

Tiro Dinámico Deportivo con Airsoft

TDDA

Airsoft Dynamic Sport Shooting

ADSS



Reglamento e instrucciones para Tiro Dinámico Deportivo con Airsoft

Edición de septiembre de 2018

Realizado por Jose G. Garcia del club MASC

En colaboración con:

Jose Miguel Ramos del club Team Hobby AIPSC

El objetivo de este reglamento básico es ofrecer a los practicantes de airsoft un primer nivel de disciplina de tiro deportivo, donde se puedan usar tanto réplicas de gas/co2 como eléctricas en una misma competición, así como poder combinar réplicas de arma corta, fusil y escopeta en un mismo ejercicio y/o competición, teniendo en cuenta las normas básicas de seguridad que tendrán que ser aplicadas siempre como base, y que son comunes a otras disciplinas deportivas de tiro.

En adelante nos referiremos a las distintas réplicas de airsoft como armas, ya que son consideradas como tales en el vigente reglamento de armas. Se trata de armas de 4ª categoría.

Índice General

1- Seguridad	4-5
2- Armas/réplicas	6
3- Equipación	7
4- Recorridos de Tiro	8-11
5- Blancos y puntuación	12-17
6- Penalizaciones	17
7- Recomendaciones	18

1- Seguridad

Tenemos que tener presente que, aunque sean proyectiles de plástico lo que utilizan estas armas, y no lleguen a la potencia de un arma de aire comprimido, no significa que no puedan producir daños a corta distancia, por lo que debemos extremar las normas de seguridad en su manipulación.

Por ello es obligatorio para todos los participantes, organización y visitantes, el utilizar gafas de protección con un mínimo de seguridad.

Por tanto, unas gafas apropiadas deben cumplir con una resistencia a impactos nivel F, o mejor nivel B.

A continuación, se reflejan las normas básicas de seguridad:

- 1 Las armas se transportarán siempre descargadas y guardadas en una caja, maletín o similar. Será aconsejable que los cargadores no se transporten en la misma bolsa o maletín que las armas.
- 2 Al llegar a la competición, el arma solo podrá manipularse en la zona de seguridad habilitada para tal fin, y que estará identificada como tal.

Por tanto, solo en esa zona extraeremos el arma de su caja o funda, la revisaremos, y podremos realizar ejercicios de tiro en seco, así como practicar cambios de cargador (vacíos de proyectiles y gas), o llevar a cabo cualquier reparación.

- En el caso de arma corta, la colocaremos directamente en la funda con el martillo totalmente abatido una vez hayamos terminado. **Desde ese momento no podremos tocarla o manipularla fuera de esta zona o fuera del ejercicio de tiro, y dentro de él lo haremos siguiendo las indicaciones del árbitro.**

- En el caso de un arma larga, siempre la portaremos con la boca del cañón apuntando hacia arriba en vertical, **no pudiendo manipularla tal y como en el caso anterior.**

- 3 Los cargadores se podrán recargar con proyectiles y con gas, en su caso, en cualquier zona excepto en las habilitadas para manipular las armas.

Si tenemos tanto réplicas de gas como eléctricas, se recomienda disponer de dos zonas diferenciadas de manipulación de gas y baterías para evitar posibles accidentes.

- 4 Una vez en el ejercicio de tiro, apuntar siempre a un ángulo seguro, por definición, hacia la zona de los blancos, y 90 grados máximo en cualquier dirección desde ese punto central, arriba, abajo, derecha o izquierda, con lo que de lado a lado y arriba abajo, tendremos un máximo de 180 grados de ángulo de tiro en cada uno.

Estos ángulos pueden ser restringidos por seguridad en un ejercicio si fuera necesario, debiendo informarse previamente a los tiradores de dicha modificación.

- 5 Una vez empezamos el ejercicio, el dedo debe estar siempre fuera del guardamonte, y por tanto del gatillo, salvo cuando se enfrenten los blancos y disparemos.

Especial atención en los desplazamientos y en los cambios de cargador o de mano, ya que podemos disparar sin querer en algún movimiento, por eso es importante esta norma.

- 6 Por norma, un arma cargada siempre debe llevar puesto el seguro manual, si lo tuviera una vez recibidas las instrucciones necesarias por parte del árbitro.

En el caso de las eléctricas, el seguro manual, será aplicado siempre incluso sin cargador.

- 7 Si se nos cae el arma, en un ejercicio o fuera de él, solo el árbitro puede recogerla, descargarla y colocarla en la funda, en el caso de arma corta.
- 8 Al finalizar un ejercicio, y siempre atendiendo las indicaciones del árbitro, descargaremos el arma apuntando a una zona segura y con el dedo fuera del guardamonte y gatillo.
- 9 En caso de que no salga el proyectil alojado en la recámara al terminar un ejercicio, se utilizará una baqueta o similar para extraerlo con seguridad.
- 10 Nunca, bajo ningún concepto se apuntará con las armas a ninguna persona independientemente de que pueda estar descargada, solo se debe apuntar a los blancos una vez el árbitro haya dado las instrucciones para realizar el ejercicio.
- 11 En caso de fallo en el arma, durante la resolución de un ejercicio, el tirador dispondrá de un máximo de 2 minutos para solucionarlo y continuar. De no resolver el fallo deberá abandonar el ejercicio.
- 12 **No se permitirá en ningún caso que un tirador abandone un ejercicio con un arma cargada.**
- 13 **No se permitirá el tiro a ráfaga en ningún caso.**

Estas normas no se podrán alterar salvo, para restringirlas aún más por necesidades de la competición en el caso de los ángulos seguros, y así se deberá indicar previamente a la realización del ejercicio y reflejándolo en la información de la competición.

Hay que tener presente que cualquier manejo inseguro de un arma puede conllevar la descalificación de la competición, ya sea dentro o fuera del ejercicio, incluidas las descargas en automático producidas por las armas que cuenten con dicha opción o lo provoquen por un mal funcionamiento, quedando a criterio del árbitro y la organización.

2- Armas/rélicas

Están permitidas tanto las pistolas de simple y doble acción, como los fusiles y escopetas, ya sean accionadas por gas/co2, o batería eléctrica, con o sin blowback, así como con miras abiertas o electrónicas/ópticas, estando cada una reglamentada en una **división** separándolas en dos clases, por un lado, las **GBB** (Gas/CO2 BlowBack) y el resto **NGBB**:

- 1- **División Action Air Pistola Open**, con miras electrónicas/ópticas.
- 2- **División Action Air Pistola Estándar**, con miras abiertas, (miras con fibra no se consideran ópticas y están permitidas).
- 3- **División Action Air Fusil Open**, con miras electrónicas/ópticas.
- 4- **División Action Air Fusil Estándar**, con miras abiertas, (miras con fibra no se consideran ópticas y están permitidas).
- 5- **División Action Air Escopeta Open**, con miras electrónicas/ópticas.
- 6- **División Action Air Escopeta Estándar**, con miras abiertas, (miras con fibra no se consideran ópticas y están permitidas).

Cada una de ellas engloba las GBB puntuando en factor Mayor, y las NGBB puntuando en factor Menor.

En ejercicios de armas combinadas, donde podemos usar GBB y NGBB en el mismo ejercicio puntuarán de acuerdo con el número de armas de cada clase. Si son todas GBB (pistola, fusil escopeta), factor Mayor, 2 GBB y una NGBB, factor Mayor, una GBB y una NGBB, factor Mayor, una GBB y dos NGBB, factor Menor y las tres NGBB, factor Menor.

Podrán usarse linternas adosadas en los casos de baja visibilidad.

Los dispositivos laser para apuntar sin miras, no están permitidos.

Las escopetas pueden equipar porta cartuchos.

Para igualar las condiciones, todas las pistolas tendrán limitada la carga a 18 proyectiles por cargador, los fusiles a 30 y las escopetas a 9 cartuchos.

Pueden usarse en ejercicios y/o competiciones específicas, o en ejercicios y/o competiciones combinadas.

Se recomienda el uso de proyectiles de 0,25 gr, al menos, para asegurar la caída de los metales, y menor desvío en campo abierto que las de 0,20 gr.

En invierno, se recomienda usar mantas térmicas para mantener calientes los cargadores y no tener problemas de congelación, sobre todo las pistolas con corredera metálica.

3- Equipación

Es importante mantener la visión deportiva en las armas, por lo que deben desecharse al máximo los accesorios tipo militar, cargadores de tambor, pinturas camo, silenciadores, etc.

Igualmente, en lo que respecta a la ropa, **no está permitido llevar camuflajes o ropa verde, insignias militares o policiales, auténticos o ficticios ni chalecos tácticos u otros elementos similares**, salvo a policías y militares, que podrán llevar sus uniformes.

Por otro lado, pueden utilizarse pantalones tipo militar de bolsillos de otros colores sin problemas (arena, azul, negro, gris, etc.) siempre y cuando tengan trabillas de sujeción para el cinturón, que obligatoriamente debe ir por dentro de dichas trabillas para evitar su movimiento.

Se recomienda usar pantalones, polos y camisetas tipo trekking. Los primeros suelen llevar además refuerzos en las zonas de roce, y los últimos suelen ser ajustados y evitan que el equipo se enganche en su extracción.

Respecto al calzado, lo mejor es usar zapatillas deportivas que nos permitan un buen movimiento del tobillo y acordes con el tipo de suelo en el que nos vamos a desplazar.

A la hora de elegir un cinturón, se recomiendan los de dos piezas con velcro, uno queda en el pantalón asegurado por las trabillas y el otro, semirrígido, porta la funda de la pistola, los porta cargadores y la bolsa de descarga.

Para evitar rotura de los cargadores al caer al suelo al hacer los cambios de cargador, se puede usar una bolsa de descarga, o colocar cajas u otros elementos que amortigüen la caída, siempre y cuando no dificulten el desplazamiento a lo largo del recorrido. El propio tirador será el que los coloque donde crea conveniente.

La funda de la pistola, los porta cargadores y porta cartuchos, deberán ser rígidos y al menos deben contar con un nivel de retención para evitar que se nos puedan caer en movimiento.

El nivel de retención puede ser por presión, como la mayoría, y/o con una palanca o pulsador en el caso de las fundas, que impida su extracción.

No están permitidas las fundas de pierna ni sobaqueras. Todas deben ir fijadas en el cinturón, así como los porta cargadores y porta cartuchos.

La pistola y su funda se portarán del lado de la mano hábil o fuerte, con un ángulo seguro que impida que en caso de disparo pueda alcanzar a alguien, no pudiéndose portar ni en la parte frontal ni en la trasera, en estas ubicaciones, solo los porta cargadores, porta cartuchos y la bolsa de descarga.

La organización del evento se reserva el derecho de restringir el uso de cualquier elemento no indicado expresamente en este reglamento si lo consideran conveniente.

4- Recorridos de Tiro

Los ejercicios para realizar en una competición o entrenamiento están compuestos de una serie de recorridos marcados claramente mediante listones en el suelo de un color llamativo o bandas que delimiten claramente por donde puede desplazarse el tirador para su realización denominadas **líneas de falta**. Cualquier disparo realizado tocando más allá de esa línea de falta conlleva penalización, así como si ha obtenido alguna ventaja significativa, por ejemplo, seguir un atajo para reducir el recorrido.

Además de esa delimitación, podrá disponer de una serie de decorados o parapetos colocadas de manera que eviten o dificulten el alcanzar todos los blancos desde una misma posición, por lo que obliga a recorrer dicho ejercicio para conseguir alcanzar y puntuar en todos ellos.

Los decorados y parapetos deben contar con una altura suficiente que evite poder ver por encima de ellos salvo en los que sea necesario para poder alcanzar los blancos designados.

Pueden tener huecos a modo de ventanas a diferentes alturas, ya sea abiertas o con una apertura practicable, o incluso, simular una puerta.

Además, se pueden montar mecanismos de apertura y movimiento de blancos combinados con abatir metales, por ejemplo, que convierte algunos ejercicios en auténticos retos para el tirador.

También plataformas móviles que dificulten la estabilidad del tirador en su ejecución.

Dispondrá igualmente de una zona marcada como salida, pudiendo ser una línea o un cuadrado (box), y dependiendo del ejercicio, puede ser que no pueda salirse de dicho cuadrado para alcanzar todos los blancos, o que haya varios de ellos repartidos por dicho ejercicio pudiendo solo disparar desde cada uno de ellos.

Todo esto teniendo en cuenta siempre la seguridad, ante todo, y que ningún elemento pueda ocasionar lesión alguna al tirador.

Para poder puntuar los recorridos se utiliza un dispositivo llamado cronómetro de tiro o timer, que puede ser físico (específico para airsoft), o en formato app para el móvil, más fácil de conseguir, el cual nos da el pitido inicial para comenzar el recorrido, y recoger el sonido de los disparos para grabar los tiempos realizados. El último recogido es el tiempo total realizado. Importante en los últimos disparos mantenerlo cerca del arma del tirador, con suficiente distancia de seguridad.

El problema es que esto solo funciona con las GBB, ya que el resto no producen suficiente "ruido" para que el cronómetro de tiro detecte el disparo.

Por tanto, en una competición o entrenamiento donde confluyan armas GBB y NGBB, para igualar las condiciones **el árbitro parará el crono manualmente cuando el tirador levante la mano** que no porta el arma para indicar que ha terminado el ejercicio.

También se pueden usar otros elementos visuales para comenzar el ejercicio, como dispositivos electrónicos a modo de semáforo, etc., siempre y cuando quede previamente reflejado en la información de la competición y sea igual en todos los ejercicios.

Para la realización del ejercicio por parte del tirador, cuando éste sea llamado por el árbitro, ya llevará todo el equipo preparado, los cargadores llenos con el número de proyectiles indicado, en el caso de la pistola, en su funda, descargada, asegurada y con el martillo totalmente abatido, y en el caso del fusil o escopeta, apuntando hacia arriba.

Una vez se coloque en el cuadrado o línea de la posición de salida el árbitro le dará las siguientes órdenes, que debe acatar y no adelantarse a ninguna:

- **Prepárese.**

De acuerdo con lo estipulado previamente para la ejecución del ejercicio en su realización, nos podemos encontrar varias situaciones requeridas:

- 1- Cargar el arma y alimentar, poner el seguro y enfundar, o si es un arma larga, colocarla paralela al suelo en el lateral a la altura de la cadera sin apoyar la culata.
- 2- Igual que el anterior, pero sin alimentar.
- 3- Sin introducir el cargador, y tenerlo que hacerlo después de la señal de comienzo.
- 4- O colocar arma y/o cargador/es, por ejemplo, encima de una mesa, o dentro de un maletín o una caja.

La siguiente orden que recibirá una vez haya ejecutado la primera fase, será:

- **¿Preparado?**

Si es así contestará "sí" o "listo", de no contestar, el árbitro interpretará lo mismo. Si hubiera tenido algún problema contestará "Alto, o no estoy listo", y levantará la mano, después el árbitro reiniciará la secuencia una vez solventado el problema siempre que no sobrepase dos minutos.

Si el problema persistiera, dejará paso al siguiente tirador, teniendo en cuenta que no puede abandonar el ejercicio sin descargar y asegurar el arma, tal y como se indica al finalizar un ejercicio.

La posición de preparado **por defecto** es con los brazos relajados a los lados sin tocar nada del equipo, o en el caso de arma larga, paralela al suelo, a un lado a la altura de la cadera y sin apoyar.

También, si así se indica en las instrucciones del ejercicio, la posición de salida puede ser con las manos en alto, dado la vuelta, sentado, tumbado, sujetando una cuerda, un maletín, etc.

- **A la señal, inicie.**

El árbitro activará el cronómetro de tiro y se esperará a oír la señal audible.

Desde ese momento si el tirador toca el equipo o se mueve podrá ser sancionado a criterio del árbitro, con un simple aviso verbal (warning), un error de procedimiento que conlleva -10 puntos, o con la anulación de ese ejercicio, quedando la puntuación de dicho ejercicio a 0.

A continuación, se oirá una señal audible, a modo de pitido, producida por dicho cronómetro de tiro que indica al tirador que puede comenzar.

Si no se dispusiera de señal audible el árbitro dirá “YA”.

En caso de un tirador con dificultad para oír, se utilizará una serie de toques en el hombro contrario al de la mano fuerte, empezando por tres toques a la señal de está preparado, dos toques para indicar “a la señal, inicie”, y uno solo al sonar el pitido del cronómetro de tiro.

Durante la ejecución del ejercicio cualquier vulneración de las normas de seguridad reflejadas en su apartado, como dedo dentro del guardamontes, en los desplazamientos o cambios de cargador, rotura de ángulos, recogida del arma por caída, etc., puede conllevar:

- un aviso verbal (warning)
- un error de procedimiento con una sanción de -10 puntos
- la anulación del ejercicio con el resultado de 0
- la descalificación de toda la competición

Quedando a criterio del árbitro su valoración.

En cualquiera de los dos últimos casos el árbitro parará el ejercicio indicando:

- **Alto.**

Y el tirador parará a esperar instrucciones, con el arma apuntando hacia la zona de los blancos.

Para evitar la posible rotura de ángulos al movernos siempre lo haremos apuntando hacia la zona de los blancos, con el arma paralela al suelo, y además con el dedo fuera del guardamonte para evitar también otro fallo típico.

Al terminar el ejercicio el tirador levantará la mano, y el árbitro retirará el cronómetro de tiro para evitar que recoja cualquier otro ruido provocado, en el caso de tiradas solo con GBB, o bien parará el crono manualmente con las NGBB o GBB/NGBB.

También existe la posibilidad de utilizar lo que se denomina “plato de parada”, que, estando unido a un cronómetro de tiro por un cable, va a registrar el último disparo al impactar sobre dicho plato que estará colocado obviamente al final del ejercicio, como último blanco a alcanzar, y marcará dicho tiempo en el cronómetro de tiro.

Entonces el árbitro le preguntará al tirador:

- **¿Ha terminado?**

El tirador asentirá con la cabeza o dirá "sí".

El árbitro continuará:

- **Si ha terminado, descargue y muestre.**

Esto conlleva sacar el cargador o cartuchos, en el caso de las GBB enseñar para comprobar que no tiene alojado ningún proyectil, y en el caso de que no caiga solo, asegurarse con una baqueta de que no quede ningún proyectil alojado que pueda ser disparado accidentalmente.

- **Si está descargada, martillo abatido, y arma a la funda.**

El martillo se abate disparando hacia la zona de los blancos, obviamente sin cargador ni munición.

En caso de arma eléctrica, se deberá poner el seguro tras disparar a la línea de blancos para desalojar el proyectil de la recámara.

Con las armas largas, igual que empezamos, nos retiramos con el arma apuntando hacia arriba.

Una vez acabado el árbitro indicará levantando el puño con el pulgar arriba (en caso de tiradores con problemas de oído):

- **Ejercicio libre.**

Y a continuación ya se puede pasar para parchear los blancos, teniendo en cuenta que el tirador no puede tocar los blancos.

Para llevar el control de las competiciones, tiradores, puntuaciones, etc. se aconseja utilizar aplicaciones de móvil como practiscore, por ejemplo, que facilita muchísimo todo el proceso, hay otras aplicaciones que se pueden usar vía web, como shootnscoreit.

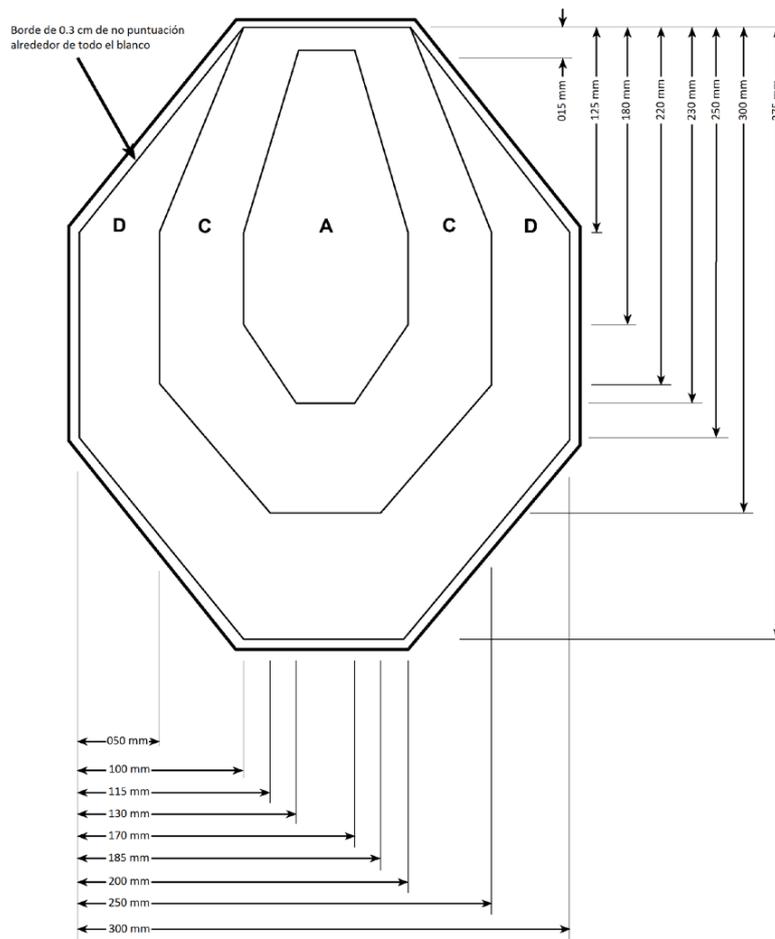
Otra aplicación de móvil que nos sirva de cronómetro de tiro puede ser IPSC shot timer.

5- Blancos y puntuación

Tipos de blancos que se pueden usar, evitando todos los que conlleven una reproducción parcial o total de una figura humana o silueta:

- Siluetas (blancos mini-ipsc)

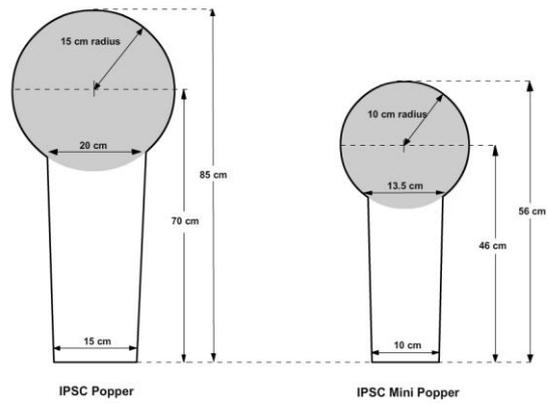
Se deben realizar, al menos, dos disparos. En el caso de existir más de dos impactos, se puntuarán los dos mejores.



Fuente: Reglamento para competiciones de Action Air - Edición enero 2017

	Puntuación	
Factor Mayor	Zona	Factor Menor
GBB		NGBB
5	A - Alfa	5
4	C - Charlie	3
2	D - Delta	1

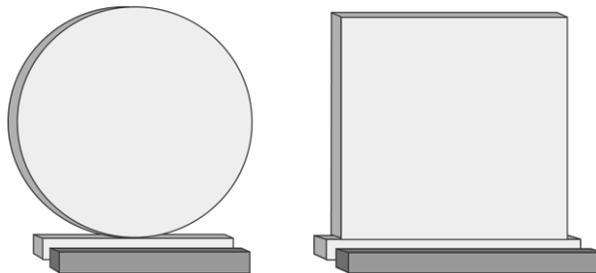
- **Poppers**



Fuente: Reglamento para competiciones de Action Air - Edición enero 2017

En este caso la puntuación una vez derribado será de 5 puntos, y en caso de no ser alcanzado, -10 puntos.

- **Platos metálicos**



Fuente: Reglamento para competiciones de Action Air - Edición enero 2017

Tendrán un tamaño de 15X15cm ó 30X30cm, y puntúan igual que los poppers, una vez derribado será de 5 puntos, y en caso de no ser alcanzado, -10 puntos.

- **Blancos**



Los blancos utilizados preferentemente serán del tipo de los utilizados para pistolas de aire comprimido a 10 metros, aunque se podrán utilizar otros si así lo estima la organización y siempre que sean todos iguales.

Por defecto debemos dispararle al menos en una ocasión, aunque el ejercicio puede requerir un mínimo de dos impactos.

La puntuación en este caso es:

Factor Mayor	Zona de puntuación	Factor Menor
5	Desde la puntuación del 6 al 10	5
4	Desde 1 al 5	3
2	El resto del blanco	1

La penalización por no disparar a un blanco será de un error de procedimiento (-10 puntos), cada disparo que falte en el blanco (miss) se penalizará con -10 puntos.

En caso de un impacto en la línea de separación, siempre se tendrá en cuenta el lado de mayor puntuación.

- Blancos A4

En caso de no disponer de blancos normalizados, se pueden usar blancos improvisados sobre papel tamaño A4, del mayor gramaje posible, para que los agujeros sean lo más exactos posibles y no rasguen el papel si es muy delgado.

Por defecto debemos dispararle al menos en una ocasión, aunque el ejercicio puede requerir un mínimo de dos impactos.

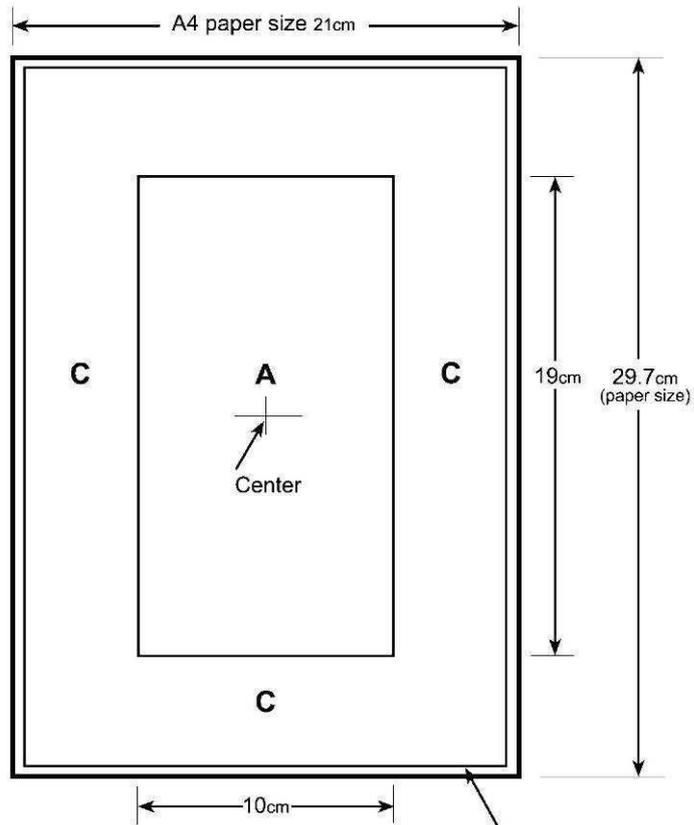
La puntuación en este caso es:

La penalización por no disparar a un blanco será de un error de procedimiento (-10 puntos), cada disparo que falte en el blanco (miss) se penalizará con -10 puntos.

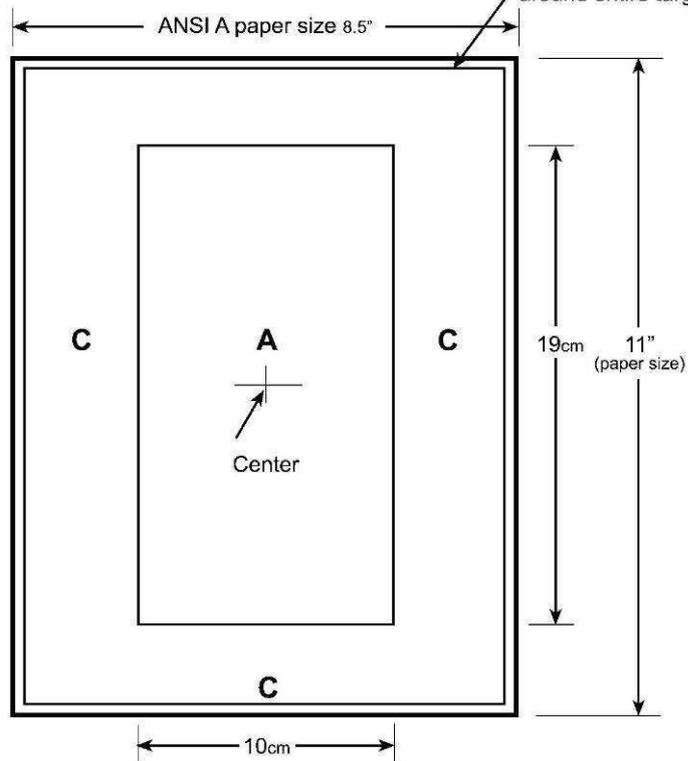
En caso de un impacto en la línea de separación, siempre se tendrá en cuenta el lado de mayor puntuación.

Factor Mayor	Puntuación	Factor Menor
GBB	Zona	NGBB
5	A - Alfa	5
4	C - Charlie	3

Fuente: IPSC Combined Competition Rules, January 2018 Edition



Note:
 The center of the A Zone is positioned exactly over the center of the paper being used



- **Dispositivos electrónicos**



Las puntuaciones con estos elementos serán las mismas que con los poppers y metales, 5 puntos encendido o abatido, y -10 puntos si no es alcanzado.

(El último ejemplo gráfico consta de un cronómetro de tiro con un plato final de parada).

Si se utilizan las aplicaciones de gestión como el practiscore, lo da todo hecho.

6- Penalizaciones

Las penalizaciones se puntuarán con -10 puntos cada una, y son:

- **Errores de procedimiento:**
 - 1. No encarar un blanco**
 - 2. Sobrepasar una línea de falta para tomar un atajo**
 - 3. Disparar sobrepasando una línea de falta. Cada disparo efectuado en esta situación conllevará un error, no pudiendo contabilizar un número superior al de disparos puntuables**
 - 4. Apoyarse en alguna parte del ejercicio**

- **Cada disparo que falte en un blanco (miss)**
- **Acumulación de dos avisos verbales (warning)**

7- Recomendaciones

Como en todas las actividades relacionadas con el tiro, tienen que extremarse las medidas de seguridad, para evitar accidentes y malas experiencias, así como para que pueda verse como una actividad deportiva reglada y controlada.

También es muy importante formarse adecuadamente, tanto por parte de los organizadores y árbitros, como por los tiradores, por lo que es altamente recomendable realizar una formación básica con la que poder empezar con garantías, y luego entrenar, y entrenar, y gran parte de ese entrenamiento, debe ser del que denominamos, tiro en seco, es decir, sin proyectiles, que nos permita practicar incluso en casa todas las técnicas necesarias, como apuntar, desenfundar, movimiento, etc.

Para cualquier información adicional o dudas pueden ponerse en contacto a través del correo: madridshooters@gmail.com