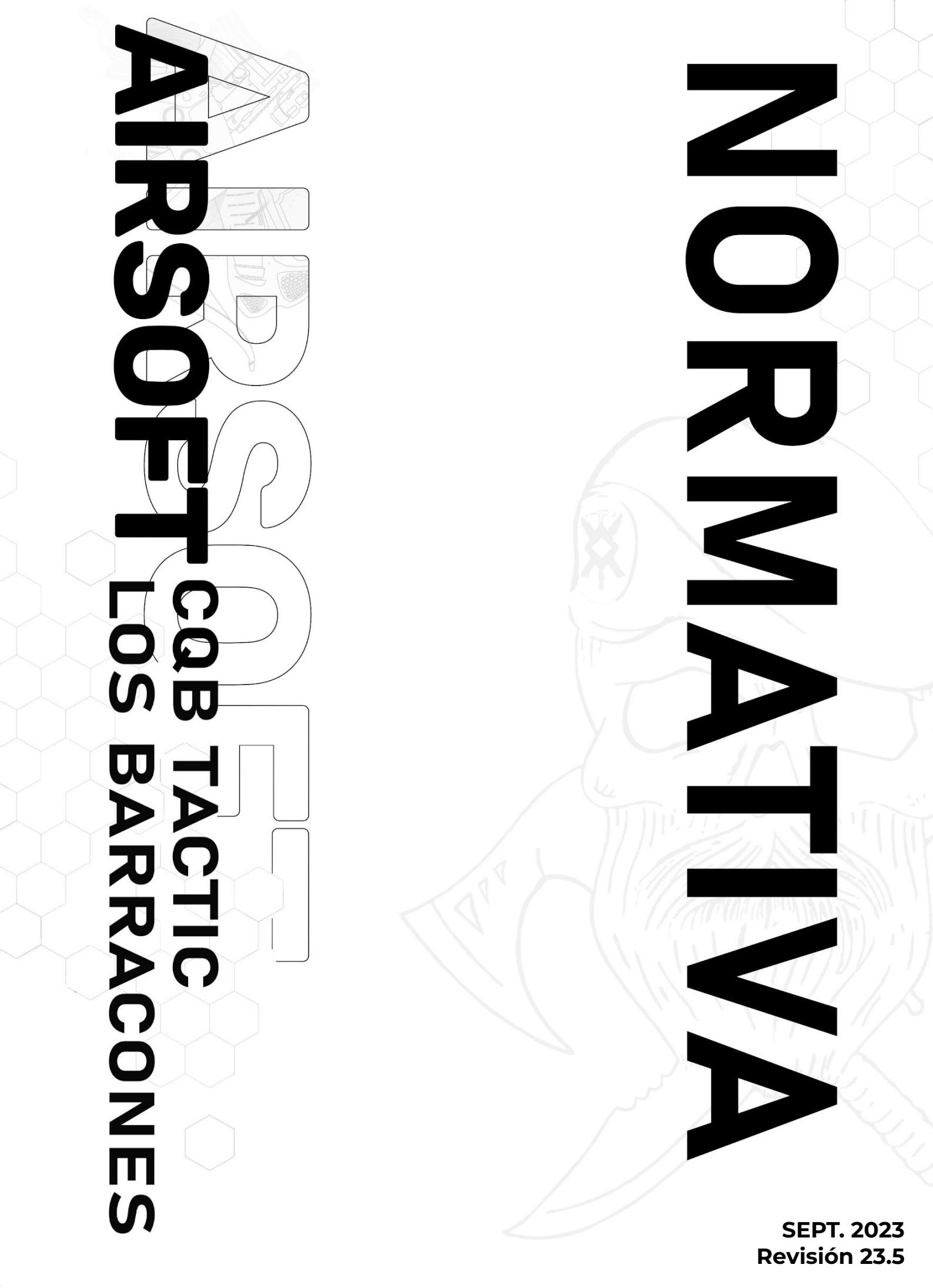


# NORMATIVA

SEPT. 2023  
Revisión 23.5



**AIRSOFI** **COB TACTIC**  
**LOS BARRACONES**

**El desconocimiento  
total o parcial del  
reglamento no  
exime de la  
responsabilidad de  
su cumplimiento**

# Tabla de secciones

## **SEC.01**

**Información  
General**

## **SEC.04**

**Roles y  
características**

## **SEC.02**

**Requisitos para  
participar**

## **SEC.05**

**Normativa de  
juego**

## **SEC.03**

**Campo e  
instalaciones**

## **SEC.06**

**Regulación de  
material**

## Sec. 01 Información General

Nagera Events S.L. como propietario de CQB Tactic Los Barracones establece como reglas propias, dentro del marco de la ley española relativa a las ALDs de 4a categoría, la normativa que se expone a continuación:

- ⊕ Es obligatorio el uso de gafas de seguridad/protección homologadas en el terreno de juego en todo momento
- ⊕ Máximo respeto. No se permitirán actitudes antisociales, violentas, amenazas ni agresiones verbales o físicas contra cualquier jugador o miembro de la organización
- ⊕ Está totalmente prohibido participar en partidas abiertas, privadas o eventos bajo la influencia del alcohol, drogas o sustancias psicotrópicas
- ⊕ Queda terminantemente prohibido apuntar o disparar hacia cualquier animal que pueda haber en la zona de juego o en sus alrededores ya sea doméstico o salvaje. El maltrato de animales es un delito tipificado en el código penal, artículo 337
- ⊕ Está prohibido fumar fuera de las zonas designadas
- ⊕ Toda la munición debe ser BIO, trazadoras incluidas
- ⊕ El peso máximo establecido por ley es de 0.45gr
- ⊕ Todas las réplicas pasarán crono en Julios (Joules)
- ⊕ No se permite el uso de pirotecnia, fumígenos ni elementos de fabricación casera
- ⊕ Está prohibido tocar o manipular material de otro jugador, en caso de encontrar objetos extraviados contactar con organización
- ⊕ Queda prohibido exhibir en público símbolos o emblemas que inciten a la violencia o a la discriminación por razón de raza, religión, etnia, nación, sexo, orientación sexual o discapacidad
- ⊕ La dirección del campo se reserva el derecho a la modificación de la normativa en cualquier momento

## Sec. 02 Requisitos para participar

Los jugadores deben cumplir los siguientes requisitos para participar en las actividades que se desarrollan en el campo:

- Ser mayor de edad
- Menores de edad de entre 14 a 17 años cumpliendo los siguientes requerimientos:
  - ⊗ Los menores de edad deben aportar el Documento de consentimiento firmado por un tutor legal.
  - ⊗ Los menores de 14 o 15 años están obligados a participar en la actividad junto con un tutor legal.
  - ⊗ Los menores de 16 o 17 años deberán participar acompañados de un adulto responsable (que puede ser o no un tutor legal)

## Sec. 03 Campo e instalaciones

Dentro de las instalaciones de CQB TACTIC LOS BARRACONES, se diferencia en 4 zonas:

### Aparcamiento:

- La zona de aparcamiento o parking se delimita como zona de transición entre el espacio de juego y/o zona segura a los vehículos.

### Zona segura:

- Punto de reunión de jugadores. Se delimita como espacio apartado del juego donde los participantes o acompañantes pueden estar sin gafas.

### Zona de juego:

- Espacio donde se desarrolla la actividad. Es obligatorio el uso de gafas en todo momento.

### Punto de respawn:

- Sección del campo dentro de la zona de juego habilitada como punto de reparación dentro de la partida.

Está prohibido disparar y/o probar réplicas en la zona de aparcamiento y la zona segura. Réplicas sin cargador incluidas.

Los jugadores que deseen probar su réplica o comprobar su material deberán hacerlo siempre con las gafas puestas y en las zonas de juego delimitadas para ello.

## Sec. 04 Réplicas, roles y características

**TABLA 1**

ROL	DIST. MIN. SEG.	FPS MAX.	JULIOS MAX.	GRAMAJE MAX.
SECUNDARIA	0 metros	350	1,14 J	0,28 grs
FUSILERO	0 metros	350	1,14 J	0,28 grs
APOYO	15 metros	400	1,48 J	0,30 grs
DMR	20 metros	450	1,88 J	0,40 grs
FRANCOTIRADOR	30 metros	550	2,81 J	0,45 grs

**TABLA 2**

Tipo	Julios	Velocidad máxima equivalente									
		0,20	0,23	0,25	0,28	0,30	0,32	0,36	0,40	0,43	0,45
Secundaria	1,14	350	326	313,0	295,8						
Fusil	1,14	350	326	313,0	295,8						
Apoyo	1,48	400	373	357,8	338,1	326,6					
DMR	1,88	450	414	402,5	380,3	367,4	355,8	335,4			
Sniper	2,81	550	512	491,9	464,8	449,1	434,8	409,9	388,9	375,1	366,7

Las réplicas en la categoría ALD (Arma Lúdico Deportiva) se ajustan en 2 grandes apartados:

### Principal:

- Categoría base en la que se engloban todas las réplicas que se entiende como “arma larga” en sus distintos roles, se establecen límites de potencia y distancia mínima de uso según el modelo.
- Ejemplos: *Fusil de asalto, ametralladora ligera o pesada, fusil de precisión...*

### Secundaria:

- Son aquellas réplicas que tienen un enfoque auxiliar a modo de “arma corta” que los jugadores portan en situaciones en las que la réplica principal no se puede usar o está limitada.
- Ejemplos: *Pistola semiautomática, revólver, lanzagranadas, escopeta de tipo recortada...*

Dentro del campo de juego, la acción se diferencia en 2 tipos de zona: exterior e interior.

## Juego en exterior

Se comprende como juego en exterior todas las acciones que se llevan a cabo fuera de edificación\*.

Se permite el uso de todas las ALD dentro de sus limitaciones y distancia de seguridad.

## Juego en interior

Solo se pueden usar las ALD que entran en la categoría de fusil, subfusil, escopeta y secundaria siempre en modo semiautomático

Está prohibido el uso de réplicas de apoyo, DMR o sniper dentro edificación\*.

*\*Se entiende como edificación toda estructura cerrada por paredes, puertas o ventanas, con o sin techo*

## Características:

### Secundaria:

- Prohibido uso de drum
- Prohibido uso de sistema "primary"

### Fusil:

- Fusil de asalto, subfusil o escopeta
- Permitido disparar en automático de forma controlada en exterior y en modo semi-automático en interior
- Prohibido uso de sistema tipo "ESG"

### Apoyo:

- Ametralladora ligera o pesada
- Limitado a ráfagas de 2 segundos máximo

### Tirador Selecto (DMR):

- Solo semiautomático
- No debe disponer de opción de disparo automático
- Obligatorio dejar al menos 1 segundo entre cada disparo
- Obligatorio óptica de precisión
- Fusiles de asalto convertidos a DMR deben llevar a demás bípode
- Solo midcaps o real-cap

### Francotirador:

- Mecanismo de cerrojo
- Obligatorio óptica de precisión
- Solo midcaps o real-cap

Los roles específicos de: Apoyo, DMR y Francotirador deben portar además una ALD dentro de la categoría de secundaria o fusil (SECCIÓN 04 - Tabla 1).



## Sec. 05 Normas de juego

En todas las modalidades de partida, se establece como esencial las siguientes normas:

- Impacto directo en cualquier parte del cuerpo o equipamiento, causa eliminación
- Al recibir un impacto el jugador dirá en voz alta “MUERTO” o “ELIMINADO”, levantará la mano, la réplica o mostrará un pañuelo rojo o luz roja
- Una vez se indica la eliminación, los jugadores fuera de juego pueden:
  - ⊗ Retirarse al respawn
  - ⊗ Apartarse de una acción si entorpece el juego de los compañeros
  - ⊗ Solicitar ayuda a voz si la partida tiene sanitarios en juego
  - ⊗ Realizar el desangre el tiempo designado por organización
- Un jugador eliminado no puede:
  - ⊗ Comunicarse con sus compañeros: a voz, por radio o de forma no verbal
  - ⊗ Entregar material a otros jugadores
  - ⊗ Entorpecer o interrumpir la misión u objetivo
- Los impactos claramente por rebote no cuentan como eliminación
- Fuego amigo: se da por eliminado el jugador que recibe el disparo

**NOTA:**

En partidas abiertas en las que se juega exclusivamente en la zona de CQB, el fuego amigo elimina al que dispara



- **No existe la muerte a voz**
- **Muerte de honor: Si dos jugadores se encuentran y encañonan simultáneamente quedan los 2 eliminados y se retirarán al respawn**
- **Está prohibido disparar a la “libanesa”. Se entiende como “libanesa”:**
  - **Cualquier disparo que se realice sin visual directa del objetivo**
  - **Aprovechar un parapeto, edificación, puerta o ventana para disparar exponiendo únicamente la réplica**
- **Está prohibido disparar a través de: huecos, agujeros o rendijas aprovechando para disparar sin exponerse**
- **Se puede disparar a un enemigo que se encuentra detrás de un hueco, agujero o rendija siempre que no se use el espacio indicado como ventaja para no quedar expuesto y sea siempre al menos a 10 metros de distancia del mismo**

- **Muertes a cuchillo:**
  - ⊗ Es obligatorio usar un arma de filo simulado o “dummy”
  - ⊗ Está prohibido lanzar cualquier arma de filo simulada o “dummy”
  - ⊗ Se elimina por contacto: sin golpear, punzar o tocar el cuello o cabeza
  - ⊗ La eliminación es instantánea
  - ⊗ El jugador que elimina debe esperar 5 segundos en contacto con el jugador al que elimina
  - ⊗ Durante el tiempo de eliminación se puede hacer uso de la réplica principal o secundaria
  - ⊗ El jugador eliminado a cuchillo debe levantar la mano, mostrar pañuelo o luz roja y no anunciará la baja a voz, permitiendo seguir la jugada
  
- **Eliminación a cuchillo y por granada, el jugador se retirará al respawn directamente**
  
- **Está prohibido mover o subirse al mobiliario o atrezzo del campo**
  
- **Queda prohibido discutir o argumentar con compañeros o rivales durante la partida, todos los comentarios o disputas deben ser comunicadas al personal de organización**
  
- **Está permitido cruzar o pasar por el respawn del equipo rival siempre que se haga sin apuntar a los demás jugadores**
  
- **No se permite el asedio o bloqueo de jugadores en el punto de respawn**
  
- **A los jugadores decidan pasar por el respawn rival se les dará 30 segundos de cortesía para que puedan abandonarlo y seguir la jugada**
  
- **En caso de duda, los miembros de organización tienen decisión sobre cualquier aspecto de la normativa vigente**

## Sec. 06 Regulación de material

### Protección ocular

Las gafas deben evitar los impactos de bola desde cualquier ángulo

Deben ajustarse correctamente y no moverse, incluso si el jugador ejecuta o hace movimientos bruscos

Es obligatorio el uso de gafas que cumplan uno de estos niveles de protección:

- Estándar europeo EPI-89/686/CEE, EN166-F
  - ⊗ Dentro de esta especificación, deberán ser de tipo A, B o F (hay que tener grabado EN166-A, EN166-B o EN166-F en la lente o el armazón)
- Estándar americano ANSI Z87.1
  - ⊗ Dentro de esta especificación, deberán ser Z87.1+
- Norma de Resistencia Balística OTAN, STANAG 4296
- Norma de Resistencia Balística OTAN, STANAG 2920

**El uso de gafas de rejilla está totalmente prohibido**

### Granadas

- Todas las granadas se cantan siempre en voz alta, antes de ser lanzadas
- Las granadas deben ser lanzadas siempre por debajo de la cintura haciéndolas rodar
- En caso de usarlas a través de una ventana se dejarán caer siempre desde el borde directamente al suelo sin darle ningún tipo de efecto
- Un jugador puede portar tantas granadas de mano y/o 40mm como desee
- Solo se puede rearmar granadas en zona segura o respawn

- ⊞ Todas las granadas tienen un diámetro de acción de 5 metros\*

\*En el CQB existen 2 zonas con regulación específica:  
Tanto en el bar como en la zona del puticlub las granadas eliminan a todos los jugadores que se encuentren dentro de la sala.

- ⊞ Las granadas que expulsan munición tienen además un efecto por impacto de bola que puede ser válido aun superando el diámetro de 5 metros
- ⊞ En caso de uso en habitación el diámetro de acción se reduce al espacio de la misma, si la habitación tiene un largo o ancho superior a 5 metros conserva su diámetro de acción
- ⊞ El mobiliario no bloquea el efecto de las granadas
- ⊞ Lo único que cubre de la detonación de una granada es estar detrás de una pared de al menos 220 cm
- ⊞ Granadas de fogeo solo se podrán usar sobre hormigón
- ⊞ Las granadas de 40mm deben ser accionadas por un lanzador

### **Están prohibidas los siguientes tipos de granadas:**

- ⊞ Granadas de humo
- ⊞ “Tag Inn” (todos los modelos)
- ⊞ AirsoftInnovation “40 MIKE”
- ⊞ Artefactos de fabricación casera

### **Escudos**

- ⊞ Un escudo debe ser una herramienta de uso unipersonal, de medidas comprendidas entre 100 cm de altura y 60cm de ancho aproximadamente
- ⊞ El portador del escudo solo puede hacer uso de su réplica secundaria, siempre semiautomática

- Un jugador con escudo puede hacer uso de su secundaria por un lateral o sobre el escudo, siempre que esté de pié y ofrezca blanco al menos en la parte inferior
- Si el portador se agacha cubriéndose por completo, debe apartar o abrir el escudo completamente antes de disparar
- Está prohibido empujar o golpear con el escudo
- El contacto con escudo no causa eliminación
- No se pueden bloquear puertas o accesos a otros jugadores
- El escudo no bloquea el radio de acción de una granada