



REGLAS Y SEGURIDAD EN EL PALACIO DEL AIRSOFT

Este juego utiliza proyectiles que disparados sin protección puede provocar heridas oculares muy graves, rotura de piezas dentales y heridas superficiales en la piel, así que para evitarlo debemos cumplir las siguientes normas de seguridad y convivencia:

1. **Fuera de la zona de juego las armas deben tener el seguro puesto, sin cargador y siempre apuntando hacia abajo.**
2. Los tiros de prueba sin permiso de los árbitros en el campo de juego están prohibidos.
3. Se pasara crono antes de cada partida con bolas de 0'20g. **El límite máximo de potencia se establece en 350 FPS** para todos los tipos de armas. Únicamente se permite el disparo en semi-automático.
4. **Es obligatorio el uso de gafas anti-impacto cerradas y máscara protectora** o en su defecto un protector bucal y **DEBEN ESTAR SIEMPRE PUESTAS** ya sea en las zonas de seguridad o en el campo de juego.
5. Se recomienda que los jugadores lleven todo su cuerpo cubierto, mangas y pantalones largos, guantes, rodilleras y coderas, botas cerradas y braga o palestina para el cuello, como material de alquiler disponemos de petos, guantes, gafas, máscaras y cascos.
6. **No se permite el uso de gafas o máscaras integrales con protección ocular de rejilla.**
7. El Airsoft es un juego basado en la honradez de los jugadores, en caso de duda concédele a tu contrincante el honor de darte por eliminado.
8. **Si recibes un impacto de una bola en cualquier parte de tu cuerpo o del equipo, grita "muerto"**, sal con tu arma en alto dirigiéndote a la zona de respawn.
9. Los muertos no hablan, no son escudos, no comparten información, equipo o munición.
10. **Distancia de seguridad mínima** para disparar a un contrincante son **3 metros**, a menos distancia da el muerto por voz indicándole "muerto".
11. No se permite el ensañamiento con el contrincante, un impacto es suficiente. Estamos aquí para pasarlo bien y no para hacernos daño.
12. Si dos jugadores se encuentran cara a cara a menos de 5 metros y ambos van encarando el arma, los dos jugadores serán eliminados y no se disparará.
13. **Ante una discusión entre dos jugadores, ambos serán eliminados.**
14. Existe fuego amigo, **si recibes un impacto de un compañero de equipo estás eliminado.**
15. No se admite comida ni bebida en el terreno de juego a excepción de Camelbacks, botellas de plástico o cantimploras.
16. **No está permitido fumar en todo el recinto** a excepción de las zonas habilitadas en el exterior.
17. **No se permiten sustancias estupefacientes**, ni participar bajo los efectos de estas.
18. **No está permitido ningún tipo de arma real**, fogueo, armas blancas, cristal o cualquier otro material peligroso.
19. Todas las armas deben de ser transportadas fuera del recinto conforme a las normas establecidas por la intervención de armas de la Guardia Civil.

20. **No se puede mover o patear o disparar** de forma directa a **ningún elemento del campo de juego**, atrezzo, muebles, neumáticos, bidones y paredes.
21. No se permite escalar por las paredes, edificios u obstáculos.
22. **No se permite el tiro ciego (libanesa)**, debes de asomarte y ver donde disparas, no se puede disparar a través de los agujeros o separaciones de las estructuras.
23. Evita en la medida de lo posible los disparos a la cabeza, dispara siempre al torso.
24. **No se permite insultar**, o discriminar al cualquier jugador por ninguna causa.
25. **No discutas en el campo de juego**, si crees que algún jugador está haciendo trampas habla con los árbitros del campo y ellos intentarán solucionar el problema.
26. **El contacto físico está totalmente prohibido**, para las muertes con cuchillo de goma puedes tocar a tu contrincante con el cuchillo en el hombro.
27. No se permite lanzar granadas por encima de las paredes, pero si a través de las ventanas. Las granadas se lanzaran utilizando la técnica de tiro bajo y no se permite su lanzamiento ciego, el jugador debe mirar primero y gritar "granada" antes de lanzarla.
28. No existe límite de cargadores o tipo de cargador.
29. Se permite un escudo balístico por equipo. Las granadas "destruyen" este escudo.
30. Los chalecos y cascos antibala reales o no, no cumplen su función en este juego.
31. **No se permite ningún tipo de pirotecnia** sin la previa autorización de los árbitros.
32. Cada jugador recibirá un material en buen estado y será responsable del cuidado del mismo. **El jugador que** por motivos ajenos al desarrollo del juego **rompa dicho material, deberá abonarlo.**
33. **Cualquier jugador que no cumpla las normas** recibirá una primera amonestación verbal, la segunda vez **será expulsado del campo de juego**. En el caso de reincidencia se denunciará a las autoridades para prohibir su entrada definitivamente.

JUGADOR _____ **DNI:** _____

Acepto haber leído y comprendido estas normas y todas las explicadas por el monitor y asumo libremente cualquiera de los riesgos conocidos y desconocidos, y asumo mi plena responsabilidad por mi participación. Aceptando la renuncia de indemnización a las compañías aseguradoras, organizadores o individuos participantes de las responsabilidades derivadas de su participación en la competición y/o actividades de Airsoft organizadas por el Palacio del Airsoft. Así mismo acepto que mis datos sean almacenados, cumpliendo en todo momento la ley de protección de datos y pudiendo ejercer los derechos que en esta se dictan.

- **Correo electrónico:**
- **Teléfono de contacto:**
- **Edad:**

Firma:

En Jerez de la Frontera, a _____ de _____ de _____.

En caso de no aceptar el envío de información o publicidad marca esta casilla con una X ____

MENORES DE EDAD: El padre o tutor legal del jugador menor de 18 años debe certificar que es el padre/la madre o tutor legal, responsable del jugador arriba firmante y acepta las normas antes de que participe, confirmándolo al rellenar la siguiente información:

PADRE/MADRE/TUTOR

- **Nombre y apellidos** _____
- **DNI** _____ **Firma:**