



REGLAS Y NORMATIVA PARA LOS EVENTOS DE LA SAGA DONBÁSS

TIPOLOGÍA DEL EVENTO

- 100% Milsim
- Cada jugador carga con todos su 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 150 jugadores.

Partida completa incluye: Partida + uso de las instalaciones del albergue pernoctando en habitaciones comunes con literas (o si se prefiere es posible acampar, pero no varía el precio) + 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 *DONBASS IX “Líneas rotas”*

- Recepción de jugadores viernes día 2 octubre de 2026 a partir de las 18:00h.
- Inicio partida para jugadores que juegan 19h: 00:00h de la noche del viernes día 2.
- Inicio partida para jugadores que juegan 12h: 07:00h de la mañana del sábado día 3.
- Fin partida: +/-19:00h del sábado día 3. (última luz del día)
- Cena hermandad: 22:00h del sábado día 3.
- Salida del albergue: 12:00h domingo día 4.

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 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/>

NOTAS SOBRE INSCRIPCIÓN

La diferencia de precio no está vinculada a la duración de la partida. (12h o 19h) está vinculada a uso o no uso del albergue y a si se es jugador federado o no federado.

Ambas modalidades de juego en cuanto a duración son intensas puesto que en Saga Donbáss no hay más descansos que los que otorga el mando sin interrupción del juego. Solo se vuelve al albergue por motivos de salud.



FEDERACION ESPAÑOLA DE AIRSOFT

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

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 cargara 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 ALGUNO 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 geo posicionado el punto y se ha de avisar a 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.



FEDERACION ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCION: 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 PIROTECNICAS 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) **llevaran 34 bbs máximo**

Los cargadores de fusiles de Tirador selecto (20 cartuchos) **llevaran 24 bbs máximo**

Los cargadores de Francotirador de cerrojo **llevaran 10 bbs por cargador.***

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

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

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 BBS, pero sujeto a la norma de munición de APOYO.

EL APOYO NO ESTA 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 portaran sus propias bbs, **ÚNICAMENTE las que contengan sus cargadores.** Recargarán cuando el mando lo autorice. CADA equipo deberá llevar sus bbs restantes en una bolsa identificada que entregarán a la organización a la llegada al evento.

Se recargará **ÚNICAMENTE** 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



FEDERACION ESPAÑOLA DE AIRSOFT

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

HERIDOS, MUERTOS Y REGENERACIÓN

En el evento se utilizarán TORNQUETES dummy o reales para simular la cura, en su defecto venda de 1m, ESTOS MATERIALES LOS LLEVARA 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 colocarse el torniquete /venda 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, quedara 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 durante el día y LUZ AZUL, durante la noche.

- Sin disparar las réplicas.
- Sin hablar con los compañeros que sigan vivos ni hablar por la emisora.
- Sin movernos.
- No podremos consultar planos.
- Se podrá comer y beber.

REGENERACIÓN

En el momento que **todos los componentes de ellos de tu UNIDAD ESTEN MUERTOS**, se retirarán a una zona segura que ellos elijan, llamarán por radio al mando para darles las ordenes 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 50 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 ordenes pertinentes.

DISPAROS DURANTE LA FASE NOCTURNA

Se considera fase nocturna desde el despliegue de unidades el viernes día 7 a las 00:00h hasta la salida del sol. Durante esta fase deberá utilizarse obligatoriamente munición bio tracer (con el correspondiente accesorio tracer) o en su defecto con linterna encendida en la boca del arma.

UNIFORMIDAD DE LOS BANDOS

NO se exigirá colores de uniformidad por bando.

Cada general de bando decidirá con que color de brazalete identifica a su bando durante el juego. El color será una decisión interna de cada bando y podrá cambiar a lo largo del evento. Es responsabilidad de cada bando coordinarse bien para evitar las bajas por fuego amigo.



FEDERACION ESPAÑOLA DE AIRSOFT

C.I.F.: G99090763 – GRUPO: 1; SECCION: 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 líquidos para asegurar su correcta hidratación