



**Reglamento Básico de Juego, Normas y
Condiciones Mínimas de Seguridad para
Eventos de la Comunidad Argentina de Airsoft.**

Version 3.2 – 15/07/2011

1- Generales:

1.1 El respeto y la honradez entre jugadores son lo mas importante para que este juego se desarrolle con normalidad y todos podamos disfrutar de él. No se permite ningún tipo de discriminación racista o sexista, ni comportamiento excluyente, asi como actitudes antisociales y/o violentas.

1.2 El Airsoft es un juego basado en el honor. Aquellas personas que repetidamente no reconozcan impactos de balines o sean detectados haciendo trampa serán removidas del juego y restringidas de participar en eventos futuros, según considere la CD.

1.3 No esta permitido ingerir bebidas alcohólicas y/o hacer uso de drogas ilegales antes, durante e inmediatamente después de un Juego o Partida.

1.4 No esta permitido subir a árboles o estructuras en altura a menos que estos sean preparados para tal fin, y su utilización sea aprobada por el/los responsables designado/os por la Subcomisión de Seguridad de la CAA.

1.5 No se permite molestar a los animales que pudieran estar dentro o fuera del campo de juego.

1.6 Está prohibido dejar otra cosa en el terreno de juego, que no sean los balines que se utilizaron para jugar. El lugar debe quedar limpio y en las mismas condiciones que nos fue entregado. No ensuciar el campo y utilizar los basureros es responsabilidad de cada jugador, como así también de los organizadores del evento que deben proveer de lugares donde arrojar residuos para los jugadores.

1.7 Para que el juego sea lo mas fluido posible y no haya paradas innecesarias por falta de jugadores se recomienda llevar encima: Todos los cargadores llenos, las bolsas o biberones de balines, la batería de reserva o el botellón de gas, gafas de repuesto, por si tenemos que limpiar o desempañar las que estamos llevando.

1.8 Durante el transporte desde y hacia el campo las marcadoras deben de llevarse ocultas de manera de que no sean visibles por terceras personas: en su caja original, un maletín, bolsa, etc. El contenedor que lleva la marcadora debe ser opaco y cubrirla totalmente. No se deben llevar las marcadoras en la cintura o colgadas de la espalda mientras se usa transporte público. A su vez deben llevarse descargadas, sin cargador, ni batería y los cargadores deben estar sin balines. El propósito de todo esto es que las marcadoras no sean visibles por extraños ni por fuerzas del orden, porque pueden ser confundidas con armas verdaderas.

1.9 Queda prohibido, arribar al campo de juego o irse del mismo, vistiendo uniforme completo. Si se encuentra permitido, alternar ropa civil con ropa de combate, es decir el jugador puede usar pantalón o chaqueta/camisa para concurrir al juego, pero bajo ningún punto de vista podrá hacerlo con todo el uniforme completo.

2- De la aplicación de este Reglamento:

2.1 El presente conjunto de reglas es aceptado como básico y condición mínima para cualquier actividad realizada por la CAA y ningún otro reglamento de juego podrá tenerse como valido toda vez que desconozca o vulnere las condiciones descriptas en el presente documento.

2.2 Cualquier persona o grupo de individuos que incumplan lo aquí- estipulado no podrá alegar estar tomando parte de u organizando una actividad de la CAA.

3- Del Juego y sus característcas:

3.1 Zona de Juego: Zona delimitada previamente al comienzo del Juego o Partida, dentro de la cual deberán moverse los Jugadores y demás personas autorizadas por el presente Reglamento (árbitros, Jueces, Organizadores y No-jugadores). Un Jugador que se salga fuera de la Zona de Juego por la razón que fuere, será en cualquier caso considerado en falta y pasara al estado de "Baja" automáticamente. Será considerado también falta grave el retiro de la Zona de Juego por parte de un Jugador, sin el debido aviso a sus compañeros, árbitros, Jueces y/o Organizadores. Salir de la Zona de Juego para luego volver a entrar por otro sitio se encuentra prohibido.

Dentro de la Zona de Juego, es obligatorio el uso de protección ocular, amen de la protección adicional que el

Organizador del Juego, Jueces y/o árbitros consideren condición mínima de seguridad para el tipo de Juego a desarrollarse. En caso que entre una persona ajena al juego al area de juego, sin proteccion ocular, se avisará gritando "CIEGO" al resto de los jugadores quienes deberán repetir el mensaje hasta que todos estén avisados y se parará la partida hasta que éste abandone el campo.

Esta prohibido el tiro desde la Zona de Juego hacia fuera de los límites de esta, así como también el tiro desde La Zona de Juego y hacia la Zona de Bajas.

3.2 Esta prohibido el tiro a la zona de la cabeza a una distancia que resulte menor a la suma "de la distancia mínima de tiro según la categoría-a de la marcadora que efectúa el disparo" (ver 3.7 "Tabla de Categorías y distancias mínimas de tiro") mas "20 metros".

3.3 Esta prohibido terminantemente cualquier tipo de contacto físico entre Jugadores.

3.4 Cualquier violación a las prohibiciones arriba mencionadas será considerado falta grave, y sancionado en consecuencia quien cometiera la falta.

3.5 En el caso de encontrarse súbitamente frente a frente (por ej. al dar vuelta una esquina) dos jugadores de equipos contrarios, y este hecho no permita dilucidar quien efectúa el primer disparo, ambos serán considerados "baja" automáticamente. Siendo este el único caso donde se permitirá la baja de palabra.

3.6 Baja silenciosa o de cuchillo: Para realizarla se debe contar con el implemento adecuado (cuchillo de goma, que se pueda comprobar su flexibilidad) y tocar al contrincante con el mismo, solamente por la espalda. En este caso el atacado **no cantará la baja y se retirará en silencio del campo de juego, para no delatar al atacante**. Si el atacante pierde la situación de sigilo/sorpresa no podrá atacar con el cuchillo; y debiera o bien retirarse, o bien intentar atacar con su marcadora si la categoría de esta se lo permite; lo mismo corre para el jugador atacado. **En ningún caso se permitirá arrojar el cuchillo a modo de proyectil o tipo bayoneta.**

3.7 Zona de Bajas: Área dentro de la Zona de Juego y delimitada previamente al comienzo del mismo, a la cual solo podrán ingresar árbitros, Jueces, Organizadores y Jugadores en estado de Baja, **estando estos últimos obligados a ingresar a la misma en el menor tiempo posible a partir del momento en que se declaran o son declarados Baja**. Quien demore sin razón justificable su ingreso a la Zona de Bajas, será pasible de sanción acorde al Reglamento de Sanciones.

La Zona de Bajas es primordialmente el lugar donde los Jugadores en estado de Baja aguardan ya sea la finalización del Juego en curso, o el tiempo estipulado para su respawn o regeneración y vuelta al Juego. También es el lugar donde pueden recargar munición, gas o cambiar baterías. Cualquier otra operación de marcadoras (recarga de baterías, pruebas de tiro, calibración de sistemas de puntería y de hop-up así- como cualquier tipo de reparación) deberán realizarse en la zona delimitada para tal fin (Ver 2.13 Zona de Pruebas).

Esta prohibido el tiro desde la Zona de Bajas y hacia fuera de los límites de esta. Hacerlo será considerado falta grave, y sancionado inmediatamente quien haya cometido dicha falta.

Dentro de la Zona de Bajas, son obligatorios el uso de protección ocular y mantener la marcadora con seguro activado durante el tiempo que se permanezca en la misma.

3.8 Zona de Pruebas: Área fuera de la Zona de Juego y delimitada previamente al comienzo del mismo, a la cual solo podrán ingresar Árbitros, Jueces, Organizadores, No-jugadores y Jugadores en estado de Baja, y que se destinara a la operación, prueba y reparación de marcadoras.

Esta prohibido el tiro desde la Zona de Pruebas y hacia fuera de los límites de esta. Hacerlo será considerado falta grave, y sancionado inmediatamente quien haya cometido dicha falta.

Dentro de la Zona de Pruebas, es obligatorio el uso de protección ocular.

3.9 Jugador: Toda persona mayor de 18 años de edad, que cumplimentando las disposiciones del presente Reglamento en cuanto a seguridad y equipamiento, y que no pese sobre ella sanción disciplinaria alguna, sea

autorizada y/o invitada a participar del Juego por el/los organizador/es de dicho juego o partida.

3.9.1 Documentación a ser presentada por única vez: Esta documentación debe ser presentada por única vez para poder participar de los eventos. Los jugadores a su vez deberán conservar una copia (simple) de toda la documentación para ellos, la cual deben llevar en todas las partidas para poder participar.

- *Ficha Médica*: La misma debe ser presentada por todos los jugadores que participen de una partida, sin importar su edad. Debe ser presentada en original y fotocopia. Ver Anexo 1.

3.9.2 Documentación a ser presentada en cada Evento: Para poder participar de los distintos eventos es requisito que se presente la siguiente documentación firmada con la fecha y los datos de cada partida en la que se participe.

- *Consentimiento para mayores de 18 años*: Los mayores deberán presentar este documento antes de cada partida y el mismo debe ser firmado por cada partida en que participen. El documento debe ser presentado ante el encargado del evento. Ver Anexo 2.

3.9.3 El jugador deberá tener una copia de la documentación presentada en el punto 3.9.1 la cual deberá ser presentada para poder participar del evento antes de que comience el juego.

3.9.4 El jugador es responsable de mantener la documentación presentada al día, siendo él el responsable de notificar los cambios que pudieran surgir a partir de su presentación inicial, teniendo este que entregar un nuevo original a la organización para que sea archivado.

3.10 Es deber y obligación del Jugador respetar y cumplir las disposiciones del presente Reglamento, así como también respetar y cumplir las indicaciones de jueces, árbitros u organizadores del juego o partida en tanto se encuentre participando del mismo, so pena de ser sancionado por incumplimiento del/las mismos/as.

3.11 Baja: Cualquier Jugador que haya sido alcanzado por un impacto ya sea de amigo o enemigo, o que salga de la Zona de Juego en cualquier momento de la partida y por la razón que fuera. Al ser impactado, el jugador indicara claramente este hecho diciendo de viva voz la palabra "Baja" a la vez que levanta la o las manos por sobre la altura de su cabeza. Acto seguido colocara el seguro en su marcadora, y se dirigirá, en lo posible con su marcadora en alto, hacia la Zona de Bajas. A su vez el jugador deberá colocarse un pañuelo de color rojo en la cabeza indicando su condición de baja, a fin de evitar que le sigan disparando mientras se dirige a la zona de baja.

Al ser dado de baja debemos retirarnos en dirección contraria al combate en curso y desde donde estamos recibiendo el fuego, de tal forma de no interferir en este. En caso que la situación no lo permita esperaremos tirados en el piso en estado de baja, identificándonos con el pañuelo, el tiempo que sea necesario sin interrumpir el juego. Al retirarnos por la retaguardia debemos rodear el combate en curso para no detener el juego.

Recibir un impacto en cualquier parte del cuerpo o equipo portemos se considera eliminación.

Recibir un impacto a través de lo que sea (arbustos, ramas, palets, medias sombra, etc) aunque cambien de velocidad o dirección, se considera eliminación. Esta situación en la que un balón atraviesa un objeto "blando" por mas que cambie su dirección no se considerará rebote, sino que se considerará impacto directo. **Del mismo modo, al intentar disparos a través de "objetos blandos" se deben tener en cuenta las distancias minimas de seguridad, y ante la duda evitar el disparo.**

Cuando un balón te da de rebote, no se considera eliminación. El rebote quiere decir que un balón pasa por la posición del jugador y rebota en algún objeto por detrás o por encima de él, produciendo este rebote un impacto en el jugador.

Está prohibido disparar sacando únicamente la marcadora, sin asomar ninguna otra parte del cuerpo. Debes ver el objetivo del disparo para no provocar accidentes.

Esta prohibido discutir durante un juego. En el caso de que creas que hay un inmortal, un infalible o un comportamiento inadecuado deberás notificar a los organizadores.

Jugador Infalible: Está prohibido decirle a un jugador del equipo contrario que le has dado, es decir ser Infalible.

No está permitido utilizar a jugadores en estado de BAJA como escudos, ni que los jugadores en estado de BAJA alarguen su salida para proveer cobertura a sus aliados. No se permite simular estar eliminado si se esta vivo para confundir al enemigo. Aquellos que lo hagan o reciban el beneficio de ello están automáticamente eliminados.

Si crees que te ha dado una ráfaga pero no has sentido nada, date de BAJA, es probable que te hayan impactado en el chaleco, rodilleras, bota, gafas, o que los BBs van con tan poca fuerza que no sientes el impacto. Pase lo que pase, si estás en duda que te cayo por impacto directo o por rebote, asume que fue impacto directo.

Si crees que has dado a alguien pero no estas seguro, no digas nada ni acuses a esa persona de inmortal, posiblemente no lo hayas impactado. Si la situación se repite en mas de una ocasión con la misma persona, coméntaselo al responsable del Evento. Es importante no discutir con nadie cuando se está realizando el juego para asegurar su fluidez. Las quejas dirígelas al juez al final de la partida a través del lider de tu grupo. Alternativamente, puedes utilizar el Sistema de Denuncias de la Comunidad, a través del cual se busca controlar a los inmortales/ infalibles, entre otros infractores.

3.12 El jugador en estado de "Baja" tiene prohibido cualquier tipo de comunicación con Jugadores y No-jugadores, salvo expresa orden de un Juez, arbitro u organizador del Juego o Partida. Será considerado falta grave el simular el estado de Baja así- como también el incumplimiento de cualquiera de las normas que regulan dicho estado, y por lo tanto pasible de sanción quien las incumpliere.

3.13 No-jugador: Cualquier individuo sin marcadora, cameraman y/o jueces que se encuentren dentro de la Zona de Juego.

Es deber y obligación del No-jugador no interferir con sus acciones en el desarrollo del juego que se encuentre observando, so pena de ser expulsado de la Zona de Juego, y sancionado según sea juez, arbitro u organizador.

3.14 Se debe evitar en cualquier caso disparar a un "No Jugador". Será considerada una falta grave el incumplimiento de esta regla y considerando si hay intención y la reiteración de la falta se actuara imponiendo la sanción que cupiere según el Reglamento de Sanciones.

3.15 Jueces y/o Árbitros: Toda persona mayor de 18 años de edad, que cumplimentando las disposiciones del presente Reglamento en cuanto a seguridad y equipamiento, que no pese sobre ella sanción disciplinaria alguna, que haya sido instruida en sus funciones por la C.D. (o Subcomisión designada por esta) de la CAA y que haya sido invitada por el/los organizador/es del Juego o Partida, o enviado por la CAA a cumplir funciones de fiscalización y arbitraje. (ver apartado 5)

3.16 Tipo de juego, partida y/o misión: Conjunto de normas que reglamenten un tipo de juego particular. Las normas del presente Reglamento tendrán siempre precedente sobre cualesquiera normas de los distintos tipos de juego, partidas y/o misiones.

4- Del equipamiento y la Seguridad:

4.1 Será obligatorio el uso continuado de protección ocular para Jugadores y No-jugadores, Jueces, Árbitros y Organizadores, invitados y toda persona ajena a la CAA que quiera ingresar a la Zona de Juego o a la Zona de Pruebas.

4.2 En caso de verificarse el incumplimiento de la norma anterior (3.1), o de otro elemento que vulnere la seguridad de cualquier persona se detendrá inmediatamente el Juego pasando todos los jugadores al estado de "No-jugador". Esto se hará retransmitiendo a través de todos los presentes en voz alta y clara la frase "Alto el Juego" o "Ciego" para el caso específico de falta de protección ocular; y luego "Juego Detenido". Se mantendrá ese estado hasta la confirmación fehaciente que se han generado de nuevo las condiciones mínimas de seguridad descritas en este Reglamento. Solo luego de dicha comprobación, el juego podrá ser reanudado.

4.3 Será considerada una falta grave detener un partido usando este método de "Juego Detenido" si no existiere verdadero riesgo de seguridad.

4.4 Todas las protecciones oculares deberían antes ser testeadas y aprobadas para su uso por el/los responsables designado/os por la Subcomisión de Seguridad de la CAA. Se entiende por protección ocular adecuada lentes de

seguridad anti-impacto o máscara que impida el paso de BBs hacia los ojos y cumpla los parámetros de seguridad ocular europeo EPI-89/686/CEE (EN166) o el americano ANSI Z87.1 o ANSI Z80.3. La protección que no cumpla con las normas antes mencionadas en forma clara, ya sea con un rotulo o marca sobre la lente, las mismas serán testeadas disparando un BB de 0,20 g a una velocidad de 450 FPS, como mínimo, a 1 metro de distancia. En caso de pasar dicha prueba en forma intacta la misma quedará aprobada. Ante la duda se puede consultar con los organizadores antes del juego.

Es altamente recomendable usar máscaras de paintball que cubren toda la cara (Full Face Mask) - estas máscaras protegen la boca y los oídos además de los ojos, y evitan dolorosos impactos a la cara. De no contar con una mascara tipo paintball se pueden usar máscaras de neopreno, pasamontañas, protectores bucales, bufandas u otros equipos que ayuden a proteger la cara (especialmente la boca y orejas). Esta protección es crítica en los escenarios CQB, donde los disparos a quemarropa son comunes. Se recomienda a su vez la utilización de rodilleras, coderas y en caso de las mujeres sostenes acolchados (tipo push-up). Aquellos que usen solamente lente o gafas como protección quedan expuestos a daños irreparables a la dentadura u oídos, y juegan de tal manera bajo su propia riesgo.

Siempre se debe tratar a las marcadoras como si fueran reales y estuviesen cargadas - no se debe apuntar a nadie fuera de combate, especialmente si no tiene gafas o protección ocular alguna, aun si estás con seguro y no está cargada la marcadora.

Siempre, que no estemos en juego, se debe dejar el selector de tiro en SAFE (seguro), con el cañon apuntando al cielo o al piso, y sin cargador ni municion en recamara.

4.5 Del control de las marcadoras:

4.5.1 Todas las marcadoras para ser admitidas dentro de la Zona de Juego deberán ser registradas en el "Registro de Marcadoras" que se designará y creará para tal fin. El mismo será controlado y confeccionado por la Sub-Comisión de Seguridad de la CAA, y estos serán los responsables de que las marcadoras allí registradas cumplan con las normas expresadas en el presente reglamento en especial lo expuesto en el punto 4.7.

4.5.2 Procedimiento de croneo: Para que una marcadora pueda ser utilizada durante un evento oficial de la CAA, esta deberá estar registrada y además haber sido aprobada y categorizada por la Subcomisión de Seguridad según el corriente procedimiento de croneo (ver anexo: PROCEDIMIENTO DE CRONEO).

Los jueces podrán solicitar el croneo de una marcadora que se piense pueda estar en falta en caso de que un jugador así lo solicite.

El jugador que haya alterado su marcadora antes, durante o después de un evento, dicho cambio haya causado una aumento de la potencia de la misma y participe en un juego con esta sin haberla registrado nuevamente con la Sub-comisión de Seguridad, podrá ser sancionado según el código de sanciones vigente, considerandose esto una falta gravísima.

El jugador que participe en un evento con una marcadora que no halla sido registrada, categorizada y aprobada por la Sub-comisión de Seguridad, podrá ser sancionado según el código de sanciones vigente, considerandose esto una falta gravísima..

4.6 Tabla de Categorías/Roles y distancias mínima de tiro:

Categoría	Rol	Vel. Máxima		Distancia mínima	Capacidad Cargador
		6mm/ 0.20g	8mm/0.34g		
R1	CQB (combate cercano)	330 fps	300 fps	De 0 a 5 mts. en Semiautomatico - de 5 mts. En adelante en Full automatico	Menor 600bbs (no Tipo drum)
R2	Asalto (combate lejano)	400 fps	360 fps	10 mts. tolerancia del 10 %	Menor 600bbs (no Tipo drum)
R3	Soporte y apoyo (supresión)	430 fps	400 fps	10 mts. tolerancia del 10 % (No aplica para R4 y R5 de menos de 500 fps)	Sin limitación
R4	Tirador Especial o selecto (Marksman – DMR)	500 fps	450 fps	20 mts. tolerancia del 10 % Solo en Semiautomatico	Menor 600bbs (no Tipo drum)
R5	Francotirador - Sniper	600 fps	500 fps	30 mts. tolerancia del 10 % Solo tiro a tiro	Menor 600bbs (no Tipo drum)

Se considera cada Categoría según el Rol que cumple su contra parte en la vida real.

Téngase en cuenta que se limita la velocidad máxima según categoría pero no se establece una mínima, pudiendose jugar con una marcadora de una categoría mas alta en una categoría mas baja, siempre que se respete la distancia y la velocidad de la categoría mas baja; con la exclusión notada en la tabla para R4 y R5.

Tipos de Marcadora según su de Rol:

R1: Pistolas, escopetas y las incluidas en la categoría R2, que respeten el limite de velocidad de R1. Algunas de las marcadoras son: MP5K, Skorpion, Uzi, pistolas, escopetas y revolveres varios.

R2: Fusiles de asalto, pistolas ametralladoras (subfusiles), salvo las que se puedan empuñar con una sola mano (MP5K, Skorpion, Uzi, las cuales van en la categoría anterior). No podrán usar mag's de mayor capacidad que la del hi-cap que le corresponda a cada modelo, siendo el máximo de 600 bb's. Algunas de las marcadoras incluidas son: flia. AK y derivados, flia. M16/4 y derivados, M14, SR25 URX, flia. G3, flia. G36, AUG, FAMAS, SIG 55x, flia. MP-5, P-90, FAL y SA58.

R3: Ametralladoras de soporte y apoyo, únicas que pueden usar drum's (mas de 600 bb's), los derivados de fusiles de asalto deberan llevar el cañon exterior de 16" o mas y bípode. Algunas de las marcadoras incluidas son: Minimi (M249), RPK, G36 LMG, L86 LWS, AUG

R4: Fusiles de tirador especial o DMR, los derivados de los fusiles de asalto deberan llevar cañon exterior de 16" o mas, solo pueden disparar en SEMIAUTOMATICO, misma limitación que R2 respecto a la cantidad de bb's. Algunas de las marcadoras incluidas son: SDV (dragunov), SR25, derivados de la flia M16/4 con cañon exterior de 16" (40.6 cm.) o mas, M14, SL-8/9, AUG (cañon largo), FAL o SA58 con cañon de 16" o mas, SIG 550, G3-SG1, PSG-1.

Los silenciadores no se consideran parte del cañon exterior (outer barrel) de una marcadora.

R5: Fusiles de accionamiento manual a cerrojo (tiro a tiro) , o sea que cargan en forma manual cada disparo.

La Comisión Directiva y la Comisión de Eventos se reservan el derecho de aceptar marcadoras que no estén ejemplificadas en los puntos anteriores, a participar de un evento. **Todo jugador debe consultar en caso de que no esté listada la marcadora para ver en que categoría entra.**

4.7 Se recomienda que marcadoras a partir de Categoría R2 sean acompañadas por una marcadora secundaria de Categoría R1 a fin de posibilitar al Jugador el tiro seguro a distancias menores a los 10 metros.

4.8 Marcadoras con velocidades por sobre los 600 fps no podrán ser utilizadas en Juegos, Partidas y/o cualquier otra actividad que realice y/o sea supervisada por la CAA.

4.9 Cualquier tipo de pirotecnia, o agresivo químico, está prohibida. Las únicas granadas que se pueden usar son las especialmente diseñadas para airsoft, las mismas funcionan a gas y con BBs de uso oficial. Se podrán utilizar granadas de humo siempre y cuando no sean de fabricación casera, no produzcan fuego durante la combustión y cumplan con las normas de seguridad impuestas por el estado nacional o provincial.

4.10 Se prohíbe la portación y uso de cualquier tipo de elemento punzo-cortante (cuchillos, bayonetas, machetes, etc.). Solo se permitirán elementos del tipo herramienta "multiuso" con el solo fin de ser utilizadas para reparaciones y/o ajustes rápidos en la Zona de Juego.

4.11 Se prohíbe la portación y uso de cualquier tipo de arma fuego real durante las partidas, sancionándose al jugador que realice dicha acción con la máxima sanción por considerarse esto una falta gravísima.

4.12 En caso que un jugador tenga otorgada legalmente la portación de un arma de fuego real por el RENAR, la misma deberá permanecer en el vehículo y no podrá ser exhibida a los jugadores ni bajada del vehículo por ningún motivo.

5- Jueces

Los jueces son los encargados de velar por la seguridad y el cumplimiento del reglamento en cada partida de Airsoft, los mismos serán designados según el punto 3.15 de este reglamento. A su vez cada juez para poder desempeñarse como tal debe tener pleno conocimiento del presente reglamento, lo cual será evaluado por la Comisión de Eventos antes de cada juego para poder ejercer el cargo.

5.1 **Cantidad de Jueces por Partida:** La cantidad de jueces presentes a la hora de iniciar el juego deberá ser igual al 10 % (diez por ciento) de la cantidad máxima de jugadores de dicha partida.

5.2 **Vestimenta del Juez:** Los mismos deberán llevar un chaleco de color llamativo que los identifique como jueces y deberán mostrar antes del inicio de la partida a todos los participantes de la misma que color de chaleco utilizarán para ser distinguidos durante el juego.

5.3 **Autoridad:** Cada juez es el representante de la organización y del Comunidad Argentina de Airsoft, y está autorizado y obligado a hacer respetar todas estas reglas. Cada juez tiene la autoridad para ordenarle a un jugador o líder de equipo a abstenerse de realizar cualquier acto que afecte la aplicación de estas reglas, y a imponer las sanciones prescritas. El juez es la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus apreciaciones son de carácter inapelable, sin importar al jugador al que le corresponda la sanción.

Cada juez tiene autoridad para descalificar a cualquier jugador, por protestar sus decisiones o por asumir conducta antideportiva o utilizar un lenguaje inapropiado, y podrá expulsar del campo de juego a la persona que incurra en ello.

Cada juez tiene autoridad discrecional de expulsar del campo de juego a:

- Cualquier persona, no jugadora, que haya sido autorizada por el organizador o la CD a estar dentro del campo de juego, como ser personal de mantenimiento, emergencia, camarógrafos, periodistas, etc.

- Cualquier espectador u otra persona, no autorizada para estar en el juego por la CD.

Las impugnaciones realizadas sobre las decisiones de alguno de los jueces deben ser realizadas al final de la partida.

5.4 Jerarquía:

Cuando en una partida toman parte dos o mas jueces, uno de ellos será designado juez principal y será el encargado de coordinar el trabajo de los demás jueces de la partida. Si el evento requiere de una organización mayor y constara de varias partidas deberá designarse un juez mayor cuya función será la administración general del evento.

Al ser el Airsoft un deporte basado en el honor, no resulta incompatible el que jugadores participantes del evento puedan ejercer labores en apoyo de la organización, siempre que esto sea adecuadamente coordinado con los jueces. Dichos auxiliares serán denominados jueces auxiliares y deberán contar con indumentaria necesaria para no confundirlos con los jugadores normales.

* * *

Se declara el presente Reglamento como vigente y de observación obligatoria a partir de su publicación en el Foro de la CAA, reservándose la C.D. de esta, o bien la Subcomisión de Seguridad que la C.D. designare, el derecho y obligación de modificarlo en parte o en su totalidad, según sea conveniente al bien común de sus Asociados.

* * *

PROCEDIMIENTO DE CRONEO

Para que una marcadora pueda ser utilizada durante un evento oficial de la CAA, esta deberá estar registrada y además haber sido aprobada y categorizada por la Subcomisión de Seguridad (de ahora en mas, la SDS).

Los materiales a usar para la categorización de marcadoras serán los siguientes:

1. Uno o mas cronos marca XCortech modelo x3200
2. BB's de 6mm/0.20Gr y 8mm/034Gr
3. Gases varios

Roles de los integrantes de la mesa de croneo:

Los roles a cumplir por los integrantes de la mesa para croneo son los siguientes:

1. Planillero: responsable de anotar todas las mediciones, realizar el promedio y hacer firmar a los dueños de las marcadoras la planilla correspondiente luego del croneo.
2. Croneador: se encargará de cronear las marcadoras, cantarle al planillero las mediciones y una vez que se realiza el promedio, colocar el precinto en la marcadora mientras el dueño firma la planilla
3. Asistente de croneo: estará en la fila encargándose de que las marcadoras tengan el hop-up en 0 y los cargadores vacíos. Si son eléctricas, las deberá cargar con la munición correspondiente para el croneo. Si la marcadora es de gas, el mismo deberá llenar el cargador con el gas de la Asociación y luego con la munición correspondiente para que una vez que el jugador llegue a la mesa de croneo ya tenga todo en regla para ser medido sin demoras. Además, es tarea del asistente el precintar las marcadoras que hallan sido aprobadas para participar del evento.

Se recomienda la presencia de al menos un planillero, un croneador y dos asistentes de croneo (uno que prepare las marcadoras y otro que las precinte) para que la actividad se desarrolle de manera rápida y fluida.

Tipo de croneo. General o aleatorio:

Existen dos posibles métodos para realizar el procedimiento de croneo: el general y el aleatorio.

1. En el croneo general, todas las marcadoras de todos los participantes serán croneadas. **SIN EXCEPCIÓN.**
2. En el croneo aleatorio, la SDS elegirá por el método que crea conveniente de entre los participantes que hallan croneado con anterioridad a quienes deberán cronear sus marcadoras nuevamente. Además, aquellas marcadoras que no hubiesen sido croneadas con anterioridad deberán ser croneadas, **SIN EXCEPCIÓN.**

Es obligatorio realizar el croneo general al menos dos veces al año, o con la frecuencia que la SDS crea adecuada.

La intención del croneo aleatorio es disminuir el tiempo que toma realizar el procedimiento al evitar tener que cronear a todos los participantes en todas las partidas

Pautas a tener en cuenta al momento de cronear:

1. El hop-up deberá estar DESACTIVADO (Los miembros de la SDS deberán asegurarse de ello).
2. El jugador deberá presentarse con la(s) marcadora(s) a cronear y cargadores vacíos de BB's y/o gas para las mismas salvo que el cargador utilice garrafinas, en cuyo caso deberá estar cargado con su respectivo garrafín (Los miembros de la SDS deberán asegurarse de ello, y preparar los cargadores a ser utilizados).

El procedimiento para cronear las marcadoras será el siguiente:

1. Se realizaran 6 disparos, se descartaran el mayor y el menor y se promediaran los otros 4 disparos.
2. Con los números obtenidos del paso anterior se procederá a calcular la potencia promedio de la marcadora. El promedio obtenido determinará la categoría en la cual encuadrará la misma.
3. La marcadora será precintada con un único precinto de color el cual le indicará al jugador cual es la categoría a la que pertenece.
 - **Negro para R5.**

- Rojo para R4.
- Amarillo para R3
- Verde para R2
- Blanco para R1.

4. Los datos obtenidos serán ingresados en la planilla del registro oficial de marcadoras y firmado por el dueño de la marcadora.
5. Una vez finalizado el croneo firmaran la planilla: "Resumen de Croneo" los responsables de las mediciones junto con el encargado de la mesa croneadora.
6. Esas planillas serán luego archivadas por la SDS, las cuales podrán ser consultadas por todos los socios en el sitio web oficial de la Comunidad Argentina de Airsoft.

Si la marcadora hubiese sido croneada con anterioridad durante el evento, no es obligación volver a cronearla a menos que:

1. Un miembro de la subcomisión de seguridad u árbitro así lo requiera.
2. La marcadora haya sido modificada y dicha modificación pueda alterar la potencia de la misma.

El jugador que haya alterado su marcadora antes, durante o después de un evento, dicho cambio haya causado un aumento de la potencia de la misma y participe en un juego con esta sin haberla registrado nuevamente con la SDS, podrá ser sancionado según el código de sanciones vigente.

El jugador que participe en un evento con una marcadora que no halla sido registrada, categorizada y aprobada por la SDS, podrá ser sancionado según el código de sanciones vigente.

ANEXO 1 - FICHA MÉDICA:

Datos Filiatorios			
Apellido:		Nombre:	
DNI/CI:		Fecha de nacimiento:/...../.....	
Nombre del padre, tutor o encargado:			
Domicilio:		TE:	
En caso de necesidad informar al Sr./a:			
Domicilio:		TE:	
		TE:	
Obra Social:		Nº Afiliado:	
Grupo Sanguíneo:		Factor:	
Historia Clínica			
Enfermedades padecidas hasta la fecha. (Redondee la respuesta correcta)		Enfermedades que padece o a la que es propenso.	
Sarampión	SI - NO	Asma	SI - NO
Hepatitis (tipo)	SI - NO	Bronquitis	SI - NO
Paperas	SI - NO	Resfrío	SI - NO
Poliomielitis	SI - NO	Afecciones del oído	SI - NO
Tos convulsa	SI - NO	Afecciones de la nariz	SI - NO
Varicela	SI - NO	Afecciones de los ojos	SI - NO
Escarlatina	SI - NO	Convulsiones	SI - NO
Sta. Eruptiva	SI - NO	Sonambulismo	SI - NO
Rubéola	SI - NO	Desmayos	SI - NO
Epilepsia	SI - NO	Constipación	SI - NO
Sinusitis	SI - NO	Diabetes	SI - NO
Otras:		Otras:	
Vacunas o sueros recibidos. (Última fecha)		Intervenciones quirúrgicas.	
Antitetánica/...../.....	Apendicitis	SI - NO
Antidiftérica/...../.....	Amigdalitis	SI - NO
Antivariólica/...../.....	Hernia	SI - NO
Antipoliomielítica/...../.....	Otras:	
Antituberculosa/...../.....		
Antiofídica/...../.....		
Antifélica/...../.....		
Es alérgico a:		Antecedentes Traumatológicos.	
Comidas	SI - NO	Picaduras de insectos	SI - NO
Medicamentos	SI - NO	Polvo, polen	SI - NO
Antibióticos	SI - NO	Plumas	SI - NO
Otros:		Esguinces	SI - NO
¿Está tomando algún medicamento? ¿Cuál? (Informe en este cuadro si es insulina dependiente)			
¿Sigue algún tratamiento? ¿Cuál?			
¿Tiene problemas de quemaduras por exposición al sol?		Si / No	
¿Régimen especial alimenticio (médico) ¿Cuál?:			

Según mi legal consentimiento, declaro verídicos todos los datos consignados en el presente documento.

Fecha: _____

Firma del Rep. / Interesado: _____

Aclaración: _____

Nro. de Documento: _____

ANEXO 2

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PRÁCTICA DEL AIRSOFT EN LA COMUNIDAD ARGENTINA DE AIRSOFT.

Yo,, DNI..... entiendo que la actividad que practico implica la posibilidad de sufrir lesiones, enfermedades y de poner en riesgo la vida, según fui informado en detalle por parte de los organizadores del juego y directivos de la Asociación.

Estoy de acuerdo con las recomendaciones y sugerencias arriba descriptas en cuanto al cuidado de mi salud y las formas a seguir previas y durante la actividad y entiendo que no me eximo de la responsabilidad de atender tales recomendaciones y respetarlas para reducir todo riesgo al mínimo posible.

Confío en que los organizadores y los delegados de los equipos tomarán todas las precauciones para el desarrollo de una práctica segura del airsoft.

Doy mi consentimiento y acepto el riesgo que la práctica del airsoft implica.

Guardo en mi poder una copia idéntica que me ofrecen los organizadores.

Fecha: _____

Firma: _____

Aclaración: _____

Nro. de Documento: _____