



REGLAMENTO COMUNIDAD AIRSOFT MILSIM

Última Revisión: 20/06/2009

- 1. Normas generales
 - 1.1 Jefes de equipo
- 2 Armamento
 - 2.1 Réplicas por roles
 - 2.2 Munición
 - 2.3 Armamento especial
- 3 Roles
 - 3.1 Obligatorios
 - 3.2 Opcionales
- 4 Impactos
 - 4.1 Heridos
 - 4.1.1 Tabla de impactos
 - 4.2 Civiles
 - 4.3 Prisioneros
 - 4.4 Modo de eliminación sin réplica
- 5 Combate urbano o interiores
 - 5.1 Introducción
 - 5.2 Normas

1. Normas generales

La participación en una partida con estas normas implica su conocimiento y entendimiento, además de la plena aceptación de las mismas.

Todos los participantes deben mostrar respeto y colaborar en el buen ambiente y desarrollo de la partida.

En el caso de que se produzca un supuesto no cubierto por estas reglas o las complementarias que pueda incluir el guión, los participantes intentarán por todos los medios que la partida continúe sin incidentes **solucionando el problema del modo más realista posible** aunque ello suponga que el jugador salga perjudicado.

Se pide a los participantes que todas sus acciones vayan **enfocadas al realismo**. El que vulnere esto con intención de obtener ventajas podrá ser objeto de la expulsión del campo. En esta norma no definida entran los supuestos que no estén cubiertos por el resto de normas.

Se prohíbe el uso de armas reales dentro del terreno de juego o en las inmediaciones. El airsoft es un juego y debe quedar ahí. Excepciones a esto son los cuchillos aprobados por la Legislación Vigente Española al respecto ya que habrá partidas en las que sea necesario su uso por alimentación, primeros auxilios, averías o cualquier otra necesidad que lo justifique.

Las reglas especiales incluidas en un guión de partida se tratan a todos los efectos como Reglamentación Mil-Sim, por lo que son automáticamente aceptadas, y se da por sentado que entendidas, una vez que se decide participar en esa partida.

La partida sólo se debe parar si lo dicta el guión. En casos muy urgentes como un accidente, invasión del campo ajena a la partida o animales que puedan resultar un peligro, se podrá detener la partida.

Todos los jugadores deben llevar entre su equipo un silbato que permita detener la partida mediante su uso. Este silbato sólo se usará para finalizarla en caso de que el guión lo dicte, **accidentes y emergencias** de otro tipo o infracciones muy severas del guión o las normas. Si es posible no parar la partida no se debe hacer uso de este instrumento y comunicar a la organización lo sucedido. **EL USO DEL SILBATO ES SÓLO PARA CASOS URGENTES. SU MAL USO PUEDE DERIVAR EN LA EXPULSIÓN DEL JUGADOR.**

Las discusiones en el campo por el motivo que sea, están prohibidas. Un jugador discutiendo si la partida no está parada se considera activo y por lo tanto puede ser capturado, eliminado, etc. Además, los jugadores implicados en discusiones podrán ser expulsados de la partida por entorpecerla. Como ya se ha dicho arriba, los posibles problemas deben ser puestos en conocimiento de la organización para su solución de un modo discreto y que no interrumpan el juego.

Todos los jugadores deben llevar un botiquín real. Si esto no es posible, al menos el sanitario de cada equipo debe llevarlo por lo que pueda ocurrir durante la partida

En el caso de haber una base, deberá dejarse en ella una radio con el fin de la comunicación de incidencias en la partida y comunicación entre bandos. **Se reserva el canal 1 y todos sus subcanales de las radios PMR para la organización y emergencias.** Si no hay dicha base, el operador podrá llevar

dicha radio.

Las partidas mil-sim son para gente motivada que entienda la responsabilidad que conllevan, por ello, los jugadores deben ceñirse a las **indicaciones de la escala de mando** que se establezca en el bando. Dichas indicaciones incluyen, el tiempo de descanso, tiempo para cumplimiento de objetivos, alimentación, etc. Por ello se debe comunicar al mando a cargo todo este tipo de interrupciones.

No pueden acceder personas a la partida que no tengan pensado quedarse durante todo el tiempo que duren. Las personas que se apunten deben tener esto claro y salvo urgencias, no deben abandonar la zona de juego.

No se puede salir de la zona de juego mientras dure la partida. Si se sale de dicha zona se supone que dicha persona ya no participa en la partida y debe abandonarla.

La organización será la encargada de velar por el buen desarrollo de la partida y el cumplimiento de las normas. **Debe ser ayudada en todo momento por el resto de jugadores.** Su obligación es notificar incidencias y cambios a todos los jugadores mediante los canales definidos.

Otro material necesario, pero no obligatorio, podrían ser medios de extinción de incendios, de nuevo, por lo que pudiese ocurrir.

En el caso de una vulneración de las normas la organización de la partida podrá pararla y consultar con los equipos participantes las medidas a adoptar con los infractores.

De la vulneración de estas normas se responsabilizará al **jugador y al jefe de equipo** correspondiente a ese jugador, pudiendo llegar a responsabilizar a todo el equipo si la gravedad de la falta lo requiriese. Por ello se recomienda a cada equipo que se ocupen de sus jugadores para evitar situaciones embarazosas que puedan interrumpir la diversión.

1.1 Jefes de equipo

Un jefe de equipo o portavoz no solo es necesario para una buena jerarquía y funcionamiento del juego, si no que también sirve de enlace con la organización para resolver problemas, dudas o petición. Cada equipo inscrito en una partida tipo MilSim deberá tener uno; cada equipo elige al suyo de la manera que mejor le convenga.

Además de velar de su equipo debe hacerlo también por la partida que juegue, por lo que será él el castigado si se vulneran las normas. Siempre debe de guiar a su equipo siguiendo una línea real sin olvidar la naturaleza de la partida: un juego. Aunque sea contrario a sus objetivos, debe velar por el cumplimiento de las normas por parte de los miembros de su equipo.

Tienen la obligación de preparar a su equipo para la partida, facilitando la información de la misma como los guiones, normas especiales, estrategia acordada con los demás equipos, etc. Así como informales de las novedades o circunstancias que aparezcan en una partida y afecte directamente al juego.

2. Armamento

2.1. Réplicas por roles

Las réplicas que sobrepasen la potencia correspondiente al rol del jugador serán desestimadas para el juego, no pudiendo ser introducidas en el terreno. Si el jugador no tiene otra, no podrá jugar. No se admiten vulneraciones en ningún porcentaje: las potencias expuestas son máximas de cada categoría.

Las réplicas llevarán cargadores real o low-cap cargados con un **número de bolas** como máximo **igual al número de balas que llevan las armas reales que representan**. Si la réplica no dispone de real o lowcaps se consultará con la organización su uso siempre municionando los cargadores con el número real de bolas.

Las réplicas deben ser realistas. **No se admiten réplicas que puedan sacar a los participantes de la inmersión que se pretende crear.**

Potencias referidas a roles. Medidas con bolas de 0,20 gr. y con el hop completamente retraído.

- **Pistolas, subfusiles y escopetas** 330 fps, 5 metros.

- **Fusileros.** 350 fps, 5 metros.

Réplicas típicas de fusiles de asalto y carabinas.

- **Apoyo.** 400 fps 15 metros.

Deben ser réplicas de ametralladoras reales. No sirven para esta categoría réplicas de fusiles de asalto y similares adaptadas mediante cargadores de caja y otros parecidos.

Por oferta de mercado se limitara a M60, Minimi, RPK, MGs a gas y similares, de manera que cualquier AEG con bípode, drum o cargador eléctrico que no sea de estos modelos identificados como APOYO no se admitirá.

- **Tirador Selecto.** 450 fps 20 metros.

Sólo tiro en semi. Estas replicas tienen que ser de rifle largo y estar fielmente representadas. **Mira de aumento obligatoria, 3x mínimo.** Debido a su potencia superior no se debe disparar muy seguido con ellas: realizar disparos individuales apuntados.

Las replicas podrán ser marcadas para imposibilitar su uso en auto y comprobadas incluso durante las partidas por los árbitros si se presentan irregularidades conllevando la infracción de esta norma la eliminación de la replica aunque el jugador podrá seguir en partida con su secundaria o desarmado.

- **Sniper Eléctrico** 500 fps. 30 metros.

- **Sniper Cerrojo** 550 fps. 30 metros.

Mira de aumento obligatoria, 3x mínimo. Réplicas de muelle o gas que disparan bolas mediante movimiento de amartillado.

Dada la distancia mínima de disparo recomendamos encarecidamente contar adicionalmente con replica secundaria así como no apuntar a zonas sensibles de la anatomía de los contrincantes.

2.2 Munición

Se confía en la lógica de los jugadores si el guión no indica lo contrario. Sin embargo, toda la munición que se lleve debe ir preparada en cargadores, granadas, etc. No se permite llevar bolas sueltas, ni tico-tico, ni otras variantes. Se indica un número orientativo de bolas para cada rol:

Común a todos los roles. Secundarias: 4 cargadores máximo. De media 15 bolas según modelo.

Fusileros: 10 cargadores de 30 ó 20 bolas como media. Según modelo.

Tiradores: Los mismos o un número inferior que los fusileros.

Apoyo: Unas 800 bolas repartidas en cajas según su configuración real. Calibres superiores a 5,56, 600 bolas.

En el caso de llevar réplicas de apoyo se puede emplear algún contenedor del tamaño y forma que tendría su contrapartida real y llevando el número de bolas requerido en bolsitas, por ejemplo, evitando su molesto sonido al moverse. Esto requerirá brico-airsoft y similares. De lo que se trata es de representar el equipo de un modo realista y las penalidades que comporta llevarlo. Consultar a la organización para su uso antes de asistir a la partida.

2.3. Armamento especial

Explosivos, como trampas, granadas, etc.

Los dispositivos sónicos/lumínicos no eliminan a excepción de las **claymore** y granadas simuladas **Thunder B.**

Los dispositivos que simulen granadas de mano o cargas tipo Claymore o similares que proyecten bolas tendrán el alcance de las propias bolas que lancen.

Además, en el caso de réplicas de **granadas de mano**, tendrán un **radio de acción de cinco metros, en campo abierto**, aunque las bolas no sean capaces de alcanzar esos cinco metros alrededor del punto de "explosión".

Las réplicas de **Claymore tendrán el alcance de sus bolas**, o una línea hacia el frente de la carga

simulada, de cinco metros, así como un pequeño radio alrededor.

Los **lanzagranadas** en campo abierto tendrán el alcance de las propias bolas, permitiendo la parábola "exagerada". En interiores menos de 10X10 eliminarían a todo jugador que estuviera dentro, si no, únicamente a los impactados. Los rebotes de los lanzagranadas están permitidos.

El impacto de una granada no elimina directamente sino que hiere y **condiciona** según la tabla de impactos.

Armamento anti-vehículo:

Según guion.

Cargas de demolición:

Según guion

3 Roles

Para que una partida funcione solo es necesario el rol del Líder o Jefe de equipo, aunque por supuesto, el resto de roles también son bienvenidos aunque se puedan prescindir de ellos.

3.1 Obligatorios

Jefes de equipo, OIC, etc.

Sumado a las explicaciones de arriba (punto 1.1) un jefe de equipo debe ponerse en contacto con el resto de jefes de equipo pertenecientes a su bando para poder organizarse entre ellos antes de la partida si se pudiese. En todo caso, en las partidas, los jefes de equipo son los que reciben las órdenes de arriba y las comunican a los que estén debajo de él.

El equipo solicita o pregunta a través del jefe de equipo.

3.2 Opcionales

Operador de radio

Son los encargados de coordinar la comunicación entre las diferentes escuadras que componen el bando.

También pueden ser usados para distribuir mensajes a las escuadras desde la organización.

Deben tener definidos los protocolos de comunicación entre escuadras y organización. Antes de una partida, los jefes de equipo de un mismo bando deberían acordar unos protocolos mínimos para además de complicar al enemigo, le daría un toque más de inmersión en la simulación.

Soldados Anticarro/Demoliciones, etc.

Estos roles vendrán más definidos por el guión, sin embargo, algún jugador puede decidir orientar su especialidad hacia esto. Se deja al criterio de cada equipo lo que portan y hacen estos especialistas, salvo que el guión diga lo contrario.

Sanitario

Este rol representa a los soldados que han recibido formación médica avanzada, no primeros auxilios, incluso en detrimento de sus habilidades de combate. Es capaz de estabilizar a un herido grave y dejarlo en condiciones de volver al combate aunque sea mermado en sus capacidades.

Por regla general todos los equipos dispondrán de uno, aunque su número podría venir limitado por guión. El guión también puede establecer lugares donde pueden curar si no pueden hacerlo en el lugar donde se encuentra el "herido".

El sanitario siempre debe portar una **mochila que contenga un botiquín real, para accidentes reales.**

Además, debe llevar vendas y esparadrapo para "sanar" al herido según las reglas. Todo el equipo requerido para curar debe ir en el interior de una mochila. Sin este equipo no podrá actuar como tal.

El proceso de curación estándar será el siguiente:

- Determinar la gravedad de la herida.
- Actuar según lo que requieran las normas.
- Vendar la "zona afectada".

4. Impactos

4.1 Reglas de heridos con réplica y curación:

Los impactos, ya sea en semi o en auto, con las bolas de una réplica en cualquier parte del equipo del jugador "herirán" a efectos de juego. No importa si es la punta de la suela o la punta de la antena del equipo de radio. El jugador resultará herido. Al hablar de semi o auto lo que se intenta explicar es que ese jugador reciba una ráfaga corta o larga en un determinado momento y tenga una opción de cubrirse. Luego, la herida será más grave según si recibió un bolazo o una ráfaga.

La excepción al párrafo anterior será la réplica que se empuñe en ese momento: Si te dan en la réplica que llevas en la mano en ese momento, resultará destruida a efectos de juego y no se podrá volver a usar hasta que se termine la partida, el jugador vuelva de un respawn una vez muerto, o lo que indique el guión si especifica algo sobre esto. (Si te impactan en una réplica que llevas colgada, o en su funda, etc., estarás herido igualmente). Aunque solo se porte una réplica y haya sido destruida, no significa que estés eliminado, por lo que se podrá seguir eliminando con la mano (cuchillo)

Los impactos por disparos amigos, se consideran exactamente igual que los enemigos. Incluyendo el estar manipulando una carga o lanzar una granada y que se dispare estando cerca.

Un herido puede tirarse al suelo y ponerse a cubierto si la cobertura le queda a **menos de tres metros**. También podrá defenderse con un solo brazo y la réplica secundaria en semiautomático. Si no porta una secundaria corta, (como máximo subfusil), no podrá defenderse. Además **puede hacer lo que haría normalmente en juego salvo moverse de su posición y como se ha dicho antes, disparar réplicas largas**.

Si el jugador herido recibe otro impacto, ya sea ráfaga o bolazo suelto, será eliminado de la partida. Se le considerará "muerto" a efectos de juego.

Los jugadores eliminados no hablan. Sólo pueden decir "muerto" si son atacados, para evitar accidentes. Deben abandonar la zona en silencio y sin entorpecer el resto del juego. No deben hablar ni revelar datos de la partida. Su destino será el respawn o la zona de descanso, según lo que dicte el guión.

El sanitario debe llevar un **reloj siempre** como parte del material que necesitará para las curas. Así como todas las vendas y esparadrapo que crea convenientes. **Si se le agotan estos materiales no podrá curar.**

El sanitario puede curarse a sí mismo con la ayuda de un compañero que le **debe dedicar como mínimo una mano** a sus cuidados para evitar que muera. El proceso es el mismo que si le estuviese curando un sanitario.

6 diskettes irán en la mochila del sanitario con el resto de utensilios. El motivo es que el sanitario debe sacarlos de entre todos los trastos como parte de la cura.

Sea como sea, el impacto provoca la **muerte en 10 minutos**. Esto se puede modificar si un compañero se queda al lado hasta que llegue el sanitario, lo que daría al herido un **total de 20 minutos**. El compañero que estabiliza debe estar agarrando siempre al herido, lo que le imposibilitará para usar una réplica con las dos manos. Si suelta a su compañero tras los primeros diez minutos, éste muere, aunque sólo lo suelte un segundo, ya que simulamos una hemorragia grave. En determinados campos, ya sea por el tamaño o por lo irregular del terreno, podría contemplarse la modificación de esta norma pudiendo ampliarla para darle algo más de juego.

Se entiende por chaleco protector cualquier tipo de armadura representada correctamente, ya sea hecha en casa o modelo comercial. Si es hecha en casa, debe ser realista según la unidad representada y no un cartón puesto debajo de un chaleco, por ejemplo. El impacto en las zonas blindadas de esta armadura, (siempre en las zonas blindadas), o en el casco, restará uno al número del disco que saque el sanitario.

También se restará uno si el jugador es impactado en las extremidades corporales, (brazos y piernas), en lugar de cabeza cuello o brazos.

Una ráfaga, o disparos varios que hayan acertado al jugador a la vez, o una explosión, granadas, etc., modifican el número del disco sacado con un +2. (Se refiere a algún tipo de impacto más grave que una sola bala en la realidad).

Una vez llegue el sanitario se interrumpe la cuenta de tiempo ya que el sanitario no puede dejar de atender al herido, ni siquiera para defenderse. Sí podrá usar una mano para defenderse como sea, pero

debe empezar a buscar todo lo necesario para "tratar" al jugador impactado. Una vez todos los discos juntos mezclarlos de nuevo y sacar uno para saber el resultado de la herida. Si corresponde se le resta uno por haber golpeado en una placa de blindaje, (que no en la armadura en general), o en el casco o por impacto en extremidades. También se debe aplicar el +2 si procede, por haber sido herido por explosión o múltiples disparos a la vez. El último modificador que se puede aplicar es el +3 si el jugador ya había sido herido más veces. (Normalmente un jugador que ha sido impactado más de una vez no debe ni ser tratado, ya que a partir de un impacto el modificador pasa a ser de +6...).

Debe vendarse la zona de impacto sea cual sea el resultado de la herida. Esto marcará que el jugador ha sido herido una vez o más. **NUNCA VENDAR POR ENCIMA DEL CHALECO U OTRO EQUIPO. SÓLO VENDAR SOBRE ROPA, (PANTALÓN O CAMISA).**

Si se debe abandonar al herido por el motivo que sea, sin haber cumplido lo que dictaminan las tabas, el jugador está muerto a efectos de juego. Aunque el resultado de la herida hubiese sido algo de carácter leve.

Cada vez que se hiera a un jugador a partir de la segunda se sumará un tres al número del disco, lo que quiere decir que la segunda vez que sea herido, aunque haya sido muy leve, tiene muchas posibilidades de caer eliminado, y la tercera no hace falta esperar al sanitario, porque es muerte automática.

Hay un modo de capturar a un herido y es llevarle un sanitario. Se puede esperar a que venzan los diez minutos en cuyo caso se supone que el herido está inconsciente al borde de la muerte y otra es pedirle que se rinda y curarle. Si se rinde, el jugador tiene totalmente prohibido atacar o defenderse y se le aplican las reglas de prisioneros.

4.1.1 Tabla de Impactos:

0 - (Ó menos. Tirada modificada por blindaje, etc.). Contusiones y rotura de vasos. Pequeñas hemorragias internas.

Vendar la zona afectada y esperar un minuto "estabilizando" al jugador con una mano antes de que pueda seguir jugando.

1 - Hemorragia y trauma.

Vendar la zona afectada y esperar tres minutos "estabilizando" al jugador con una mano antes de que pueda seguir jugando.

2 - Hemorragia y trauma.

Vendar la zona afectada y esperar cuatro minutos "estabilizando" al jugador con una mano antes de que pueda seguir jugando. Si el impacto es en una extremidad se debe vendar de modo que penalice su movimiento y uso.

3 - Hemorragia y trauma.

Vendar la zona afectada y esperar cuatro minutos "estabilizando" al jugador con una mano antes de que pueda seguir jugando. Si el impacto es en una extremidad se debe vendar de modo que penalice su movimiento y uso.

4 - Hemorragia severa, daños en órganos internos y traumatismos.

Vendar la zona afectada y esperar cinco minutos "estabilizando" al jugador con una mano antes de que pueda seguir jugando. El jugador debe ser llevado a un hospital de campaña o zona de extracción antes de diez minutos después de haber sido estabilizado o será eliminado. Si no hay dichas instalaciones, será eliminado definitivamente. Si el impacto es en una extremidad se debe vendar de modo que penalice su movimiento y uso severamente. El jugador no está inconsciente, pero debe apoyarse en un compañero para poder moverse.

5 - Inconsciencia. Hemorragia severa con graves daños en arterias y órganos..

Vendar la zona afectada y esperar cinco minutos "estabilizando" al jugador con una mano antes de que pueda seguir jugando. El jugador debe ser llevado a un hospital de campaña o zona de extracción antes de diez minutos después de haber sido estabilizado o será eliminado. Si no hay dichas instalaciones, será eliminado definitivamente. Se considera que el jugador afectado está inconsciente y no puede moverse por sus propios medios por lo que debe ser llevado a hombros como sea por sus compañeros.

6 - Muerte. Eliminación automática.

Recordatorio de Modificadores al Impacto

Estos modificadores son acumulables entre sí, pero no se pueden repetir salvo los de heridas anteriores.

+3 por cada herida anterior: multiplicar tres por cada venda que se lleve, o sea, heridas tratadas anteriormente.
+2 por heridas más graves que un impacto: ráfagas de bolas, simulación de explosiones, etc.
-1 por impacto en las extremidades corporales: piernas y brazos. En cabeza, pecho y cuello hay más zonas vitales.
-1 por impacto que atraviese el blindaje simulado corporal, (casco balístico o específicamente planchas del chaleco)

4.2. Civiles

Todo jugador que tenga el resultado "muerto" en la tabla de impactos del reglamento será **civil a efectos de juego** una vez llegado al respawn o zona designado a los eliminados, al no ser que el respawn sea instantáneo.

Cualquier civil puede ser capturado, eliminado de nuevo y eliminar al enemigo siempre con la mano (simulará estrangulamiento o golpe fuerte)
Las eliminaciones por civiles serán instantáneas, no pudiendo optar a ser curado.

Los civiles nunca podrán portar réplicas. Podrán ayudar en combate, por ejemplo, ayudando a los heridos, pero nada de actos "militares o policiales".

No podrán llevar chalecos, réplicas o radios.
Una persona sin réplica, chaleco o radio no necesariamente es un civil.

4.3. Prisioneros

Si un jugador o jugadores, se ven en inferioridad o situación insostenible, deberían rendirse voluntariamente no siendo obligatorio.

Si un jugador se encuentra herido y cae inconsciente, puede ser capturado mediante un sanitario que le cure. Se siguen las reglas normales de curación. El sanitario tiene que llegar hasta él casi inmediatamente, si no se dispone de un sanitario esperando, el eliminado simplemente hará lo que corresponda a su estado de eliminado, ya sea ir a un posible respawn o convertirse en civil.

Las víctimas de ataque sin réplicas, (regla del Bang!), se consideran prisioneros si su atacante le ha gritado "bang" y le indica que se quede para que le atienda el sanitario de su bando.

La víctima de un ataque por contacto, (o eliminación a cuchillo), puede ser capturada si le indican que está prisionero en lugar de eliminado. No hace falta sanitario, ya que se le considera intimidado por un cuchillo en el cuello y similares.

Una vez realizado cualquiera de los pasos anteriores, se le pondrá al prisionero una brida en el chaleco para indicar que está desarmado y atado. Por tanto, mientras no se corte la brida no podrá intentar huir por estar "atado".

Los prisioneros **pueden escapar en cualquier momento, si no tienen una brida puesta** como se indicó antes, sin embargo, **no pueden hacer uso de sus réplicas** ya que se simula que fueron desarmados. Un prisionero **sólo podrá hacer uso de su réplica cuando entre en contacto con miembros de su bando**, ya que se supone que le reabastecen.

Si algún jugador del bando contrario toca al prisionero que intenta huir se le considera capturado de nuevo. Así se evitan posibles contactos violentos. Los jugadores deben ser coherentes y evitar salir corriendo a lo loco y cualquier cosa que pueda terminar en accidente o violencia. (Recordemos que en ese caso seguiría desarmado aunque no llevase la brida).

Los prisioneros **están obligados a enseñar**, no a entregar definitivamente, toda la información escrita que la organización, su bando o grupo les haya dado y la tengan encima en el momento de la captura. Podrían negociar otras compensaciones a cambio de otra información.

Los prisioneros deben dejar escuchar sus radios a sus captores. Sin embargo el uso de ellas **siempre** debe estar controlado por su dueño y **nadie puede arrebatársela**.

Los prisioneros pueden mentir si se les pregunta.

Los prisioneros pueden ser eliminados por sus captores en cualquier momento.

4.4. Modos de eliminar al oponente sin réplica:

Eliminación por debajo de la distancia mínima.

En caso de contrincantes **desprevenidos a menos de 5 metros** se podrá GRITAR "BANG!", (el gritar "bang" es para no confundir con el grito de muerto). El impacto es automático y **la réplica debe estar preparada para disparar**, (por preparada se entiende apuntada y correctamente cargada, todo igual que un disparo estándar, pero el dedo permanecerá en el guardamontes), simplemente no se efectúa por seguridad. Si la réplica está dotada de silenciador, se podrá avisar del mismo modo pero sin gritar. Este método supone la **eliminación del contrario sin posibilidad de curación**. La víctima debe abandonar la zona de juego sin hacer ruido, ya que se supone que nadie le va a volver a atacar y debe recompensar el esfuerzo y habilidad de un ataque así.

SI NO TENEMOS UNA RÉPLICA EN LA MANO, APUNTADA, EN FUNCIONAMIENTO, CORRECTAMENTE CARGADA Y LISTA PARA SU USO NO PODREMOS DAR EL MUERTO DE VOZ.

EL MUERTO DE VOZ SÓLO ES ADMISIBLE A MENOS DE 5 METROS. SI TENÉIS RÉPLICAS CON MAYOR DISTANCIA DE SEGURIDAD USAD SECUNDARIA O EVITAD EL COMBATE.

Eliminación silenciosa o a cuchillo

Tocando al contrincante sin que éste se de cuenta. Un simple toque e indicarle que está eliminado. Este método supone la **eliminación sin poder ser atendido**. La víctima debe abandonar la zona de juego sin hacer ruido, ya que se supone que nadie le va a volver a atacar y se debe recompensar el esfuerzo y habilidad de un ataque así. Se debe evitar cualquier movimiento violento por parte de ambas partes.

5 Combate urbano o interiores

5.1. Introducción

Se recomienda tener el dedo fuera del gatillo para evitar disparar involuntariamente si al volver una esquina nos encontramos con un jugador; el sobresalto puede hacer que encojamos los dedos y apretemos el gatillo pudiendo impactar cerca al jugador encontrado.

Normalmente estos escenarios son edificios en mal estado, por lo que llevar un casco, aunque sea réplica (plástico) nos puede ahorrar un golpe o herida. Suelen tener muchos escombros por lo que podríamos tropezar y caerse contra el suelo o algún objeto.

También hay que contar que estamos metidos en el juego y a veces no nos fijamos en los techos de las escaleras, puestas o marcos de las ventanas, junto con las carreras que nos metemos, podemos llevarnos un golpe que puede ser evitado.

5.2 Normas

Explosivos. Cualquier explosivo que estalle dentro de un lugar cerrado con **laterales inferiores a 10 metros**, impactará a todos los jugadores que se encuentren en su interior debido al efecto "batidora". Esto incluye a los que **se encuentren tras coberturas dentro de la estancia** que no les aíslen completamente.

Si la habitación supera los 10 metros laterales, el explosivo tendrá un alcance de 15 metros desde donde detonó.

Por seguridad **no se debe disparar en automático dentro de interiores**. Sólo se admite el semiautomático como máximo.

Desde interiores a exteriores o de exteriores a interior se podrá atacar en el modo de fuego que se desee, a no ser que ya se esté demasiado cerca de la fachada y pueda resultar peligroso. Lo ideal sería no disparar a las fachadas exteriores a menos de la distancia de seguridad. Se confía en la cabeza de los jugadores.

El punto **2.3 Armamento especial** están siendo revisadas por los equipos de la CAM.