



NORMATIVA OP. AL-ANDALUS

(26 de Mayo 2024)

ÍNDICE:

HORARIOS:	2
CONVIVENCIA/NORMAS GENERALES:	2
SEGURIDAD:	4
JUEGO:	5
1. Check-in.	5
2. Disparos dentro de estructuras:	5
3. Linternas y laser:	5
4. Reloj y walkie	5
5. Munición:	5
6. Eliminaciones y forma de actuar en cada situación.	6
7. El fuego amigo mata	7
8. Uniformidad	7
9. Prohibiciones durante el evento	8
10. TEST DE ARMAS	8
POTENCIAS:	8
ROLES DE JUGADOR:	9
Jefe de patrulla	9
Médico	9

HORARIOS:

1. Partida AL-ANDALUS

Apertura del campo	6:00h
Check-in	6:30h
Crono	7:00h
Briefing	7:30h
Salida a Base	8:00h
Comienzo de partida	8:30h
Fin de partida	13:00h

CONVIVENCIA/NORMAS GENERALES:

Estas son normas que por sentido común todos los participantes a la milsim deben de cumplir, referentes al evento, comportamiento y mantenimiento del campo.

1. Este deporte es un juego, por lo que queremos disfrutar al máximo de la experiencia que nos ofrece el airsoft y por ello será sancionado/a todo aquel que las incumpla, si se incumplen reiteradamente será expulsado del evento sin discusión.

2. Está totalmente prohibido:

- a. Gritar o insultar a nadie.
- b. Amenazar a cualquier persona que esté en el recinto de juego, participante u observador.
- c. Discutir, insultar, apuntar, ser un maleducado con los vecinos y/o personas ajenas a la partida.
- d. Disparar dentro de la zona de seguridad o cualquier otra que no sea apta para ello.
- e. Disparar a los árboles frutales u/o frutos que estén fuera del terreno delimitado de juego.
- f. Pisar, acceder o usar los bancales/parcelas de Granados, Olivos y otros cultivos adyacentes acotados.
- g. Disparar/encañonar a animales de cualquier tipo.
- h. Traer al campo cualquier objeto punzante o cortante.
- i. Beber alcohol o consumir sustancias estupefacientes.
- j. Dejar o tirar restos de basura o cualquier resto de bolsa o comida.

- k. Fumar en zonas no habilitadas.
 - l. Discusiones durante las partidas.
 - m. Solamente se podrá aparcar y circular por las zonas habilitadas por la organización.
 - n. La entrada/salida al campo se hará SIEMPRE por la entrada principal. El resto de entradas/salidas solamente se usarán en caso de causa justificada y/o emergencia
3. En caso de problemas, quejas, sugerencias... de cualquier ámbito, comunicar a:
- a. Durante la partida:
 - 1. Jefes de escuadra
 - 2. Capitanes de patrulla
 - 3. Comandantes de bando o árbitros de la organización.
 - b. Fuera de la partida:
 - 1. La organización
 - c. Durante el evento respetaremos siempre al prójimo y ante cualquier problema se comunicará rápidamente, indicando la incidencia y la/s persona/s implicada/s, sin que conlleve más perjuicios para el resto de los asistentes.
4. Las decisiones de la organización son definitivas y no son objeto de discusión.
5. Los participantes son responsables de toda basura que generen y de recogerla.
6. Cualquier comportamiento que no siga el espíritu del juego significará una sanción.
7. En base a estas normas la asociación ejercerá el derecho de sanción de las siguientes maneras, denominadas DELITOS Y FALTAS durante las partidas.
- a. Los DELITOS y FALTAS forman parte del guión, son elementos de juego y no deben ser confundidos con violaciones de las reglas de comportamiento.
 - b. Las acciones leves en contra de las reglas de enfrentamiento pueden ser consideradas FALTAS.
 - c. La consideración de FALTA corresponde a la organización, y no puede ser apelada.
 - d. Una FALTA puede ser sancionada con un periodo de prevención desde 15 minutos.
 - e. Las acciones graves en contra de las reglas de enfrentamiento pueden ser consideradas DELITOS.
 - f. La consideración de DELITO corresponde a la organización, y no puede ser apelada.
 - g. Un DELITO será sancionado con la expulsión de la partida.

Es vital cumplir a rajatabla el respeto, y el sentido común. Teniendo estos dos conceptos claros, podréis disfrutar de la partida.

SEGURIDAD:

Las normas que se detallan a continuación son aplicables a todos los eventos y son de OBLIGATORIO cumplimiento. El INCUMPLIMIENTO de alguna de ellas o de su totalidad provocarán las sanciones correspondientes e irrevocables por la organización o Junta de la asociación.

Para la práctica de este deporte, nos regimos por la ley actual, en la que se permite el uso de marcadoras de 4ª categoría, eléctricas, de gas, tiro simple/muelle y preparadas para el uso de bolas biodegradables de 6 mm destinadas a la práctica de Airsoft. **Queda prohibido el uso de cualquier otra bola que no cumpla con este requisito.**

1. Es obligatorio el uso de gafas protectoras.
 - a. Estas deben de cumplir uno de estos dos niveles de protección:
 - Europea estándar EPI-89/686/CEE (EN166). Dentro de esta especificación, deben ser de tipo A o B(hay que tener grabado EN166-A o B-EN166 en la lente y el armazón).
 - Americano estándar ANSI z87.1. Dentro de esta especificación, deberán ser del tipo Z87 +. Además de cumplir con estas normas, debe evitar el paso de las bolas en cualquier ángulo.
 - b. Las gafas tienen que ajustarse correctamente y no moverse, incluso si el jugador ejecuta o hace movimientos bruscos.
 - c. Las gafas deben estar colocadas en todo momento hasta la finalización del evento.
 - d. Están prohibidas las gafas de rejilla, dado que está comprobado que no ofrecen seguridad en caso de impacto y fragmentación de la bola.
2. Es recomendable el uso de máscara protectora.
3. A disposición de la organización, las medidas de seguridad personal pueden ser extendidas, en el uso de máscaras o ropa gruesa, en CQB juegos, pero nunca podrá reducirlo.
4. No se permite participar a personas que pueden mostrar síntomas claros de embriaguez, anomalías psíquicas aparentes o que se encuentran bajo la notoria influencia de sustancias estupefacientes.

JUEGO:

1. Check-in.

- a. Todos los participantes deberán antes de comenzar el evento presentarse en la zona designada por la organización para realizar el Check-in..
- b. En este control se medirá la potencia de las réplicas y la situación de legalidad de las mismas. Véase POTENCIAS.
- c. Una vez pasado el control habrá que dejar la zona de parking lo antes posible para evitar la desorganización del evento.

2. Disparos dentro de estructuras:

Los disparos en las estructuras distribuidas por el campo de interior a interior serán siempre con réplicas secundarias y de interior a exterior podrán ser también con primarias respetando la distancia por potencias. Véase POTENCIAS.

3. Linternas y laser:

Linternas sin restricción en uso, Lasers uso libre sin apuntar a los ojos. Máximo de 5 mW.

4. Reloj y walkie

Es obligatorio llevar reloj y walkie PMR.

5. Munición:

- Limitado el uso de 210 bolas por jugador repartidas entre réplicas primarias (fusiles) y subfusiles, con cargadores REAL-CAP o MID-CAP, con un mínimo de 2 cargadores (no incluyendo en esta limitación a pistolas, francotiradores, selectos, granadas, granadas de 40mm, etc..).
- Prohibido el uso de HI-CAP, cargadores con ruleta, tirador o cebados eléctricamente (no aplicable a apoyos).
- No está permitido llevar munición extra encima durante las misiones, pudiendo reabastecerse en las zonas designadas por la organización como respawn o base.

6. Eliminaciones y forma de actuar en cada situación.

- I. **Mediante impacto directo de la bola:**

al **recibir el impacto** de una bola en **cualquier parte del cuerpo, equipación o réplica**, se dará como muerto.

- a. El impacto de la bola en cualquier parte del cuerpo, uniforme, chaleco o replica implica una baja y por ello se deberá inmediatamente identificar este estado diciendo a viva voz "MUERTO" o "HERIDO" y mostrando o bien sobre la cabeza o en la punta de la réplica chaleco reflectante o prenda de gran visibilidad que advierta al resto de jugadores esta condición de eliminado.
- b. Condiciones especiales de "MUERTO", todos los jugadores tendrán **5 min de sangre y 3 vidas**, para más información véase rol de médico.

II. **Mediante cuchillo (DUMMY)**: será válida en cualquier parte del cuerpo y equipación siempre y cuando el atacante lo marque con el cuchillo en la mano sin soltarlo.

- a. Este tipo de baja **se considera silenciosa** por lo que quien la sufra no podrá decir nada.
- b. Se advertirá la baja usando prenda de gran visibilidad.
- c. En este caso no se aplicarán las condiciones especiales de "MUERTO" indicadas en el rol de médico. **NO TIENE CURA.**
- d. Está prohibido el lanzamiento.
- e. El atacante decidirá si el muerto se puede ir a base o espera 2 minutos. Si nadie dice nada, el jugador muerto esperará 2 minutos y se irá a base.

III. **Con granada**: .

- a. Sólo se pueden lanzar por debajo de la cintura o dejarla caer por el marco de una ventana, no se pueden lanzar entre estructuras.
- b. En habitáculos/estancias: todos muertos sin excepción aún estando a resguardo de cualquier parapeto.
- c. En campo abierto tendrá un radio de efectividad de 5 metros.
- d. Se advertirá la baja usando prenda de gran visibilidad y directamente a base o respawn.
- e. En este caso no se aplicarán las condiciones especiales de "MUERTO" indicadas en el rol de médico. **NO TIENE CURA.**

IV. **Con mina**:

- a. Solo se pueden usar en campo abierto y si las órdenes de la misión lo permiten.
- b. Tendrá un radio de efectividad de 10 metros.
- c. Se advertirá la baja usando prenda de gran visibilidad y directamente a base o respawn.
- d. En este caso no se aplicarán las condiciones especiales de "MUERTO" indicadas en el rol de médico. **NO TIENE CURA.**

V. **CONDICIÓN DE MUERTO**:

En caso de haberse manifestado como "MUERTO" todos los jugadores deberán volver a sus respectivos respawn por las zonas exteriores del campo habilitadas para tal fin. (más información el día del evento)

VI. Vuelta a jugar después de MUERTO

- **Si el jugador está en base principal:** tendrá que contactar con el MANDO de la base para ver dónde ir.

- **Si el jugador está en base avanzada:** tendrá que contactar con su jefe de equipo para volver al juego.

NOTA IMPORTANTE sobre la VUELTA A JUGAR después de muerto: ningún jugador podrá salir de base principal o avanzada sin tener orden de los mandos sobre a dónde tiene que ir. Si se detectan jugadores sin órdenes de destino (zombies), será considerado una FALTA.

VII. Muerte por HONOR

No está contemplada. Es a criterio de ambos jugadores. Ya por honor entre jugadores, decide el muerto si se da por muerto y el agresor decide si le dispara. En caso de dudas, si no hay una muerte por bola, cuchillo, granada o mina, ambos jugadores están vivos.

VIII. Muerte por cruce repentino

Durante un encontronazo de ambos en la zona boscosa cara a cara y por sorpresa, ambos jugadores estarán muertos. Esto no aplica si es acceso a casetas, azarbes/ríos/trincheras, bosque... únicamente a encontronazo repentino entre fusileros, que van caminando y se chocan. Si un jugador está asetado, gana el asetado, el sorprendido muere. NOTA: esto es así ya que los fusileros a 0m no pueden disparar.

7. El fuego amigo mata

Sí, las bolas no distinguen de amigo o enemigo.

8. Uniformidad

La elección del uniforme está condicionada por el bando escogido. En ningún caso se podrá combinar tipos de camuflaje, debiendo escoger entre los diferentes tipos de boscosos para un bando y áridos para el otro. El tipo de camuflaje multicam está contemplado dentro del bando árido.

9. Prohibiciones durante el evento

a. No se podrá disparar fuera de las zonas habilitadas para la partida. Queda prohibido disparar en las zonas de parking, desde o hacia las bases principales y desde o hacia las zonas habilitadas como respawn salvo que la organización indique lo contrario. A su vez, la organización habilitará una zona para poder probar las réplicas en cualquier momento.

b. No se puede permanecer con el cargador puesto y bolas en la recámara en las zonas de parking.

10. TEST DE ARMAS

Se podrán probar en la zona delimitada (fuera del terreno de juego) en todo momento. El desplazamiento a esta zona se hará con la réplica sin cargador y la recámara vacía.

POTENCIAS:

1. Potencias de tiro máximas, medidas con 0,20g y Hop al mínimo y distancias de seguridad.

- a. Subfusil/pistola: 1,01 Julios. - Podrá utilizarse a 0 metros.
- b. Fusil asalto: 1,14 Julios. - Distancia mínima 5 metros.
- c. Apoyo: 1,49 Julios. - Distancia mínima 15 metros.
- d. Tirador selecto(homologo real: 1,88 Julios. - Distancia mínima 20 metros.
- e. Francotirador: 2,81 Julios. - Distancia mínima 30 metros.

2. Siempre utilizaremos el sentido común para determinar la distancia de seguridad en la que nos encontramos respecto al contrario, anteponiendo SIEMPRE la seguridad ante todo.

3. Todo aquel que no respete estas medidas será sancionado.

4. **IMPORTANTE: no eres un metro/medidor andante, usa el sentido común.**

ROLES DE JUGADOR:

Los roles se decidirán una vez estén todos los jugadores inscritos al evento y las patrullas formadas.

Jefe de patrulla:

- Se designará 1 jefe de patrulla e irán identificados con un parche.
- Está al mando de una escuadra con un máximo de 8 operarios.
- Entre los operarios se encuentra un médico y un ingeniero.
- Se deberá coordinar con su oficial superior.

Médico

A NIVEL GENERAL

- Se designará 1 médico por patrulla e irán con parche de médico.
- Todos los médicos podrán curar a cualquier compañero de su propio bando.
- Los médicos pueden ser curados por cualquier otro compañero de su bando y se le aplicarán los mismos principios que al resto de jugadores.
- Todos los jugadores cuentan con 3 vidas. Las dos primeras vidas tendrán que aguantar 5min de sangre tiempo en el cual podrán ser curado. Si son eliminados durante la tercera vida ya no podrán ser curados y deben ir directamente al respawn o base.
- Si un médico es impactado durante la reanimación de un aliado, este a sido eliminado y debe considerarse "MUERTO". Siguiendo las normas de eliminación anteriormente indicadas para el resto de jugadores.

FORMATO de CURA para el HERIDO

- Para curar a un aliado herido el médico sacará una carta de 4, donde el herido elegirá una y este seguirá las instrucciones que indique. Una vez reanimado ha de colocar una cinta en uno de los brazos para indicar que ha sido curado. La cinta será proporcionada por la organización.

Ingeniero

- Se designará 1 ingeniero por patrulla e irá identificado con un parche.
- Todos los ingenieros tienen que traer con ellos unos alicates cortacables.

Operador de radio

- Se designará 1 operador de radio por patrulla.
- Tiene que traer un pouch o mochila de mínimo 3 litros para poder llevar la radio que le asignará su oficial.
- Su misión es la mantener la comunicación entre el mando y la patrulla.