lugar, y el jugador impactado aún dispondrá de dos recuadros más antes de ser eliminado. Si el sistema empleado es la elección al azar el jugador no será marcado en ninguno de sus brazos, y aún tendrá ambos disponibles para ser marcado.
- **Color naranja:** En caso de aplicar el sistema progresivo el jugador impactado tendrá aún un recuadro antes de pasar a ser eliminado. El jugador sanitario tachará este recuadro después del verde. Si el sistema empleado es la elección al azar, el jugador será marcado en uno de sus brazos en caso de estar alguno de ellos sin marcar. Si ambos brazos están ya marcados, el jugador pasará a estar eliminado.
- **Color rojo:** En caso de aplicar el sistema progresivo, cuando el jugador sanitario tenga que tachar este recuadro, el portador de la tarjeta pasará a estar eliminado. Si el sistema empleado es la elección al azar, el jugador será marcado en sus dos brazos. Si alguno ya está marcado, el jugador pasará a estar eliminado.

La regeneración.

Cuando un jugador sea eliminado por haber acumulado un tercer impacto, en caso de aplicar el sistema progresivo, o de no poder ser marcado en ninguno de sus brazos aplicando el sistema de elección al azar, 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 regeneración designados (“respawn”).

En su traslado al punto de regeneración, 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 actividad del mismo hasta que no haya sido “regenerado”.

Los puntos de regeneración estarán ubicados en los lugares donde se encuentren las Planas Mayores de cada Equipo, y en ellos habrá siempre un “jugador sanitario” o un árbitro, que será el encargado de hacer la recepción a los jugadores eliminados, filiarlos (por si la partida incluyera el concepto de "bonus" o penalización), y devolverlos a la partida ya regenerados en las condiciones establecidas por las entidades organizadoras.

El “jugador sanitario” (o, en su caso, el árbitro) de la Plana Mayor 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 quince (15) minutos que, dependiendo de las circunstancias relatadas, será aumentado o disminuido en virtud a las características de la partida.



Si un jugador eliminado llega al punto de regeneración y no hay ningún “jugador sanitario” o árbitro alguno, deberá esperar hasta la llegada de uno que actúe de la manera expresada anteriormente.

El “tiempo límite”

El término “tiempo límite” alude al tiempo de espera máximo que deberá estar un jugador impactado esperando la asistencia de un jugador sanitario. Si el tiempo de espera excediera de los diez (10) minutos, el jugador quedará eliminado por falta de asistencia y, por tanto, deberá dirigirse al punto de regeneración para volver a ser jugador activo.

Jugador “Prisionero”.

Un jugador adquiere el estatus 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 en la condición de “impactado”.

Un “Jugador Prisionero” podrá o no portar equipo auxiliar, pudiendo 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 por un árbitro a un punto determinado tras las líneas rivales. Su objetivo será regresar a sus líneas y a su Cuartel General 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 estatus de jugador, que en este caso pasará a denominarse “Jugador Evadido”.

Normativa para jugadores “prisioneros”.

Un jugador que se rinde deberá indicarlo de forma nequívoca y alzar las dos manos, y desde ese momento no podrá usar su marcadora ni eliminar por voz, y tampoco podrá efectuar acciones que supongan una ventaja para su equipo ni una desventaja para el equipo rival. Este jugador seguirá al pie de la letra las instrucciones de sus captores y deberá seguirles hasta el punto que ellos designen para continuar con el proceso de elección de tarjetas.

Un jugador prisionero queda condicionado por la vigilancia y control de sus captores. Un prisionero, sea cual sea su procedencia (por rendición, por impacto, etc), deberá ser trasladado al lugar que designe el mando de la Plana Mayor, donde un jugador concreto dispondrá de un juego de seis tarjetas con las que procederá al “interrogatorio del prisionero”, barajándolas en su presencia. El jugador prisionero deberá elegir entre las tarjetas una al azar, la cual le mostrará la opción seleccionada. Las tarjetas tendrán las siguientes inscripciones, que corresponden a una u otra opción concreta:



- **1 Dar información** . El jugador deberá permanecer una hora en manos del rival a cuya conclusión los captores deberán dejarlo en libertad. El jugador deberá llegar a su Plana Mayor donde recuperará su estado de jugador en activo. Si durante el trayecto de regreso es alcanzado por algún proyectil, será “jugador impactado” en las mismas condiciones que cualquier otro jugador. En el caso de que sea jugador eliminado, actuará según lo establecido para los jugadores “eliminados”.
- **2 Resistencia al interrogatorio.** El jugador deberá permanecer media hora en manos del rival a cuya conclusión los captores deberán dejarlo en libertad. . El jugador deberá llegar a su Plana Mayor donde recuperará su estado de jugador en activo. Si durante el trayecto de regreso es alcanzado por algún proyectil, será “jugador impactado” en las mismas condiciones que cualquier otro jugador. En el caso de que sea jugador eliminado, actuará según lo establecido para los jugadores “eliminados”.
- **3 Evasión** : El jugador prisionero se evade, sus captores deben dejarle marchar. El jugador deberá llegar a su Plana Mayor donde recuperará su estado de jugador en activo. Si durante el trayecto de regreso, es alcanzado por algún disparo, pasará a ser “jugador impactado” en las mismas condiciones que cualquier otro jugador. Al ser asistido, deberá continuar con su regreso a su Plan Mayor. En el caso de que sea jugador eliminado, actuará según lo establecido par los jugadores “eliminados”.

Jugador Eliminado

Se entiende por “jugador eliminado” todo aquel jugador que en el desarrollo del juego es impactado y no ha sido “asistido”, o que ha consumido sus “bonus”. Estos jugadores eliminados deberán dirigirse de manera visible y lo más directamente posible hacia su Cuartel General o punto de regeneración (“*respawn*”), una vez pasado el tiempo establecido por la Organización para la actuación de los jugadores sanitarios, evitando así el disparo intencionado rival y dando oportunidad al contrincante para su captura.

En todos los casos levantarán una mano, usarán un añuelop visible de color (rojo preferiblemente) llamativo atado a su prenda de cabeza, alzado con su mano, atado a la bocacha de la marcadora, etc., y mantendrá su marcadora colgada o en posición baja y sin cargador mientras se traslade por territorio rival. Deberán presentarse al Director de Equipo, jugador 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 correspondiente de juego (jugador sanitario, árbitro, etc.), el jugador recuperará su estado de jugador en activo, y podrá volver al juego y cumplir con los nuevos cometidos que le encomiende el mando de su Cuartel General.

Durante el traslado desde el punto en el que sea baja hasta llegar al punto de resucitación designado, no podrá efectuar otro cometido que no sea el de regresar lo más rápido posible al citado punto, para así poder volver al juego. Cualquier 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 sin cargador, y pañuelo de color llamativo a la vista mientras se esté en territorio rival.

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

Todo lo anteriormente expuesto podrá ser modificadoo ajustado según las condiciones de la partida que la organización del evento consid ere oportunamente.

Disposición final.

La adopción de cualquier aspecto no contemplado en el presente reglamento quedará sometida al criterio de la organización responsable del evento.

Los aspectos específicos de actividades, juegos y otras cuestiones derivadas de las actividades de Airsoft realizadas por esta Federación o por las asociaciones miembro de la misma, quedan acogidas a los reglamentos y normativas específicas de cada actividad, vigentes en el ámbito normativo de esta Federación Española de Airsoft, por lo que para los pormenores de actividades de Airsoft Lúdico, Táctico, Técnico y Urbano, así como los pormenores en cuanto al uso de los diferentes materiales, hay que remitirse a esos Reglamentos particulares de cada actividad, y publicados por esta Federación.

**ESTE DOCUMENTO ES PROPIEDAD DE LA
FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT.**

**QUEDA PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, ASÍ COMO SU
DIFUSIÓN SIN LAS AUTORIZACIONES PERTINENTES**



F.E.A

**FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE AIRSOFT**

Federación de Asociaciones de Airsoft,
de carácter Nacional, con el número de
Registro 50778

