



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT**



## **REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE COMBATES POR EQUIPOS**

### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

#### **SOBRE LOS CAMPOS DE JUEGO**

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

Los campos de juego para la actividad de “Combate por Equipos” tendrán una superficie acorde al número de participantes que concurran por equipo en la competición.

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

- Competición “tipo A”, con equipos con entidad de cinco (5) participantes. Las dimensiones del campo no podrán ser inferiores a cuarenta (40) metros de largo por quince (15) metros de ancho.
- Competición “tipo B”, con equipos con entidad de ocho (8) participantes. Las dimensiones del campo no podrán ser inferiores a cincuenta (50) metros de largo por veinte (20) metros de ancho.
- Competición “tipo C”, con equipos con entidad de diez (10) participantes. Las dimensiones del campo no podrán ser inferiores a sesenta (60) metros de largo por veinticinco (25) de metros de ancho.

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

#### **Los obstáculos**

Los campos de juego deberán ofrecer elementos de protección fijos e inamovibles por los competidores. Estos elementos de protección deberán tener las siguientes características:

- a) Proporcionar cubierta y refugio al competidor, de tal manera que impida el paso de bolas lanzadas por el adversario a través de su estructura.



b) La constitución de estos obstáculos de protección deberá ser de materiales rígidos como la madera, plásticos, PVC, u otras materiales análogos.

c) Se prohíbe el uso de obstáculos de constitución metálica, a excepción de aquellos que por su diseño no puedan provocar lesiones en los participantes, y siempre y cuando la organización haya dado su visto bueno con anterioridad.

d) Las dimensiones del obstáculo deberán ser suficientes como para poder albergar y proteger completamente a un jugador de una altura de 1,75 metros y complexión media, estando de rodillas.

e) No se establece un modelo o forma concreta para los obstáculos, pudiéndose adoptar las formas que se estimen pertinentes.

f) Los obstáculos deberán tener una separación entre ellos no inferior a cinco metros, ya que ésta es la distancia de seguridad mínima.

g) Deberán estar situados de forma que permitan el tránsito fluido por el terreno de juego, no impidiendo el acceso a los fondos del campo, ni impidiendo la visión de los árbitros, desde los laterales de los campos.

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

- Tipo A.- Mínimo de diez (10) obstáculos
- Tipo B.- Mínimo de dieciséis (16) obstáculos.
- Tipo C.- Mínimo de veinte (20) obstáculos.

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

### **Los límites del campo**

Los límites perimetrales del campo deben permitir que éste pueda ser observado en su totalidad por los árbitros desde cualquier punto exterior al mismo.

En el caso de tener vallas de publicidad u otros elementos de ornamentación, estos no podrán superar la altura de un (1) metro.

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

### **El marcaje del campo**

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



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

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

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

### **Otros elementos del campo de juego**

Al margen de los elementos y marcas ya citadas, en todo campo de juego tendrán que existir dos puntos móviles, en las líneas de fondo, en los cuales habrá una bandera de color, la cual identificará a los bandos participantes.

Esta bandera no podrá ser inferior en tamaño a los cuarenta (40) cm. de largo por treinta (30) cm. de ancho, y deberá estar sujeta a un mástil o palo de diámetro no inferior a tres (3) cm., y de longitud no inferior a cincuenta (50) cm.

La bandera deberá ser visible desde cualquier punto del campo, y se situará en cualquier parte de la línea de fondo, pero detrás de la misma y con una separación máxima de ésta de un (1) metro.

## **DESARROLLO DEL JUEGO**

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

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

a) **Por eliminación completa del equipo rival.** Si en un momento dado de la partida en el terreno no queda ningún adversario activo, su equipo se considerará eliminado, dándose la victoria al equipo que sí disponga de jugadores en el terreno.



b) **Por conquistar la bandera del equipo rival.** Si uno de los equipos logra arrebatarse la bandera del equipo rival, en ese mismo instante la partida habrá finalizado, siendo el vencedor el equipo que se haya apropiado de la bandera del equipo adversario.

c) **Por haber logrado mayor porcentaje de terreno.** Una vez concluido el período de tiempo determinado para el combate por equipos, el cual queda establecido de manera estándar en diez (10) minutos. Este período puede verse modificado a expensas de la Organización del evento. El equipo que tenga mayor número de jugadores ocupando las líneas de marcaje de terreno más avanzadas será el vencedor.

En caso de empate se realizará una ronda eliminatoria de una duración de cinco (5) minutos, en el cual los equipos competirán con los mismos objetivos que en una ronda normal, con la salvedad de que los jugadores que sean eliminados no podrán volver a regenerarse. En el caso de darse un nuevo empate, se procederá a una nueva eliminatoria de 5 minutos con los jugadores en activo que queden en cada bando. Este proceso se repetirá hasta que uno de los dos equipos logre alguno de los objetivos que otorgan la victoria.

### **NORMAS DE JUEGO**

- Ningún jugador podrá abandonar el terreno de juego salvo para dirigirse al punto de resucitación por los laterales del mismo.
- Ningún jugador podrá regresar al terreno de juego, si ha sido eliminado, sin haber completado antes los tiempos de regeneración.
- Todo jugador fuera del terreno de juego no podrá efectuar ningún disparo ni realizar maniobra alguna que favorezca los intereses de su equipo o perjudicar los del equipo rival.
- Toda incorporación al terreno de juego, sea por la causa que sea, se deberá efectuar por las líneas de fondo de cada lado perteneciente a los equipos.
- Todo jugador dentro del terreno de juego, deberá observar las reglas básicas de juego del Airsoft, respetando lo máximo posible las normas relativas a las distancias de seguridad, que se recuerda que son de cinco (5) metros.
- Si un jugador se topa súbitamente con un adversario que no ha apreciado su movimiento, y no es consciente de su presencia, podrá eliminar al jugador rival por el método de “eliminación por voz”, o tocando con una mano alguna parte de su cuerpo.
- Todo jugador que no respete las distancias de seguridad será eliminado por los árbitros.
- Se permite el uso de cualquier marcadora que no supere los 350 fps. de potencia, en cualquier modalidad de disparo.
- No se autorizan minas, granadas de mano, propulsadas, ni otros sistemas accionados por tracción o control remoto.



- Cualquier indicación u orden dada por los árbitros deberá obedecerse y ejecutarse tal y como éste la describa. Cualquier discusión o falta de obediencia a los árbitros será motivo de eliminación del equipo completo.
- No se podrá disparar a los jugadores que se encuentren en la zona de regeneración, en el tránsito hacia la misma, o retornando hacia el campo desde ella.
- Una vez que los árbitros indiquen que el tiempo de juego ha terminado, todos los jugadores de ambos equipos deberán quedarse quietos en el lugar donde se encuentren, pondrán su marcadora en seguro, y retirarán el cargador o cargadores que lleve la misma.
- Ningún jugador podrá modificar su posición una vez finalizado el tiempo de juego hasta que un árbitro les indique que ya pueden desalojar el terreno de juego.
- La bandera, en el momento en el que sea sacada de su soporte por un jugador del equipo rival, indicará que la partida ha concluido, dando la victoria al equipo que ha logrado arrebatársela.
- El sistema de enfrentamientos en la competición o eliminatorias quedará sujeto al modelo que proporcione la Federación Española de Airsoft, o al modelo que presente la Organización, dando siempre la misma igualdad de oportunidades a todos los equipos.
- Los árbitros serán los responsables del mantenimiento de la disciplina y el orden dentro y fuera del terreno de juego. Ante cualquier alteración tendrán la autorización para resolver la situación, dando por finalizado el encuentro, eliminando a uno o a ambos participantes, etc.
- Se autoriza a los equipos a la presentación de un “banquillo” con personal de reserva, para efectuar un máximo de tres cambios de jugadores.
- Los cambios deberán solicitarse a uno de los árbitros, para que en un momento determinado por él los autorice. El cambio se efectuará sin parar la partida. El jugador reserva se dirigirá al punto de regeneración, y esperará a que el jugador saliente llegue a dicho punto. En ese momento, el jugador reserva se incorporará a la partida desde el punto inicial, y el jugador que ha sido relevado se irá al banquillo.
- No se permitirán más de tres (3) cambios por equipo. Los jugadores que hayan sido relevados podrán volver al terreno de juego.
- Se autoriza a portar cualquier tipo de indumentaria, tanto de ámbito táctico como prendas y uniformes de origen militar. Se autoriza todo tipo de correajes y porta-equipos, y todo tipo de prendas de cabeza, siempre atendiendo a lo contemplado por la Normativa General y el Reglamento de Materiales de la Federación Española de Airsoft.
- Se autoriza el uso de máscaras faciales u otros complementos adicionales de seguridad, siempre que permitan una detención de las “bbs” sin riesgos para el jugador y en observancia de lo dispuesto en el Reglamento de Materiales.



• Todos los movimientos que se efectúen por los jugadores en el transcurso de una partida serán dentro de los límites del campo de juego. Si durante la partida un jugador se sale de los límites se le considerará eliminado, y deberá dirigirse al punto de regeneración de los jugadores de su equipo.

### **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, ASI COMO SU DIFUSIÓN  
SIN LAS AUTORIZACIONES PERTINENTES**

