

# REGLAMENTO DE RECORRIDOS DE ORIENTACIÓN PARA AIRSOFT



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT 2010/2011



# **REGLAMENTO DE LOS RECORRIDOS DE ORIENTACIÓN DE AIRSOFT**

## **CAPÍTULO I**

### **GENERALIDADES**

#### **Artículo 1. Objeto.**

El presente Reglamento tiene por objeto regular los aspectos competitivos de los Recorridos Orientación de Airsoft.

#### **Artículo 2. Preámbulo medioambiental.**

La Federación Española de Airsoft, se compromete al cumplimiento de todas las normas vigentes y a emitir otras que se consideren convenientes en función del mantenimiento del equilibrio del entorno natural y a exigir su cumplimiento a organizadores y patrocinadores.

#### **Artículo 3. Ámbito de aplicación.**

Este Reglamento se aplicará en todas las competiciones oficiales de la Federación Española de Airsoft.

## **CAPÍTULO II**

### **DESCRIPCIÓN**

#### **Artículo 4. Definiciones**

4.1 Los Recorridos de Orientación de Airsoft es una disciplina en el cual los equipos en competición, recorren unos trayectos, con el objeto de encontrar, un número de puntos marcados en el terreno, controles, y/o estaciones de actividades, en el menor tiempo posible, basado en la información que da a través de cartografía y con la ayuda de la brújula.

4.2 Los tipos de Recorridos de Orientación de Airsoft pueden ser:

- Individuales (cada jugador compite de forma independiente).
- Relevos (dos o más jugadores de un equipo participan consecutivamente).
- Equipo (equipos de 6 miembros realizan el recorrido y actividades).

#### **Artículo 5. Aspectos Generales**

- 5.1 Este Reglamento, junto a los apéndices, serán obligatorios en todas las competiciones que organice o auspicie la Federación Española de Airsoft.
- 5.2 Este Reglamento es oficial para todos los eventos..
- 5.3 Si no se especifica en contra, este Reglamento es válido para todas las modalidades de los Recorridos de Orientación de Airsoft.
- 5.4 El juego limpio será el principio que guíe la interpretación de este Reglamento por los competidores, organizadores y árbitros.

## **Artículo 6. Programa de la competición**

6.1 Las fechas son propuestas por el organizador y aprobadas por la Federación Española de Airsoft, en Junta Ordinaria.

## **Artículo 7. Categorías**

7.1 Los competidores están formarán una única categoría en las competiciones por equipos.

7.2 En las competiciones individuales y por relevos, existirán las siguientes categorías:

- Menores de 35 años
- Mayores de 35 años

## **Artículo 8. Información sobre la competición.**

8.1 Toda la información y ceremonias deben ser al menos en español y el idioma de la comunidad autónoma correspondiente. La información oficial se debe proporcionar por escrito. Se puede dar oralmente solo en casos urgentes o en respuesta a las preguntas de los jefes de equipo o delegados en las reuniones previas.

8.2 La información previa de la prueba deberá incluir obligatoriamente la siguiente información:

- Categorías y restricciones a la participación.
- Oportunidades de entrenamiento.
- Áreas prohibidas.
- Peculiaridades de la competición (sí las hay).
- Un mapa muestra reciente del tipo de terreno.
- Información sobre el terreno y mapa.
- Número de controles y número de avituallamientos.

## **Artículo 9. Entrenamientos.**

9.1 Se deben ofrecer oportunidades de entrenamiento antes de la competición si así se requiere.

## **Artículo 10. Orden de salida y distribución de series.**

10.1 En una salida a intervalos, los competidores salen separadamente a intervalos iguales. En una salida en masa, todos los competidores de una misma categoría salen juntos; en los relevos, la salida en masa se aplica solo a los corredores de la primera posta.

10.2 Para las salidas a intervalos, el intervalo normal será de 2 minutos.

10.3 La distribución de competidores se realizará de tal manera, que los competidores de un mismo equipo sean distribuidos entre los diferentes turnos de salida.

## **Artículo 11. El Terreno.**

11.1 El terreno debe ser adecuado para trazar Recorridos de Orientación de Airsoft.

11.2 El terreno de la competición no debe repetirse en cuanto a trazados, de tal forma que ningún competidor tenga una ventaja injusta.

### **Artículo 12. Mapas.**

- 12.1 La escala utilizada en las pruebas serán entre 1: 5.000 y 1:40.000
- 12.2 Los errores del mapa y los cambios ocurridos en el terreno desde la impresión del mapa se deben comunicar antes de la prueba.

### **Artículo 13. Descripciones de control.**

- 21.1 La descripción de control debe definir la localización precisa del control.
- 21.2 La descripción de controles debe darse en forma de símbolos autorizados por esta Federación Española de Airsoft, y que sean de dominio público entre las Asociaciones Federadas y los miembros de estas Asociaciones pertenecientes a esta Federación.
- 21.2 La descripción de controles, dada en el orden correcto para cada competidor, debe estar pegada a o impresa en la parte frontal del mapa.

### **Artículo 14. Colocación de controles y equipo.**

- 14.1 El control marcado en el mapa debe estar claramente marcado en el terreno, y equipado con un sistema que permita al competidor demostrar su paso.
- 14.2 Cada control estará marcado por una baliza consistente en un cuadrado que estará dividido por su diagonal, una mitad será de color amarilla y la otra roja.
- 14.3 La baliza se colocará en el detalle indicado en el mapa, de acuerdo con la descripción de controles. La baliza debe ser visible para los competidores cuando estos puedan ver el detalle descrito
- 14.4 Los controles no deben ser emplazados a menos de 30 m entre sí. El emplazamiento de control y la baliza se colocarán de tal forma que una persona picando no suponga una ventaja significativa para ayudar a otros competidores a encontrar la baliza.
- 14.5 Cada control debe estar identificado con un número de código, este debe estar colocado con la baliza de tal forma que el competidor utilizando el sistema de control de paso pueda leer el código claramente. Los números serán negros sobre fondo blanco, entre 5 y 10 cm. de altura.
- 14.6 Todos los controles en los que existan dudas sobre su seguridad deben estar vigilados.

### **Artículo 15. Tarjetas de control e instrumentos de marcado.**

- 15.1 Solo se pueden utilizar las tarjetas aprobados por la Federación Española de Airsoft.
- 15.2 Las tarjetas de control serán repartidas con la antelación suficiente a la salida.
- 15.3 Los competidores serán responsables de marcar su propia tarjeta utilizando el instrumento proporcionado. Los competidores son responsables del correcto marcado, incluso si en algunos controles el marcado es realizado por la organización o árbitros.
- 15.4 La tarjeta de control debe demostrar que han sido visitados todos los controles.

- 15.5 Un equipo al que le falte una marca o esta sea no identificable no será validada su competición en el Recorrido.
- 15.6 Un equipo que intenta obtener ventaja de un marcado incorrecto será descalificado.
- 15.7 Los árbitros podrán a comprobar la tarjeta de control en algunos controles, y estos podrán marcar la tarjeta.
- 15.8 Los equipos o participantes que pierdan su tarjeta de control, se salten algún control o visiten los controles en un orden incorrecto deben ser descalificados.

#### **Artículo 16. Equipo.**

- 16.1 En tanto la normativa de la Federación Española de Airsoft no especifiquen lo contrario, la elección de vestimenta y calzado será libre (Admitiéndose prendas deportivas, como uniformidades propias de los equipos participantes, siempre que un equipo lleve la misma indumentaria, para su fácil identificación).
- 16.2 Los dorsales deben estar claramente visibles y se podrán en la posición que indique la Federación Española de Airsoft. No serán más grandes de 25 x 25 cm con los números de al menos 10 cm. de alto. Los dorsales no deben ser doblados o cortados.
- 16.3 Durante la carrera la única ayuda a la navegación que pueden usar los equipos en competición, serán el mapa y la descripción de controles proporcionada por el organizador y una brújula.
- 16.4 Los equipos de telecomunicaciones se utilizaran en el área de competición con la autorización expresa de la Federación Española de Airsoft.

#### **Artículo 17. Salida.**

- 17.1 En las pruebas individuales, la salida será normalmente a intervalos.
- 17.2 En las pruebas con carrera de clasificación, la primera salida de las finales será al menos tres horas y media después de la última salida en las carreras de clasificación.
- 17.3 La Federación Española de Airsoft, podrá exigir que solo los competidores que no han tomado la salida estén autorizados a permanecer en el área de salida.
- 17.4 La salida se organizará de tal forma que los equipos que no han salido y resto de personal, no puedan ver el mapa, las carreras, las elecciones de ruta o la dirección al primer control.
- 17.5 El equipo es responsable de coger el mapa correcto. El número de dorsal o el nombre o la carrera deben estar marcados en el mapa de tal forma que el equipo o participante, pueda verlos antes de tomar la salida.
- 17.6 El punto donde comienza el recorrido de orientación, deberá estar marcado en el mapa con un triángulo de salida.

#### **Artículo 18. Llegada y toma de tiempos.**

- 18.1 La carrera finaliza para cada equipo cuando el último miembro del mismo cruce la línea de llegada.

- 18.2 El tramo de meta debe estar protegido por cinta o cuerda. Los últimos 20 mts. deben ser rectos.
- 18.3 El tramo de meta debe tener al menos 3 m. de ancho y formara ángulos rectos con la dirección final.
- 18.4 La Federación Española de Airsoft, podrá establecer tiempos máximos para realizar el recorrido para cada categoría.
- 18.5 Los tiempos máximos de carrera serán:
- 90 minutos para equipos.
  - 75 minutos para menores de 35 años en competición individual
  - 90 minutos para mayores de 35 años en competición individual.

#### **Artículo 19. Deportividad y honradez.**

- 19.1 Todos los equipos que tomen parte en una prueba de recorrido de orientación de airsoft, deberán comportarse con deportividad y honradez. Tendrán una actitud deportiva y un espíritu de amistad. Mostrarán respeto por los otros equipos, organización, y árbitros, así como con el medio ambiente.
- 19.2 Excepto en caso de accidente, esta prohibido ayudar o recibir ayuda de otros competidores. Es un deber de todos ayudar a los competidores accidentados.
- 19.3 Todo equipo o participante que incumpla el reglamento o se beneficie de su incumplimiento será descalificado.

#### **Artículo 20. Quejas.**

- 20.1 Se podrán transmitir quejas sobre el incumplimiento del reglamento a la Federación Española de Airsoft
- 20.2 Las quejas podrán transmitirse por los organizadores, o cualquier otro implicado en la organización del recorrido de orientación.
- 20.3 Cualquier queja se transmitirá lo antes posible de forma oral o escrita al organizador. Las quejas serán solventadas por la Federación Española de Airsoft, que informará inmediatamente de la decisión a la persona que haya generado dicha queja.

#### **Artículo 21. Reclamaciones.**

- 21.1 Se hará una reclamación contra la decisión del organizador referente a una queja.
- 21.2 Las reclamaciones serán tramitadas por los delegados, jefes de equipo o por la Federación Española de Airsoft.

#### **Artículo 22. Los árbitros y el control del recorrido de orientación**

- 22.1 Los árbitros son los encargados de velar por el buen discurrir del recorrido de orientación, apoyando en todo momento a la organización.
- 22.2 Será obligación de los árbitros el comprobar que los equipos participantes, realizan el paso de los controles, y efectúan las actividades intermedias correctamente.



22.3 En caso de observar un mal comportamiento por parte de algún equipo o jugador, deberán proceder a su eliminación del recorrido, enviando a los eliminados, al punto de control de llegada.

22.4 Los árbitros serán los responsables de las zonas de actividades complementarias en los recorridos, y serán los únicos calificadores de las actividades.

### **Artículo 23. Principios básicos de los recorridos de orientación de airsoft.**

23.1 El recorrido de orientación de airsoft.

El Recorrido de Orientación de Airsoft es una disciplina del Airsoft Técnico, en la cual los equipos participantes y jugadores participantes, recorren un número de puntos marcados en el terreno, controles, en el tiempo más corto posible ayudándose únicamente de mapa y la brújula.

23.2 El recorrido.

El recorrido proporciona a los equipos participantes, unos trazados que les van a permitir realizar una actividad de Airsoft Técnico, combinando disciplinas como las carreras de orientación, recorridos topográficos, etc, con el fin de completar dichos trazados en el menor tiempo posible.

23.3. Características.

Un recorrido de orientación de airsoft, es una prueba deportiva donde combinando, carrera, orientación, se debe de encontrar y seguir una adecuada ruta, en un terreno desconocido, todo ello contra el reloj. Requiere la utilización coordinada de técnicas de orientación, interpretación de mapas, elección de rutas, manejo de la brújula, rápida toma de decisiones y carrera en terreno natural o urbano, etc.

23.4 Deportividad.

La deportividad, el honor y el respeto, son los requisitos básicos en el airsoft.

### **Artículo 24. Factores en el desarrollo del recorrido de orientación de airsoft.**

24.1 El Terreno

El terreno debe elegirse de tal forma que pueda ofrecer trazados adecuados a todos los equipos y participantes. El terreno debe permitir la carrera y debe ser adecuado para poner a prueba las habilidades de orientación de los equipos y participantes.

24.2 Puntos principales en un recorrido de orientación de airsoft

Todo recorrido de orientación deberá tener una salida, unos controles, y una meta. Entre esos puntos, los cuales están precisamente localizados en el terreno y correspondientemente en el mapa, están los tramos del trazado y las actividades complementarias, las cuales tendrán que resolver los equipos y participantes.

24.3 La salida.

La salida debe estar situada y organizada de tal forma que:

- Tenga anexa una zona para calentamiento previo.

- Los equipos en espera, no puedan ver las elecciones de ruta de los equipos que les han precedido.
- El punto desde el que comienza la carrera está señalizado en el terreno mediante una baliza y en el mapa mediante un triángulo.

#### 24.4 Los tramos del recorrido

Los tramos que componen el recorrido, son el elemento más importante de un recorrido de orientación de airsoft, y determinar su calidad.

Dentro de un recorrido, se deben ofrecer diferentes tipos de tramo, algunos basados en una intensa lectura de mapa y otros conteniendo tramos más fáciles con varias rutas alternativas. Deben existir también variaciones con respecto a la longitud y dificultad, para forzar a los equipos y participantes, a utilizar una amplia gama de técnicas..

Se deben evitar los tramos que animen a los competidores a cruzar zonas prohibidas o peligrosas.

#### 24.5 Los controles.

##### 24.5.1 Emplazamiento de los controles.

Los controles se colocarán en detalles del terreno que estén marcados en el mapa. Estos serán visitados por los equipos y participantes en el orden establecido, si el orden se especifica.

Es particularmente importante que el mapa refleje el terreno con exactitud y especialmente en la proximidad de los controles, que las direcciones y distancias desde todos los ángulos posibles de aproximación sean correctas.

Los controles no se colocarán en detalles pequeños, visibles solo desde distancias muy cortas, si no existen otros detalles en el mapa en los que el equipo participante, pueda apoyarse.

Tampoco se situarán donde la visibilidad de la baliza para los equipos o participantes, que llegan de distintas direcciones, no pueda evaluarse mediante la lectura del mapa y la descripción de controles.

##### 24.5.2 La función de los controles.

La principal función de un control es marcar el comienzo y el final de un tramo de orientación.

##### 24.5.3 La baliza de control.

La baliza debe colocarse, siempre que sea posible, de tal manera que los equipos y participantes solo puedan verla cuando han alcanzado el detalle descrito para el control.

Para permitir la equidad, la visibilidad del control debe ser la misma para todos, aunque algún equipo o participantes, se encuentre en el control cuando otro se aproxima.

En ningún caso debe estar la baliza escondida, cuando los equipos o participantes, lleguen al detalle deberán encontrar la baliza sin perder tiempo en buscarla.



## **Artículo 25. Estaciones de incidencia o puntos de paso con actividad.**

La organización decidirá en que puntos del recorrido, sitúa unas estaciones de incidencia, las cuales, deberán de resolver el equipo o participantes en la prueba. Estas estaciones de incidencias, serán de obligado paso, y de obligada resolución de las actividades propuestas, por parte de los equipos o participantes.

Las estaciones de incidencia podrán ser las siguientes:

- **Tiro sobre blancos fijos** en dos modalidades:
  - Modalidad "A". Tiro sobre blanco fijo, a una distancia de 20 metros sin apoyo. El blanco será una diana de un diámetro no superior a 25 cm.
  - Modalidad "B". Tiro sobre blanco fijo a una distancia de 20 metros, con apoyo, tras una carrera de 50 metros sin obstáculos para llegar a la línea de tiro, y efectuar el disparo.
- **Reconocimientos de objetos desde una posición estática**, con un ángulo de visión delimitado. El equipo o participantes, deberán reconocer dentro del sector de visión que muestre la estación, cuantos elementos repartidos a distintas distancias compongan la actividad.
- **Resolución de supuestos tácticos**. Esta estación solo se desarrollará en la modalidad de competición por equipos. Los equipos tendrán que resolver un supuesto táctico específico, en el cual, tendrán que realizar un cometido concreto, en base a un plan de operaciones para esa estación. Estos supuestos tácticos se basarán en las siguientes modalidades:
  - Modalidad "1". Eliminación completa de una fuerza hostil en una zona determinada de terreno.
  - Modalidad "2". Superar una zona de paso, existiendo fuerza hostil en dicha zona.
  - Modalidad "3". Conquista de terreno, existiendo fuerza hostil.
  - Modalidad "4". Realización de operativos técnicos que requieran además de la supresión de fuerzas hostiles, la realización de unas determinadas cuestiones especificadas en el plan de operaciones que se entrega al equipo.

Todas estas modalidades serán contra el crono, dado que todo el tiempo que el equipo, tarde en resolverlas, va a ser añadido a su tiempo final de realización de la prueba. Cada incidencia deberá tener una reglamentación o normativa concreta, y explicada con detalle, donde el equipo participante, disponga de la información necesaria para su resolución reglamentaria.

Las estaciones de incidencia, podrán o no incluirse en el recorrido de orientación, a criterio de la organización.

## **Artículo 26. Derechos de la organización a incluir normativas particulares.**

La organización de un recorrido de orientación, podrá incluir normas particulares a la estructura del recorrido que organizan, con el fin, de mejorar o personalizar esta prueba deportiva,

sin otra limitación que las que le imponga la propia Federación Española de Airsoft en materia de seguridad y deportividad.

### **SIMBOLOGÍA**

Para localizar el control, no sólo tenemos la información del mapa. Al jugador se le suministrará información determinada del emplazamiento de cada control mediante una simbología específica, que da pistas donde y como es la ubicación de la baliza u objeto. Esta simbología se basa en un lenguaje de símbolos, que según anexo es el reglamentario para este tipo de competiciones, y aquí hacemos una breve exposición y explicación de los contenidos de las tarjetas de control.

| <b>A</b>   |   | <b>B</b> |   | <b>C</b>    |     | <b>D</b> |  | <b>E</b> |  | <b>F</b> |   | <b>G</b> |  | <b>H</b> |  |
|------------|---|----------|---|-------------|-----|----------|--|----------|--|----------|---|----------|--|----------|--|
| categoría  |   |          |   | longitud    |     |          |  | desnivel |  |          |   |          |  |          |  |
| Equipos    |   |          |   | 5600 metros |     |          |  | 120 mt   |  |          |   |          |  |          |  |
| 1          | 0 | ↑        | V | X           |     |          |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 2          | 0 |          | ● | ▲▲          |     |          |  |          |  | ○        | : | ⊙        |  |          |  |
| 3          | 1 | ↓        |   | Y           | 4,5 | <        |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 4          | 1 | →        | ○ |             | 3,5 |          |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 5          | 0 | —●—      | ⊙ | ⊞           |     | ○        |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 6          | 2 | ↑        | ● | X           |     |          |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 7          | 1 | —●—      | ⌒ |             |     | ○        |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 8          | 0 | →        | ⊞ | Y           |     | <        |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 9          | 1 | ↓        | ∧ | ⊞           |     |          |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| 10         | 0 |          | ⌒ | X           |     |          |  |          |  |          |   |          |  |          |  |
| <b>275</b> |   |          |   |             |     |          |  |          |  |          |   |          |  |          |  |

En esta tarjeta el jugador tiene toda la información que precisa para localizar un punto de control una vez que haya llegado al punto indicado en el plano que se le ha dado. En la parte superior tenemos información sobre la categoría, distancia en línea recta entre controles y desnivel.

En la parte inferior nos indica la distancia entre el último control y la meta. Cada apartado tiene su significado. Así, en la columna **A** se especifica el orden de los controles, tal como aparece en el mapa. En la columna **B** se especifica el número propio tienen cada control. La columna **C** es para indicar cual de los elementos característicos es el que nos interesa. Y a modo de resumen este cuadro puede contener según sus símbolos las siguientes informaciones según las columnas de la tarjeta de control:

#### **COLUMNA D**

- Puntos cardinales u orientación del punto de control.
- Posición de los elementos o balizas.
- Formas del terreno donde están ubicados.
- Tipo de rocas o piedras existentes,
- Elementos con agua.
- Vegetación.
- Elementos construidos
- Otros elementos del entorno.

#### **COLUMNA E**

- Detalles complementarios sobre la ubicación.

#### **COLUMNA F**

- Dimensiones de la baliza o punto de control.

#### **COLUMNA G**

- Situación de la baliza o punto de control.

#### **COLUMNA H**

- Informaciones de apoyo

# ANEXOS