



## FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCIÓN: 2 DEL REGISTRO NACIONAL DE ASOCIACIONES,  
CON N° REGISTRO: 50778

# REGLAS Y NORMATIVA PARA LOS EVENTOS DE LA SAGA DONBÁSS

## TIPOLOGÍA DEL EVENTO

- 100% Milsim
- Cada jugador carga con todos sus pertrechos.
- La partida no se detiene y no hay descansos (más allá de los que cada comandante autorice a sus unidades)
- La munición estará limitada.
- La exigencia física será alta.

## Número de participantes:

- Mínimo 100 jugadores.
- Máximo 180 jugadores.

**Partida completa incluye:** Partida + uso de las instalaciones del albergue pernoctando en habitaciones comunes con literas (o si se prefiere es posible acampar) + cena del sábado.

**Sin albergue incluye:** Partida + cena del sábado. (Sin pernoctar y sin uso de las instalaciones)

El importe de las inscripciones no se devuelve excepto si la organización suspende la partida.

## DURACIÓN DEL EVENTO

- Recepción de jugadores el viernes día 8 a partir de las 18:00h.
- Inicio partida para jugadores que juegan 19h: 12:00h de la noche del viernes día 8.
- Inicio partida para jugadores que juegan 12h: 07:00h de la mañana del sábado día 9.
- Fin partida: +/-19:00h del sábado día 9. (última luz del día)
- Cena hermandad: 22:00h del sábado día 9.
- Salida del albergue: 12:00h domingo día 10.

## TERRENO DE JUEGO

Término municipal de Puentes Viejas, poblaciones de Mangirón y Cinco Villas, Sierra Norte de Madrid.

La organización facilitará mapas con la zona de juego.

NO se saldrá de la zona de juego. En caso de extraviarse se pondrá el arma en bandolera, sin cargador, pañuelo rojo en la cabeza y se contactará con la organización para ser reintegrado a la zona de juego.

En los pueblos y sus proximidad NO SE EFECTUARÁN DISPAROS y a los pueblos se entrará siempre sin cargadores en las armas.

Se sitúa la base del evento en el Albergue Sierra Norte en Mangirón:

<https://alberguesierranorte.es/>



## FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCIÓN: 2 DEL REGISTRO NACIONAL DE ASOCIACIONES,  
CON N° REGISTRO: 50778

### NORMATIVA DE JUEGO

Los eventos FEA se rigen por el compromiso de honor TRIPLE CERO:

- Cero Inmortales
- Cero Infalibles
- Cero Abogados de las normas

Durante la partida jugadores autorizados como ÁRBITROS FEA realizarán controles aleatorios, de munición, de potencia y por supuesto de conducta.

1ª aviso por infracción leve.

**30 minutos sin juego para el jugador afectado y todo su equipo**

2º aviso por infracción o infracción grave:

**Expulsión del evento de todo el equipo al que pertenece el jugador**

**Ejemplos de infracción leve:** Exceso leve de munición, inmortalidad-infalibilidad, discusión de las normas durante el juego, etc.

**Ejemplos de infracción grave:** Doble infracción leve, insultar, discutir airadamente, faltas de respeto y educación, estados alterados por consumo de alcohol o sustancias estupefacientes, agresiones, incumplimiento de las normas de cuidado del medio ambiente, etc.

Normas de juego según reglamentación de la FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT:

[https://federacion-espa-airsoft.es/normativa\\_fea/](https://federacion-espa-airsoft.es/normativa_fea/)

La organización os recuerda que TODAS LAS ADL's TIENEN QUE TENER EN REGLA SUS TARJETAS, es responsabilidad del jugador tener arma de 4ª categoría debidamente registrada.

### TRANSPORTE

El jugador cargará con su equipo y debe llevar todo el material necesario para poder aguantar todo el evento. El juego se desarrollará sin importar si hay malas condiciones climatológicas.

LA ORGANIZACIÓN NO TRANSPORTARÁ MATERIAL DE LOS JUGADORES  
SOLO SE MOVERÁN JUGADORES EN TRANSPORTES SI LA ORGANIZACIÓN ASÍ LO DECIDE

En algunas fases del evento habrá ocasión de ocupar las bases dispuestas para cada bando, puntos sensibles donde dejar material o montar vivacs permanentes, pero eso lo dictará el devenir del juego.

### CUIDADO DEL ENTORNO Y DEL MEDIOAMBIENTE

**Está PROHIBIDO y será motivo de expulsión del evento:**

HACER FUEGO.

El uso de PIROTECNIA.

Fumar en el terreno de juego.

Molestar de cualquier manera al ganado o fauna de la zona. (NO se jugará en ningún caso en terrenos donde nos encontremos con ganado.)

Cada puerta de finca que se cruce deberá quedar siempre cerrada, independientemente de si la hemos encontrado abierta.

Si se produce algún daño fortuito en una pared, valla o pastor eléctrico ha de ser geoposicionado el punto y se ha de avisar a la organización.

Cada jugador es responsable de la basura que genere durante el evento, se facilitará una bolsa a cada jugador para su basura individual que deberá entregar a la finalización del evento.



## FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCIÓN: 2 DEL REGISTRO NACIONAL DE ASOCIACIONES,  
CON N° REGISTRO: 50778

### POTENCIAS

Todas las ADL's pasaran crono antes del evento.

RÉPLICA	FPS (0,20 gr)	JULIOS	METROS	GRAMAJE Max. BSS
SECUNDARIAS	330	1	0	0,28
FUSILES	350	1,14	5 Sólo semiautomático	0,28
APOYOS	400	1,49	15 Ráfagas cortas	0,30
TIRADOR SELECTO	450	1,88	20 Sólo Semiautomático	0,40
FRANCOTIRADORES	550	2,81	30	0,45

Las granadas PIROTÉCNICAS están PROHIBIDAS.  
Se utilizarán bbs con la calificación de biodegradables.

### MUNICIÓN

Los cargadores HI CAP ESTÁN PROHIBIDOS.

Los jugadores **podrán portar todos los cargadores que quieran o puedan llevar.**

Los cargadores de fusiles estándar (30 cartuchos) **llevarán 34 bb's máximo**

Los cargadores de fusiles de Tirador selecto (20 cartuchos) **llevarán 24 bb's máximo**

Los cargadores de Francotirador de cerrojo **llevarán 10 bb's por cargador.\***

Los cargadores de secundaria podrán llenarse llenos (prohibidos cargadores extendidos)

Los APOYOS **llevaran 200 bb's en los cajones**, podrán llevar todas las bb's que quieran, pero medidas en bolsitas de 200 bb's, hasta que no se vacíe el cajón no podrán recargar con otras 200 bb's.

Si utilizáis los cargadores de M4 para el apoyo, será con las bolas que puede llevar ese cargador (34), en los tambores, ya sea el grande (200 balas), como el pequeño (100 balas) SE PODRÁN LLEVAR 200 BB's, pero sujeto a la norma de munición de APOYO.

EL APOYO NO ESTÁ OBLIGADO A RECARGAR EN LAS BASES, solamente cuando agote su munición, en cualquier momento o lugar.

Se limitarán los roles de apoyo y francotirador. Una vez conformados los bandos se organizará con los participantes el número de jugadores con estos roles. (Equilibrio de escuadras y de bandos)

Los jugadores portarán sus propias bb's, **ÚNICAMENTE las que contengan sus cargadores.** Recuperarán cuando el mando lo autorice. Cada equipo deberá llevar sus bbs restantes en una bolsa identificada que entregarán a la organización.

Se recargará en puntos de municionamiento de los que se facilitará coordenadas a la escuadra que desea amunicionarse. Estos puntos serán atacables y conquistables y son el único lugar junto con las bases para recargar.

Una vez se conquista un punto y se solicita municionamiento la organización acudirá para facilitar a cada equipo su munición.

Se explicará este punto en detalle en el briefing del evento.

\*Los rifles de francotirador NO PODRÁN SER UTILIZADOS durante la fase nocturna del juego



## FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCIÓN: 2 DEL REGISTRO NACIONAL DE ASOCIACIONES,  
CON N° REGISTRO: 50778

### HERIDOS, MUERTOS Y REGENERACIÓN

En el evento se utilizarán TORNQUETES dummy's o reales para simular la cura, en su defecto venda de 1m, ESTOS MATERIALES LOS LLEVARÁ CADA JUGADOR.

#### SISTEMA DE CURA:

##### 1º IMPACTO –herido-

El jugador SE TUMBA EN EL SUELO y señala su estatus con un pañuelo ROJO o LUZ AZUL, el sanitario se acerca al herido y le ayuda a colocar el torniquete /vendaje en una extremidad.

- El herido, podrá ser arrastrado por un compañero hasta zona segura. El herido no podrá correr.
- Los heridos no podrán ser rematados.
- Tras 5 minutos, si no ha sido curado, quedará eliminado.

##### 2º IMPACTO –muerto- (sin posibilidad de ser curado)

###### Para Sanitarios:

- 1º impacto: **herido**.
- El sanitario no se le puede mover del sitio, puede ser curado por cualquier miembro de su unidad.
- 2º impacto: **muerto**. (Sin posibilidad de ser curado)

#### MUERTOS

PAÑUELO ROJO VISIBLE OBLIGATORIO. Los Muertos Se retiran a una zona apartada de la zona de juego actual y se mantienen en ella con el pañuelo rojo en la cabeza, por la noche luz azul.

- Sin disparar réplicas.
- Sin hablar en voz alta.
- Sin hablar con los compañeros que siguen vivos.
- Sin movernos.
- No podremos hablar por la emisora.
- No podremos consultar planos.
- Se podrá comer y beber.

#### REGENERACIÓN

En el momento que **todos los componentes de tu UNIDAD ESTEN MUERTOS**, se retirarán a una zona segura que ellos elijan, llamarán por radio al mando para darles las órdenes pertinentes.

Tendrán que llevar el pañuelo rojo /luz azul en zona muy visible en todo momento

Desde el punto de enfrentamiento tendrán que haber caminado al menos 100 metros o 10 minutos.

El bando contrario tendrá que permanecer en el lugar conquistado o defendido, curaran a sus heridos, llamarán por radio al mando para darles las órdenes pertinentes.

#### UNIFORMIDAD DE LOS BANDOS

BANDO RUSO: Podrá utilizar para sus uniformes todas las gamas de uniformes RUSOS y Woodland.

BANDO OTAN: Utilizará para sus uniformes todas variedades de uniformes OTAN de patrón desert, incluido el Multicam.



## FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCIÓN: 2 DEL REGISTRO NACIONAL DE ASOCIACIONES,  
CON N° REGISTRO: 50778

### **MATERIALES OBLIGATORIOS**

Para todos los jugadores:

- Torniquete Dummy o venda de 1 metro
- Pañuelo rojo y luz azul
- Bebida\*** y alimentos a usar durante las 12h de juego

En cada escuadra:

- Teléfono móvil con batería
- Radio
- Pala
- Corta alambres
- GPS

\*La organización facilitará agua en los puntos de municionamiento y bases. Esto no exime al jugador de llevar en cantidad suficiente su propia reserva de hidratación



## FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCIÓN: 2 DEL REGISTRO NACIONAL DE ASOCIACIONES,  
CON Nº REGISTRO: 50778

### TIPOLOGIA DE INSCRIPCIONES

#### Partida completa incluye:

- 2 Noches en albergue
- Uso de las instalaciones del albergue
- Partida sin paradas 12-19h
- Parche del evento
- Cena de Hermandad

#### Solo partida incluye:

- Partida sin paradas 12-19h
- Parche del evento
- Cena de Hermandad

#### Periodo de pre-inscripción:

- Abierto hasta cubrir 80 plazas o hasta el domingo 30 de junio a las 00:00h.

#### Agenda:

- Viernes 18:00h apertura puertas.
- Viernes 12 de la noche: comienzo juego.
- Sábado 07:00h despliegue general.
- Sábado 19:00h fin partida
- Sábado 22:00h cena de hermandad
- Domingo 12:00h salida de instalaciones

### PRECIOS DE PREINSCRIPCIÓN Y PRECIOS FINALIZADA LA PRE-INSCRIPCIÓN

Los precios para jugadores Federados incluyen a los inscritos y al corriente de pago en las federaciones Gallega y Andaluza.

<p>Saga <b>DONBÁSS VII</b> Makovytsia <b>Mangirón</b> 8,9,10 noviembre 2024 Sin Albergue NO FEA Precio normal: 70€ pre-inscripción: 50€</p>	<p>Saga <b>DONBÁSS VII</b> Makovytsia <b>Mangirón</b> 8,9,10 noviembre 2024 Partida completa NO FEA Precio normal: 95€ pre-inscripción: 70€</p>
<p>Saga <b>DONBÁSS VII</b> Makovytsia <b>Mangirón</b> 8,9,10 noviembre 2024 Sin Albergue FEA Precio normal: 45€ pre-inscripción: 40€</p>	<p>Saga <b>DONBÁSS VII</b> Makovytsia <b>Mangirón</b> 8,9,10 noviembre 2024 Partida completa FEA Precio normal: 70€ Pre-inscripción: 60€</p>