

NORMES PER JOCS D' AIRSOFT

QUE ÉS L'AIRSOFT:

Els jocs d'airsoft estan basats en la simulació de combats amb armes que disparen boles de PVC de 6 mm i diferents pesos, que van des dels 0,12 grams fins als 0,43 grams. La finalitat dels jocs d'airsoft és la descarrega d'adrenalina que provoca un combat, també és interessant experimentar la velocitat de reacció en front de l'advers i la rapidesa dels reflexos entre moltes altres coses.

Avui en dia els jocs han arribat a un volum de jugadors molt important tant a nivell nacional com internacional. La màxima expressió de l'airsoft es troba al Japó, país que té una legislació molt severa en lo de les armes de foc; els fabricants de joguines van decidir a finals dels anys 80 treure al mercat precisament això, joguines amb tota l'aparença d'un arma real, amb la capacitat de llençar boles de PVC, Japó encara és el pioner en aquest món.

D'aquests tipus de jocs se'n van organitzant torneigs a casi tot el món.

Aquests tipus d'armes solen ser reproduccions d'armes reals amb els mateixos detalls tant en pes com en dimensions.

INTRODUCCIÓ:

Primerament, aquestes normes estan pensades per jugar partides d'airsoft amb tot tipus d'armes: AEG's, GAS, MOLLA... S'intentarà no donar avantatge a cap tipus d'armes, per això donarem un valor en punts per anivellar el joc (ja que un grup armat amb AEG's i un altre amb armes de MOLLA lògicament no és el mateix) amb això intentarem que les partides estiguin igualades de punts i així no hi haurà cap avantatge.

INFORMACIÓ BÀSICA:

El primer és explicar els tipus d'armes més freqüents:

AEG's:

Les sigles AEG signifiquen Airsoft Electric Gun. Aquest tipus d'armes estan equipades amb un motor elèctric de varies potències que es capaç de disparar un gran nombre de boles de PVC en poc temps (a més potència del motor més dispars amb menys temps). La potència dels motors varia segons el model o el fabricant.

Les AEG's funcionen amb bateries que normalment poden disparar de 3500 a 500 boles fins a esgotar-se, aquestes bateries són recargables.

Les AEG's solen tenir normalment la posició d'automàtica, semiautomàtica i seguretad. En l'automàtica només fa falta prémer el gallet per que la AEG dispari ràfegues de boles de PVC continues, en la semiautomàtica cada cop que es prem el gallet de la AEG dispara una bola de PVC, en el mode seguretad la AEG no pot disparar cap bola.



El temible M60



El clàssic M16

GAS:

Aquest tipus d'armes solen ser pistoles però també existeixen algun tipus de subfusells però són bastant rars, les armes de GAS funcionen amb gas comprimit, que l'emmagatzemen en un comptador a l'interior de l'arma o també n'existeixen d'exterior, solen ser armes semiautomàtiques que disparen de 1 a 3 boles per segon com a màxim però depenen molt també del model. Per norma tenen menys capacitat de foc que una AEG però al ser una pistola són molt còmodes per la seva reduïda mida i pes.



Pistola a GAS biohazard III



Pistola DESERT EAGLE

MOLLA:

Són les més clàssiques, casi tot el món en té una, cada cop que vols disparar tens que carregar, són en molt les armes amb major desavantatge però són les millors per començar en aquest món ja que no tot és disparar en l'airsoft, aprendre a moure's, a amagar-se i no fer soroll és vital. Per això, aquestes armes, com que són lentes al disparar el joc dura més.

En aquest grup existeixen armes de tots tipus: pistoles, fusells, subfusells, snipers,...



Fusell HOP UP spas 12 curt



M3 súper 90

REGLES:

Aquest tipus de regles estan pensades per enfrontaments de un grup contra un altre intentant igualar-los al màxim per que les avantatges i desavantatges siguin mínimes, per això donarem uns valors a cada tipus d'arma i posarem uns elements de protecció i munició, per donar una major compensació a la partida i major realisme al joc.

LA CREACIÓ D'UN JUGADOR

Per començar cada persona tindrà **15 punts** per gastar entre armes, equip de protecció i munició, així tindrem partides lo més igualades possible.

Si hi ha un general, aquest tindrà **20 punts** per gastar entre armes, equip de protecció i munició.

Un jugador podrà acumular tants tipus d'armes, proteccions o munició com cregui oportú, sempre que no excedeixi del total de punts. Si el jugador escull qualsevol tipus d'arma tindrà que escollir a la força qualsevol tipus de munició, no es podrà adquirir una arma sense adquirir munició.

Armes:

Els tipus d'armes seran els següents: AEG's, GAS i MOLLA.

TAULA 1

VALORS PER PUNTS DE LES ARMES

TIPUS	PUNTS
ARMA ELÈCTRICA	10
ARMA A GAS	5
ARMA DE MOLLA QUE DISPARA MÉS DE UNA BOLA	3
ARMA DE MOLLA DE UN ÚNIC DISPAR	1

Proteccions:

Al començament de la partida, cada jugador aguantarà **3 impactes**.

Els impactes en ràfega (automàtiques) es comptaran com un, i entre dispar i dispar té que existir un interval de 3 segons mínim, sinó els impactes després del primer no es comptaran.

La resistència d'impactes augmentarà amb la adquisició d'elements de protecció i es sumaran als 3 bàsics.

TAULA 2

VALORS PER PUNTS DE LES PROTECCIONS

TIPUS	PUNTS	BONUS DE PROTECCIÓ
ARMILLA ANTIBALES	10	5 PUNTS EXTRAS
KIT MÈDIC	5	3 PUNTS EXTRAS
CASC	3	2 PUNTS EXTRAS
ROBA DE CAMUFLATGE	1	1 PUNT EXTRA

Munició:

La munició és el total de dispars de que es disposarà per la partida. Es podrà adquirir tanta munició com sigui necessari.

TAULA 3**VALORS PER PUNTS DE LA MUNICIÓ**

TIPUS	PUNTS
100 BOLES DE PVC	1
200 BOLES DE PVC	2
400 BOLES DE PVC	3
800 BOLES DE PVC	4
1000 BOLES DE PVC	5

ELS IMPACTES:

Els impactes amb un arma d'airsoft **no s'han d'efectuar a menys de 5 metres** per total seguretat i si és possible sempre apuntar al tors, cames o braços.

En aquest joc una de les coses més importants és la legalitat en el moment de rebre un impacte ja que si no és així el joc perd casi tota la seva gràcia i emoció. És normal que algun dispar et toqui però no te n'adonis ja que si portes roba molt gruixuda amorteix molt l'impacte, per això recomanem que a la mínima que es noti un impacte es resti dels punts vitals.

LA SEGURETAT:

És molt important **portar ulleres protectores** com a mínim, el millor és portar un dels molts models de màscares per airsoft que existeixen ja que casi proporcionen una cobertura total del cap, també és recomanable portar roba una mica gruixuda (però tampoc molt, per allò dels impactes fantasma) per la protecció o les possibles caigudes.

ABANS DEL JOC:

El primer que s'ha de fer abans del començament d'una partida és decidir els grups i equipar-los segons el sistema de punts, sempre els dos grups tenen que estar igualats de punts encara que no ho estiguin en nombre.

Després de fer els grups es té que especificar la zona de joc, els límits són molt importants ja que no es podran sobrepassar, després s'ha de decidir una zona que es dirà fora de joc que és on aniran els jugadors que es quedin sense punts vitals.

SENSE MUNICIÓ O SENSE PUNTS DE VIDA:

Si al llarg de la partida et quedes sense munició tindràs que demanar-la a la resta dels teus companys o agafar la munició a un jugador mort, company o rival i si no esperar fins que en puguis trobar.

En el moment que els teus punts vitals es quedin reduïts a zero estaràs mort i tindràs que aixecar els braços i l'arma, i dirigir-te a la zona de fora de joc.