

REGLAMENTO INTERNO C.D.A. TEMPLARIOS

CAPITULO 1: GENERALIDADES

1.- El respeto y la honradez entre jugadores es la primera norma y la más importante para que este juego se desarrolle con normalidad y todos podamos disfrutar de él.

2.- La edad mínima de los jugadores será de 18 años. En este caso el menor debe tener permiso escrito de los padres o tutores así como asistir acompañado de un mayor de edad que se responsabilice de él. En todo caso, debe llevar el modelo de permiso debidamente cumplimentado (Ver Anexo 2) y firmado por los tutores legales y el/la acompañante.

3*.- No se permite ningún tipo de simbología política ni racista o excluyente, así como las actitudes insociales y/o violentas. En caso de discrepancias, deben canalizarse a través de los responsables de grupo.

4*.- Está prohibido por ley el uso de emblemas y símbolos nazis. Asimismo, la ley no permite utilizar divisas de rango en uso en las Fuerzas Armadas españolas si quien las lleva no tiene esa profesión (suplantación de personalidad). Es ilegal exhibir las réplicas de armas fuera del campo de juego.

5.- El uniforme oficial del club estará compuesto por: Uniforme mimetizado desert de Infantería de Marina de España con su chambergo y chaleco táctico o trinchas en verde oliva o negro.

CAPITULO 2: SOCIOS

1.- Las cuota a satisfacer por los miembros del club son:

Cuota mensual:	10 €	para socios fundadores y socios
Cuota de inscripción como socio:	30 €	para todos los socios (se entregará escudo del club en tela)

1.1.- Estos pagos se realizarán solo y exclusivamente a través de banco a la cuenta del club.

1.2.- Se podrá pagar por meses, trimestralmente o semestralmente.

2.- Para poder ingresar en el club **el aspirante deberá cumplir cinco partidas de prueba. Una vez cumplidas** un socio deberá avalar la solicitud de ingreso de la persona en cuestión en Junta Directiva o Asamblea. Si el ingreso es aprobado por el 51% de los votantes esta persona se convertirá en deportista por un periodo mínimo de 2 meses. Transcurrido este tiempo podrá convertirse en socio cumpliendo lo expuesto en los estatutos del club. (Artículo 13).

3.- Solo los socios y socios fundadores podrán llevar en el uniforme el escudo del club.

4*.- Las cuotas mensuales deberán ingresarse en la cuenta del club antes del día 15 de cada mes.

5*.- Los socios tendrán un plazo de 3 meses para hacerse con el uniforme oficial del club. (ver apartado 5 del Capítulo 1)

6.- Derechos/deberes **de los** socios:

- De las posibles rebajas por compras fuera o por cantidad serán beneficiarios los socios del club pudiendo venderse más caros a no integrantes.

- Todos los integrantes podrá hacer uso de las cosas compradas por el club (siendo el responsable de su distribución, y control el encargado de logística)

CAPITULO 3: PROTECCIÓN Y SEGURIDAD

1.- Durante el transporte, las réplicas deben de llevarse de la siguiente manera:

- En una caja que indique que es una réplica de AirSoft
- Con las bolas de manera visible en la caja
- Con el seguro puesto
- Sin batería
- Con un tapón o distintivo rojo en la punta
- Con el cargador de bolas por separado y vacío
- Es necesario llevar la factura o el contrato de compra-venta

2.- Se acordará una zona de seguridad, normalmente donde se aparquen los vehículos.

3*.- Durante las partidas está prohibido disparar fuera de las zonas de juego, lo que incluye el área de seguridad y las zonas de eliminados.

4.- Si topamos con un "no-jugador" se avisará y se parará la partida hasta que éste abandone el campo de juego.

5*.- No se permite llevar ningún tipo de armas no simuladas, ni para el juego ni como elementos decorativos, quedando así prohibida la entrada al terreno de juego con armas blancas, pistolas detonadoras, armas de balines o perdigones y artefactos pirotécnicos.

6.- Se tolera llevar multiusos y multiherramientas, siempre que sea en un lugar no visible y de manera segura (con funda rígida). Solo se podrán utilizar en la zona de seguridad.

7.- La organización es responsable de revisar la zona de juego, evaluar los posibles peligros y advertir a los participantes de ellos.

8*.- Fuera de la zona de seguridad, es obligatorio llevar las gafas o máscara puesta en todo momento, incluso en la zona de eliminados. Se entiende por protección ocular adecuada aquella que cumpla los parámetros de seguridad ocular europeos EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1 y que impidan el paso de bolas hacia los ojos. En caso de ser necesaria la limpieza de las gafas o máscara, debe realizarse en la zona de eliminados de la manera más segura posible.

9.- En caso de deterioro de la protección ocular o accidente, la partida debe detenerse inmediatamente.

10*.- Las personas, no jugadores, que estén dentro de la zona de juego durante las partidas deberán llevar gafas de seguridad y peto reflectante en todo momento.

CAPITULO 4: PARTIDAS

1.- Antes de empezar cualquier tipo de partidas, deben de acordarse el tipo de juego, su duración y la forma de finalización, así como los límites físicos del terreno de juego y la zona de eliminados. En el caso de partidas organizadas por el club, con guión, deberá leerse el Anexo 1 entre todos los participantes.

2.- Cualquier jugador que llegue a la zona de juego después de que la partida haya empezado tendrá que esperar a la siguiente partida para incorporarse (en la zona de eliminados).

3.- En ningún momento se podrá abandonar el terreno de juego, dando al jugador que lo incumpla por eliminado.

4.- Como norma general, la partida da inicio con un pitido y finaliza con tres pitidos, o cuando finalice el tiempo de duración, o cuando se cumpla un objetivo pactado de antemano. Estas condiciones pueden ser cambiadas por la organización.

5*.- Eliminación: Como norma general, y a no ser que la organización establezca otras condiciones, un impacto equivale la eliminación del jugador. Se considera impacto de eliminación el que se produce sobre cualquier parte del jugador, incluso réplicas y equipamiento, excepto los rebotes sobre superficies duras.

6.- Las bolas que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes.

7.- El fuego amigo también mata (fuego amigo es el realizado por jugadores de un mismo bando).

8*.- Al recibir un impacto, el eliminado gritará "MUERTO" o "VALE", alzará los brazos y la réplica, y en silencio saldrá de la zona de juego, hasta donde se determine que se reúnan los eliminados. Una vez eliminado de la partida no puede comunicarse con el resto de jugadores, ni continuar en el área de juego.

9*.- No se permite simular la eliminación. Si te dan no lo dudes, di que estas muerto.

10.- En ningún caso el eliminado debe quitarse las gafas o máscara de seguridad.

11.- Eliminación silenciosa se considerará la que se realice mediante contacto físico (un jugador toca con la mano a otro). El jugador eliminado debe quedarse en el sitio quieto y callado hasta que el oponente se aleje; en este momento anunciará su eliminación y se dirigirá a la zona de eliminados.

12.- Ante la duda, estás eliminado. Si crees que te ha dado una ráfaga pero no has sentido nada, date por muerto: es probable que haya impactado en el chaleco, rodilleras, bota, gafas, o que las bolas iban con tan poca fuerza que no sientes el impacto.

13*.- Si crees que has dado a alguien pero no estás seguro, no digas nada ni acuses a esa persona de inmortal, posiblemente no hayas impactado. Si la situación se repite en más de una ocasión con la misma persona, coméntaselo a la organización o al responsable de tu grupo. Sin interrumpir la partida.

14.- Como norma general, los eliminados no pueden prestar equipo o réplicas de armas, aunque la organización puede decidir modificar este punto.

15*.- Todos los integrantes del club deben confirmar su asistencia o no asistencia a las partidas y eventos posteados en el foro del club dos días antes de este (por ejemplo los viernes a las 12:00 a.m. para las partidas de los domingos). Así como personarse en la zona de juego cuando haya confirmado su asistencia.

En caso contrario el jugador será sancionado con un día sin poder jugar integrado en el club. Esta/s partida/s se cumplirán en la primera fecha en la que el jugador confirme asistencia.

16.- En todas las partidas organizadas por el club se aplicarán las reglas de enfrentamiento listadas en el Anexo 1 del presente documento.

17*.- Puntualidad en partidas.: La hora de listo en las partidas será las 09:30 como norma general, exceptuando las realizadas con guión que dicha hora podrá variar según este.

CAPITULO 5: NORMAS DE CONDUCTA

1.- Evita los disparos a cortas distancias (5 metros o menos). Para eliminar a estas distancias, basta con tocar al contrincante o apuntarle y decirle "ELIMINADO", siempre que se encuentre en una posición que no le permita reaccionar. En caso de duda, los dos jugadores están eliminados.

2.- No se permite molestar a ningún animal que se encuentre en el campo.

3.- En el campo de juego una vez finalizada la partida los equipos deben dejar todo como lo encontraron. El campo es de todos. No lo ensucies, utiliza las papeleras y recoge tus desperdicios al abandonar el área.

4.- Como norma general, se deben evitar los disparos a la cabeza en la medida de lo posible.

CAPITULO 6: REPLICAS Y LÍMITES DE POTENCIA

1.- Para la práctica de este juego, se permite el uso de réplicas eléctricas, de gas o de muelle, de tiro simple, semiautomático o automático, preparadas para el uso de bolas de PVC de 6mm o 8mm, **estas deben ser biodegradables.**

2.- Los límites de potencia son:

- Réplicas de pistolas: Velocidad máxima 330 FPS.
- Réplicas de escopetas, subfusiles y fusiles: Velocidad máxima 350 FPS.
- Réplicas de ametralladoras de apoyo: Velocidad máxima 400 FPS.
- Réplicas semiautomáticas de francotirador: Velocidad máxima 450 FPS.
- Réplicas de rifles de francotirador a cerrojo: Velocidad máxima 550 FPS.

3.- Todas las replicas pasarán la prueba del Cronógrafo para medir su velocidad antes de comenzar la partida, con bolas de 0,20 gramos. Se recomienda el uso de bocachas reductoras para disminuir los FPS de salida.

4.- Para las replicas que se permiten potencias de 400 FPS en adelante se recomienda llevar una réplica secundaria que permita disparar a distancias reducidas (potencia inferior a 400 FPS).

5.- Las distancias mínimas de seguridad son las siguientes:

- Hasta 350 FPS: 5 metros, APLICANDO EL SENTIDO COMÚN
- De 351 a 400 FPS: 15 metros.
- De 401 a 450 FPS: 20 metros.
- De 451 a 550 FPS: 30 metros.

El buen uso de las distancias mínimas de tiro permite un juego fluido y sin daños físicos para los jugadores. Ante la duda, no se disparará.

6.- En partidas del tipo CQB (*Close Quarters Battle*, partidas que se realicen en el interior de edificaciones o en poblado), debido a la habitual cercanía física de los jugadores, se reduce la distancia de seguridad de 5 a 0 metros. Para evitar lesiones físicas, se recomienda encarecidamente el uso de máscara y ropa gruesa. El incumplimiento de estas normas puede conllevar sanciones, como la eliminación directa en la partida o incluso la exclusión del juego.

7.- Paso del crono: Se realizará, de forma voluntaria, en todas las partidas organizadas por el club. El responsable de pasar el crono así como de vigilar por su disponibilidad será el último socio en confirmar la asistencia a dicha partida. Los cronos se registrarán en el libro de control.

8.- Solo se permitirá el uso de cargadores de mid-cap (max 150 bbs) a excepción de las replicas de francotirador en las que deberá usarse cargadores de real-cap. (Las replicas de apoyo no se ven afectadas por este punto.)

CAPITULO 7: COMPRAS DEL CLUB

1.- En las compras del club, una vez cerrado el pedido (foro), el socio encargado pondrá un plazo de pago a su elección. Cumplido este, el socio con el respaldo del club, podrá anular las compras encargadas por los socios que no hayan satisfecho el importe total de estas.

CAPITULO 8: REGIMEN DISCIPLINARIO

1.- Se definen los siguientes tipos de faltas:

Falta administrativa. Hacen referencia al no cumplimiento de las reglas administrativas del club como pago de cuotas, asistencia a asambleas, etc.

Falta organizativa. Hacen referencia al no cumplimiento de las normas de organización de partidas, eventos así como tareas asignadas a los socios.

Falta leve. Son todas aquellas que intervienen en el buen desarrollo de las partidas.

2.- El incumplimiento de cualquiera de los artículos del presente reglamento interno marcado con asterisco o cualquier punto indicado en el ANEXO 1 de este documento (REGLAS DE ENFRENTAMIENTO) supondrá la sanción con una falta, del tipo indicado. Estas sanciones prescribirán al año.

3.- Las faltas administrativas y organizativas tendrán una multa de 5 euros que deberá pagarse en el plazo de un mes, en caso contrario acarreará una falta grave.

4.- La acumulación de tres faltas administrativas y/o organizativas se traducirá en una falta leve con fecha de la última falta. Estas sanciones prescribirán al año.

5.- Las faltas organizativas podrán ser condonadas por la Junta directiva previa presentación de meritos organizativos realizados por el miembro en cuestión (p.ejm. Guiones de partidas, presentarse voluntario para tareas de juez, sanitario, etc en partidas y otros) así como el pago de la multa.

6.- La acumulación de tres faltas leves se traducirá en una falta grave con fecha de la última falta leve. Estas sanciones prescribirán al año.

7.- La acumulación de **una** falta grave acarrea la expulsión del club.

8.- La perdida de antigüedad por este motivo no es recuperable. (Ejemplo: condición de socio fundador).

9.- En todo caso la imposición de faltas es tarea de la Junta Directiva pudiendo esta actuar por iniciativa propia o por notificación de uno de los integrantes del club. La Junta Directiva asignará a uno de los socios del club como responsable de llevar a cabo el control de estas faltas así como su prescripción.

ANEXO 1: REGLAS DE ENFRENTAMIENTO

1.- Regla de eliminados

- Un impacto en la replica se considera eliminado
- Los rebotes de paredes o suelo no se consideran eliminados
- Los impactos a través de arbustos o hierba se consideran eliminados
- Al ser eliminado lo primero que se hará es levantar la mano, y luego gritar muerto o eliminado.
- El fuego amigo elimina.
- Eliminados en silencio: Son aquellos a los que se sorprende, encarándolos a menos de 8 metros y no tienen capacidad de respuesta. En caso de duda, esta se resolverá con el acuerdo entre ambos de autoeliminación o continuar previo alejamiento.
- En ningún caso se podrá disparar a menos de 5 metros, si ocurre un encuentro a menos de esta distancia se aplicara la regla anteriormente expuesta.
- Los eliminados no pueden hablar con los jugadores.

2.- Sobre armas blancas

- Está prohibido el uso de cualquier arma blanca en las partidas.
- Las réplicas de armas blancas están permitidas siempre y cuando se lleven en su correspondiente funda y solo se saquen de ella para "eliminar a cuchillo", debiendo ser guardadas inmediatamente después de su uso.
- Éstas no podrán llevarse caladas en la réplica a modo de bayoneta.

3.- Granadas

- Quedan expresamente prohibido el uso de cualquier artefacto pirotécnico que no haya sido permitido previamente por la organización.
- Las granadas serán inertes y se usaran iniciando una cuenta de 5 seg tras ser lanzadas gritando en voz alta "granada".
- Las trampas minas podrán ser de BB's o sonoras.

4.- Agujeros y boquetes

- No se podrán usar para disparar ni lanzar granadas los agujeros en techos ni suelo.
- Solo serán válidos los agujeros en las paredes cuando superen el ½ metro de ancho y alto.

5.- Disparos

- No está permitido asomar solo la réplica a la hora de disparar.
- Al entrar en las habitaciones o doblar esquinas se deberá tener expreso cuidado con los tiros fortuitos, debiendo realizarse estas acciones siempre apuntando bajo.

6.- Arbitros-Organización

- En caso de cualquier incidente se pondrá en aviso a la organización de forma inmediata para que esta sea la que lo resuelva.
- En caso de incumplimiento grave de alguna de estas normas la organización podrá determinar la retirada del jugador infractor de la partida
- La organización se reserva el derecho de pasar el crono en cualquier momento de la partida.
- Las decisiones de los árbitros son inapelables.

ANEXO 2: AUTORIZACIÓN A MENOR DE EDAD PARA PRACTICAR AIRSOFT

Don/Doña _____
con DNI núm. _____, expedido en _____
el día _____ de _____ de _____ como padre, madre o tutor⁽¹⁾
de _____ nacido/a el día _____
de _____ de _____ y DNI núm. _____

LE AUTORIZO:

- A participar en las actividades de airsoft organizadas por Club Deportivo Aisoft Templarios.

A SU VEZ, DECLARO:

- Que el autorizado sabe que debe aceptar las normas de seguridad y de comportamiento que le sean indicadas por los responsables para cada una de las actividades convocadas, autorizando a los responsables a imponer su criterio y eximiéndoles de toda responsabilidad en caso de cualquier incidencia o accidente producida durante la práctica del juego.

- Que le han sido administradas las vacunas que le corresponden por su edad y que no padece enfermedad, alergias, ni cualquier otra limitación que le impida participar con normalidad a las actividades programadas.

- Que declaro conocer las características y modalidades del juego, que acepto como actividad lúdica de esparcimiento.

- Que participará en las actividades propuestas bajo la responsabilidad del adulto D. _____, con DNI núm. _____

Otorgada en _____, a _____ de _____ de 200__

Firma del padre, madre o tutor, Firma del adulto responsable,

(1) Táchese lo que no proceda.

Adjuntar una fotocopia del DNI de la persona que autoriza y del Libro de familia (hoja de datos paternos y del hijo, que permita comprobar la firma y filiación), así como una fotocopia del responsable del menor durante la actividad.