

AIRSOFT



REGLAMENTO COMUNIDAD ARG





Alcance de este Reglamento a nivel provincial.

El presente conjunto de reglas es aceptado como básico y condición mínima para cualquier actividad realizada por la Comunidad ARG (en adelante "la Comunidad" "ARG") que adhiera al mismo y ningún otro reglamento de juego podrá tenerse como válido toda vez que desconozca o vulnere las condiciones descriptas en el presente documento.

Es deber y obligación del Jugador respetar y cumplir las disposiciones del presente Reglamento, así como también las indicaciones de Árbitros, Capitanes y Organizadores del juego o partida en tanto se encuentre participando del mismo, su pena de ser sancionado por incumplimiento del/las mismos/as.

Cualquier persona o grupo de individuos que incumplan lo aquí estipulado, no podrá alegar estar tomando parte de la organización o una actividad de la Comunidad ARG.

El presente reglamento no se encuentra abierto a interpretación por parte de los usuarios y cualquier duda con respecto a la correcta interpretación del mismo deberá ser cursada por Mensaje Privado a su respectivo capitán de escuadrón quien aclarará la misma, siendo su interpretación de carácter inapelable.

Se declara el presente Reglamento como vigente y de observación obligatoria a partir de su publicación en el Sitio de la Comunidad ARG. Cualquier cambio y/o modificación al presente Reglamento deberá ser aprobado y consensuado por los capitanes que adhieren al mismo.



¿Qué es el Airsoft?

El término Airsoft proviene del inglés y se traduce como (AIRE SUAVE), haciendo referencia a la velocidad y potencia a la que son disparados los proyectiles, inferiores a las armas neumáticas, por ejemplo.

El Airsoft es una actividad basada en el cumplimiento de objetivos a través de estrategias para así eliminar jugadores del equipo contrario o cumplir misiones en un límite de tiempo requerido.

Se utilizan marcadoras eléctricas (AEG), a gas (GBB) o spring (a resorte), que lanzan pequeñas bolas de plástico (PVC y materiales biodegradables) de 6 mm de diámetro denominadas BBs.

Las municiones son casi inofensivas, sin embargo, ciertas normas que se detallan en el presente Reglamento deben ser respetadas a fin de asegurar una práctica segura del deporte. Si se respetan dichas normas, la probabilidad de sufrir un accidente es mínima.

Participantes de una Partida o Juego de la Comunidad ARG

Está terminantemente prohibida la participación de menores de 18 años en partidas de la Comunidad ARG. Aquellos menores que acompañen a un adulto solo podrán ingresar a la Zona Cero y deberán estar bajo la permanente tutela de un mayor responsable y llevar protección ocular aprobada permanentemente.

Jugador

Toda persona mayor de 18 años de edad, que, cumplimentando las disposiciones del presente Reglamento en cuanto a seguridad y equipamiento, y que no pese sobre ella sanción disciplinaria alguna, sea autorizada a participar de la partida por los organizadores de la misma.

No-Jugador

Cualquier individuo mayor de 18 años de edad sin marcadora, debidamente identificado y autorizado por la organización, que se encuentre dentro de la zona de juego.

Todos los No-Jugadores deberán estar identificados mediante un chaleco amarillo fluorescente para poder ingresar a la Zona de Juego. Los mismos no podrán portar marcadoras.

Es deber y obligación del No-jugador no interferir con sus acciones en el desarrollo del juego que se encuentre observando, so pena de ser expulsado de la Zona de Juego.

Árbitro

Son los encargados de velar por la seguridad y el cumplimiento del Reglamento en cada partida de Airsoft.



Requisitos: Podrá officiar de Árbitro toda persona, sobre quien no pese sanción disciplinaria alguna y que, cumplimentando las disposiciones del presente Reglamento en cuanto a seguridad y equipamiento, haya sido instruido en sus funciones por la Comunidad ARG y que haya sido invitado por el/los organizadores/es del juego o partida, o enviado por la Comunidad a cumplir funciones de fiscalización y arbitraje.

Cuando en una partida toman parte dos o más Árbitros, uno de ellos será designado ÁRBITRO MAYOR y será el encargado de coordinar el trabajo de los demás Árbitros de la partida.

Vestimenta de los Árbitros: Los mismos deberán llevar un chaleco naranja fluorescente que los identifique como tal.

Autoridad

Autoridad total del árbitro: Es la máxima autoridad dentro del campo de juego y debe hacer cumplir el reglamento en todo momento.

Decisiones inapelables: Todas sus decisiones son definitivas y no pueden discutirse durante el juego.

Facultades disciplinarias: Puede advertir, sancionar, suspender, enviar a zona cero o expulsar (temporal o permanentemente) a jugadores por protestas, conducta antideportiva, lenguaje inapropiado o incumplimiento de reglas.

Control del desarrollo del juego: Puede detener y reanudar la partida por motivos reglamentarios, de seguridad, emergencia o fuerza mayor.

Control del entorno: Tiene autoridad para expulsar del campo a cualquier persona, incluso si no es jugador (staff, prensa, etc.).

Supervisión técnica: Puede solicitar el control o "croneo" de cualquier marcadora si lo considera necesario, como también la verificación al médico de cantidad de torniquetes.

Reclamos: Cualquier cuestionamiento debe hacerse únicamente al finalizar la partida.

Organizador

Es la Persona o grupo que organiza un Juego o Partida.

Requisitos previos: Coordinar con autoridades de la Comunidad ARG y solicitar aval por escrito al grupo de capitanes de escuadrón.

Facultades del Organizador

Derecho de admisión y permanencia: Puede negar o retirar a cualquier persona, jugador o no, si considera que afecta la seguridad o el desarrollo normal del evento.

Frecuencia de radio exclusiva: Los organizadores tienen una frecuencia propia.

Escucharla o interferirla es falta grave.

Obligaciones del Organizador

Documentación: Debe pedir a cada participante, jugador o no, ficha médica y deslinde de responsabilidad de la Comunidad.

Cumplir y hacer cumplir el Reglamento: Sus indicaciones deben acatarse, siempre que no vulneren el Reglamento.



Reportar faltas: Junto con cada capitán de escuadrón, debe informar a la Comunidad cualquier falta detectada durante el juego para evaluar sanciones.

Acerca del Juego y su mecánica

El Campo de Juego

Es el lugar en donde se desarrolla una partida de airsoft. El campo de juego se encuentra dividido en 3 áreas principales, las cuales habrán sido delimitadas previamente al juego. Las mismas son:

Zona Cero

Área fuera de las demás zonas y separada, donde un Jugador o No-Jugador podrá descansar.

Para acceder a esta zona, las marcadoras del jugador deberán estar sin cargador y con el seguro activado.

En esta zona, el uso de gafas de seguridad es obligatorio donde se encontrarán solo los jugadores que hayan sido dados de baja durante el transcurso del juego.

A las mismas podrán ingresar Árbitros y Organizadores a fin de realizar tareas de fiscalización.

El uso de protección ocular en esta zona es OBLIGATORIO.

Zona de Pruebas

Área destinada a la operación de prueba, croneo y reparación del equipamiento de Airsoft.

El uso de protección ocular en esta zona es OBLIGATORIO.

Zona de Juego

Área dentro de la cual deberán moverse los Jugadores y demás personas autorizadas por el presente Reglamento (Árbitros, Capitanes, Organizadores y No-jugadores).

Un jugador que por cualquier motivo abandone la Zona de Juego, deberá pasar automáticamente al estado de baja.

El uso de protección ocular en esta zona es OBLIGATORIO.

Está prohibido el tiro desde cualquiera de las zonas mencionadas hacia otra, en especial hacia la Zona Cero.



Insignias y Logos

Prohibiciones sobre insignias y símbolos

- Prohibido usar insignias, logos o rangos de las FFAA, incluso si la persona tiene derecho legal a usarlos.
- Motivo: Los integrantes de FFAA deben participar como "uno más", sin destacar su estatus de uniformado. La Comunidad los respeta, pero separa la función profesional del juego.
- Política y sindical: Prohibido cualquier simbología política y/o sindical.
- Xenofobia/racismo: Prohibida la portación de insignias o símbolos asociados a ideologías xenófobas y/o racistas.
- Re creacionismo: En este caso, esas insignias o símbolos deben taparse con cinta adhesiva negra.

Normas de Seguridad

Deberán ser cumplidas por los participantes de un evento de la Comunidad ARG, como así mismo los procedimientos a seguir ante situaciones inesperadas o de riesgo durante el desarrollo de una partida.

Se prohíbe la portación y uso de cualquier tipo de arma de fuego real durante las partidas, sancionándose al jugador que realice dicha acción con la máxima sanción por considerarse esto una falta gravísima.

Se prohíbe la portación y uso de cualquier tipo de elemento punzo-cortante (cuchillos, bayonetas, machetes, etc.). Solo se permitirán elementos del tipo herramienta "multiuso" con el solo fin de ser utilizadas para reparaciones y/o ajustes rápidos en la Zona Cero.

El uso no autorizado de cualquier tipo de pirotecnia o agresivo químico está prohibido.

Las únicas granadas que se pueden usar son las especialmente diseñadas para Airsoft, las mismas funcionan a gas y con BBs de uso oficial.

Se podrán utilizar granadas de humo siempre y cuando no sean de fabricación casera, no produzcan fuego durante la combustión y cumplan con las normas de seguridad impuestas por el estado provincial.

El organizador y capitanes son los únicos que pueden autorizar el encendido de fogatas, siempre respetando la legislación local y haciendo observar su correcto manejo.

No está permitido ingerir bebidas alcohólicas y/o hacer uso de drogas ilegales antes, durante e inmediatamente después de un Juego o Partida.

No está permitido subir a árboles o estructuras en altura a menos que estos se encuentren preparados para tal fin.

Es OBLIGATORIO el uso de Botiquín de Primeros Auxilios (Por lo menos un botiquín por equipo).



Es OBLIGATORIO portar una Ficha con la siguiente información: APELLIDO Y NOMBRE, DNI, G Y F, ALERGIAS Y/O PATOLOGIAS, NUMERO DE EMERGENCIA. Se deberá guardar dentro del botiquín en todo momento. Como también el capitán de cada escuadrón deberá tener conocimiento.

Nota: Se recomienda a todos los jugadores la realización exámenes médicos de rutina, a fin de asegurarse que se encuentran en condiciones físicas óptimas para la práctica del deporte.

Siempre se debe tratar a las marcadoras como si fueran armas reales y estuviesen cargadas. No se debe apuntar a nadie fuera de combate, especialmente si no tiene gafas o protección ocular alguna, aun si se está con seguro y con la marcadora descargada.

Siempre, que no estemos en juego, se debe dejar el selector de tiro en SAFE (seguro), con el cañón apuntando al piso, y sin cargador ni munición en recámara.

Dentro del Campo de Juego, es obligatorio el uso de protección ocular. Dicha protección, deberá cumplir con la norma ANSI z87.1+ o EN166.

Todas las marcadoras para ser admitidas dentro de la Zona de Juego deberán cumplir con los requisitos que figuran en la "Tabla de Categorías, Roles y Distancias mínima de tiro", y haber sido croneadas y aprobadas por autoridad competente designada por la Comunidad ARG.

Está prohibido disparar asomando únicamente la marcadora (Tiro ciego), o tirar "al bulto" por debajo de la distancia mínima de seguridad de la categoría. Debes estar viendo tu objetivo al disparar, para no provocar accidentes.

Al utilizar una granada, la misma deberá ser arrojada hacia el piso o a los pies del jugador que se desee eliminar. Alcance de granada 5 mts. a la redonda.

Forma correcta de lanzamiento: se deberá avisar con un grito a viva voz del lanzamiento de la granada. La misma se deberá lanzar de manera ascendente desde debajo de la cintura, elevándose hacia arriba, no mas de 1 mts de altura (por debajo de la altura de la cabeza).

En el caso de que una persona se accidente, se avisará gritando "REAL REAL REAL" al resto de los jugadores, quienes deberán colocar el seguro a sus marcadoras, mantener sus posiciones y repetir el mensaje hasta que todos estén avisados. Los Organizadores y capitanes deberán ser guiados hasta el lugar del siniestro, donde los mismos se encargarán de asistir o evacuar al jugador según sea necesario.

En caso que una persona se encuentre en el área de juego sin protección ocular, se avisará gritando "CIEGO" al resto de los jugadores, quienes deberán colocar el seguro a sus marcadoras, mantener sus posiciones y repetir el mensaje hasta que todos estén avisados. El juego se detendrá hasta que se aseguren las condiciones mínimas de seguridad para su continuación.

El aprovechamiento para sacar ventaja (reposicionarse, transmitir información, etc.) por parte de un jugador de cualquiera de estos momentos de pausa en la partida será considerado una falta grave.



Nota: A pesar de no ser de carácter obligatorio se recomienda el uso de máscaras tipo "full facemask" que cubren toda la cara. Estas máscaras protegen la boca y los oídos además de los ojos, evitan dolorosos impactos en la cara. De no contar con este tipo de máscara se puede usar protector facial rejilla, máscaras de neopreno, pasamontañas, protectores bucales, sudaderas u otros equipos que ayuden a proteger la cara (especialmente la boca y orejas). Esta protección es crítica en los escenarios CQB, donde los disparos a corta distancia (quemarropa) son comunes. Se recomienda a su vez la utilización de rodilleras, coderas y en caso de las mujeres sostenes acolchados (tipo push-up). Aquellos que usen solamente lente o gafas como protección quedan expuestos a daños irreparables a la dentadura u oídos, y juegan de tal manera bajo su propio riesgo.

Nota: Asimismo se recomienda enfáticamente "NO DISPARAR A LA CABEZA", siempre y cuando la persona a ser impactada tenga otras partes del cuerpo visible.

Normas de Seguridad

Principios básicos

- Respeto y honradez entre jugadores son lo más importante para el desarrollo normal del juego.
- **Airsoft se basa en el honor:** no reconocer bajas o hacer trampa implica remoción del juego y restricción en eventos futuros.

Conductas prohibidas

- Discriminación: Prohibida toda discriminación racista, sexista, comportamiento excluyente, antisocial o violento.
- Agresiones: Prohibida cualquier agresión física, verbal o de cualquier índole entre jugadores/participantes. Agredir a un árbitro es falta gravísima.
- Contacto físico: Prohibido el contacto físico violento entre jugadores y tocar/agarrar la marcadora del contrincante.
- Maltrato: Prohibida la crueldad contra animales y la destrucción/maltrato de instalaciones del campo. Esto es falta grave.
-

Reglas de juego

- Inmortales: No reconocer que te dieron de baja. Si sospechás de uno, avisar a Árbitro, Organizador o Capitanes. Está prohibido decirle a un rival que le diste.
- Bajas: No usar jugadores en estado de BAJA como escudos, ni que los BAJA alarguen su salida para dar cobertura.
- Disparos: Evitar disparar a árbitros o no jugadores.
- Discusiones: Prohibido discutir durante el juego. Las quejas que no impliquen riesgo se hacen al finalizar la partida, ante Árbitros u Organizadores.



Campo de juego

- Limpieza: Solo pueden quedar los balines usados. Cada jugador y organizador es responsable de dejar el campo limpio, en las mismas condiciones que se entregó. Usar los basureros.
- Organizadores: Deben proveer lugares para arrojar residuos.

Obligación general

- Es deber del jugador respetar este reglamento y acatar indicaciones de Árbitros u Organizadores mientras participe, bajo pena de sanción.

La Baja

Acción que elimina a un jugador.

Se entiende por "Baja" al hecho de ser alcanzado por un BB, ser tocado con un cuchillo de goma por otro jugador, sea este de un bando contrario o propio, o por cualquier otro medio que el organizador determine, siendo de esta forma eliminado del juego. Al ser eliminado, el Jugador deberá retirarse inmediatamente a la Zona Cero.

Baja por impacto de BB.

Cómo marcarse de baja

- De día: Decir en voz alta "Baja", levantar mano/s sobre la cabeza y colocarse pañuelo rojo en la cabeza hasta llegar a Zona de Bajas.
- De noche: Obligatorio usar luz roja intermitente encendida desde que te dan hasta volver al juego. Si no tienes luz roja no podés participar.
- Uso de luz roja: Terminantemente prohibido usar luces rojas, fijas o intermitentes, para otra cosa que no sea marcar BAJA.

Qué cuenta como impacto = BAJA

- Cualquier impacto: Directo de amigo o enemigo, en cualquier parte del cuerpo o equipo.
- A través de objetos: Impactos que atravesen arbustos, ramas, etc., aunque reboten o cambien dirección/velocidad, son BAJA.
- Impacto en marcadora: Se considera BAJA.
- Ante la duda: Si no estás seguro si te pegaron o no, debes considerarte de BAJA y retirarte.

Baja silenciosa o de cuchillo.

Requisitos para hacerla

- Implemento: Solo con cuchillo de goma flexible que se pueda comprobar. También permitido con hacha o martillo dummy.
- Forma: Tocar al contrincante.



Procedimiento del eliminado

- No canta la baja: El atacado se retira en silencio del campo sin decir "Baja" para no delatar al atacante.
- Señalización: Debe sacar su pañuelo rojo en silencio y dirigirse a zona cero.

Limitaciones

- Sin sigilo: Si el atacante pierde la sorpresa no puede usar cuchillo. Debe retirarse o atacar con marcadora si la distancia lo permite. Aplica igual para el atacado.
- Prohibiciones: No se puede arrojar el cuchillo como proyectil ni usarlo tipo bayoneta.

Exclusividad: La BAJA SILENCIOSA solo se realiza con cuchillo, hacha o martillo dummy.

Baja por granada, mina o trampa.

En caso de ser dado de baja por alguno de estos elementos se considera definitiva y deberá gritar BAJA y retirarse a la zona cero con pañuelo rojo a la vista.

Reglas de Estado de Baja.

Jugador de BAJA - Reglas generales

- Comunicación: Prohibida toda comunicación verbal, gestual o radial con jugadores/no-jugadores, salvo permiso de árbitro/organizador.
- Identificación: Obligatorio pañuelo rojo de día o luz roja intermitente de noche. Si no te identificás, el fuego que recibas es responsabilidad tuya.
- Retiro del campo: Ir a Zona de Bajas por la vía más directa y rápida. Retirarse en dirección contraria al combate, sin interferir. Si no podés, quedarte tirado identificado hasta poder salir. Demorar el ingreso sin justificación es sancionable.
- Obligación: Todo jugador debe identificar si está activo o de baja cuando se le pregunte.
- Falta grave: Simular estar de baja o incumplir estas normas.

BAJA voluntaria

- Por problemas con marcadora, indumentaria o decisión propia: gritar "BAJA", poner pañuelo rojo visible y retirarse a zona cero. Recordar que si el operador tiene un rol ej: DOCUMENTO, VIP O COMANDANTE, deberá mantenerse en juego hasta finalizar el mismo.



Estado HERIDO

- Opción: Al recibir impacto podés elegir ir a zona cero o quedar HERIDO.
- Procedimiento HERIDO: Arrodillarse/sentarse en el lugar. Solo podés gritar "MEDICO + COLOR": ej. MEDICO VERDE. Obligatorio el uso de pañuelo ROJO para identificarse en condición de herido.
- Cobertura: Mientras esperas al médico podés cubrir su llegada solo con marcadora SECUNDARIA desde rodillas. Sin secundaria, manos arriba sin disparar.
- Curación: Volvés al juego cuando el médico te coloca el torniquete en el brazo.

BAJA definitiva a un HERIDO

- Quién puede: Solo un rival activo y usando exclusivamente cuchillo, hacha, martillo dummy o granada. Sin esos elementos no puede eliminarte.
- Enfrentamiento: El rival debe hacerlo pura y exclusivamente con marcadora secundaria.
- BAJA automática: Si te impactan mientras te ponen el torniquete y aún no está colocado, sos baja definitiva.

Categorías y Distancias mínima de tiro

Lapresente tabla muestra el tipo de BBs (6mm u 8mm), las distancias, velocidades y cantidad de munición permitidos para participar de los eventosavalados por la Comunidad ARG.

Tabla de Categoías y Roles						
Categoría	Precinto	Rol	Potencia Maxima		Distancia Mínima de Tiro	Modo de Disparo
			6mm / 0.20g	8mm / 0.34 g.		
R1	Blanco	CQB (Combate cercano) Pistolas, Subfusiles, Escopetas	330 FPS	300 PFS	0 metros 8 metros	Semiautomático Automático
R2	Verde	ASALTO Fusiles de Asalto	400 FPS	360 PFS	10 metros Tolerancia 10%	Semiautomático Automático
R3	Amarillo	SOPORTE SUPRESION	430 FPS	400 FPS	15 metros Tolerancia 10%	Semiautomático Automático
R4	Rojo	Fusil de Precision Semiautomatco DMR (largo minimo de cañon: 16 pulgadas)	500 FPS	450 FPS	20 metros Tolerancia 10%	Semiautomático (limitado mecanicamente)
R5	Negro	Fusiles de Francotirador (solo a cerrojo)	600 FPS	450 FPS	30 metros Tolerancia 10%	Tiro a tiro Accionamiento Manual
						Capacidad del Cargador
						Magazines originales en pistolas Hasta 600 BBs como máximo
						Menor a 600 BBs
						Permitido Mayor a 600 BBs
						Permitido uso magazines tipo DRUM
						Menor a 600 BBs
						No permitido uso magazines tipo DRUM
						Menor a 600 BBs
						No permitido uso magazines tipo DRUM

- Criterio de categorías: Se definen según el rol equivalente en la vida real y/o la potencia máxima permitida.
- Límite de potencia: Solo se establece un máximo por categoría, no un mínimo.
- Flexibilidad de uso: Se puede usar una marcadora de categoría superior en una inferior.
- Condiciones: Debe respetarse la potencia máxima y la distancia mínima de tiro de la categoría más baja.

AR15: Esta comunidad ARG. Acepta utilizar plataforma AR15, M4 o AK como DMR con las siguientes especificaciones:

- Largo de cañón: Como mínimo de 16 pulgadas o más. Esta debe estar mecánicamente limitada para tirar solo en semi automático, debe contar con mira telescópica con mas de 3X.



Faltas y Sanciones

Faltas

Todas las faltas a las reglas de Juego, serán sancionadas y decididas por los árbitros, pudiendo ser auxiliados por los Organizadores y Capitanes.

Los árbitros deben solamente interrumpir el juego para la señalización de una falta cuando la misma impida jugar al equipo adversario o constituya un riesgo a la seguridad de los participantes.

Sanciones

Todo jugador que participe en los eventos avalados por la Comunidad ARG será pasible de las sanciones detalladas a continuación en tanto incumpla cualquiera de los lineamientos establecidos por el presente Reglamento.

Las sanciones aplicadas a un jugador/equipo por la Comunidad ARG serán valederas en la Comunidad ARG al presente Reglamento.

Las sanciones aplicadas a un jugador/equipo por la Comunidad ARG deberán ser comunicados a los restantes Capitanes de la comunidad ARG.

Todo reclamo o pedido de revisión por parte del jugador/equipo sancionado deberá ser remitido y resuelto exclusivamente por los Organizadores y Capitanes de la Comunidad ARG.

La Comunidad ARG podrá sancionar actitudes o acciones que resulten seriamente lesivas al deporte y su imagen, aunque las mismas se lleven a cabo fuera de los eventos organizados por dicha Comunidad ARG.

La reincidencia de un jugador/equipo en una misma falta podrá implicar sanciones graves.

Tabla de Sanciones

La Comunidad ARG se reserva el derecho de sancionar discrecionalmente aquellas faltas no incluidas en la Tabla de Sanciones. La sanción aplicada tendrá carácter de irrevocable.

Faltas y Sanciones

Roles

- MÉDICOS: El jugador designado para ser el médico del equipo deberá portar una cruz roja visible (parche, cinta, etc) que lo distinga del resto de jugadores, será el único que podrá portar con los torniquetes (*) y de la misma manera el único que podrá "revivir" a sus compañeros heridos, en caso de caer en baja, cualquiera de sus compañeros podrá revivirlo/a utilizando uno de los torniquetes que el médico lleva. Para revivir a sus compañeros deberá colocar el "torniquete" en el brazo de su compañero, el mismo deberá estar en posición de rodilla al piso o de posición rodilla a tierra con un brazo extendido hacia arriba. En caso de quedarse sin torniquetes, él será el único que podrá robarle los del médico rival solo si este está HERIDO.



BRECHERO:

Identificación: Brazaletes NARANJA obligatorio y visible en todo momento.

Misión principal:

Destruir/detonar las bases enemigas. Es el único jugador autorizado para cumplir este objetivo.

Funciones del jugador: Portar explosivos: Es el único miembro del escuadrón habilitado para llevar y utilizar los "explosivos" de la partida.

Ejecutar detonaciones: Responsable de colocar y detonar los explosivos sobre objetivos designados como "bases enemigas".

Coordinar con el escuadrón: Avanzar bajo cobertura del equipo hasta el objetivo para completar la misión.

Restricciones: Ningún otro jugador del escuadrón puede portar, manipular o detonar explosivos. Si el Brechero es eliminado, el escuadrón pierde la capacidad de detonar bases hasta su respawn/reingreso.

COMANDANTE:

Identificación: Debe portar ficha visible que lo identifique como comandante durante toda la partida.

Designación: Puede ser cumplido por cualquier integrante del escuadrón. Será designado verbalmente por el Capitán

Restricciones: Solo puede haber un comandante activo por escuadrón.

Cartas/Misiones.

Carta: COMODÍN.

Es una carta especial de bonificación automática. Cuando un equipo recibe esta carta durante el sorteo, suma 1 punto directo a su marcador sin necesidad de cumplir ningún objetivo, desafío o condición adicional.

Carta: PLANTAR BANDERA PROPIA EN ZONA DE BANDERA ENEMIGA.

Esta carta asigna una misión ofensiva al equipo que la reciba. El objetivo es trasladar la bandera propia desde su base inicial hasta la zona de bandera enemiga que el escuadrón elija sea Zona 1, Zona 2, Zona 3, etc. Y deberá mantener su bandera plantada hasta la finalización del tiempo de juego.

Carta: DAR DE BAJA A UN BRECHERO.

Esta carta asigna una misión de eliminación selectiva. El objetivo del equipo que la reciba es dar de baja definitiva al jugador enemigo que cumpla el rol de Brechero.

- Identificación: Debe estar identificado previamente por el organizador o capitán y llevar el distintivo de rol que use la partida.



Carta: MERCENARIOS.

Esta carta cambia temporalmente el estatus de todo el equipo que la reciba. Desde que se activa, el equipo pasa a considerarse equipo mercenario y aplica una regla especial para todos sus jugadores cuando quedan en condición de HERIDO.

- Activación: Todo el equipo es designado como mercenario hasta que termine la partida.
- Condición HERIDO: Cuando un jugador mercenario es impactado y queda en condición HERIDO, debe identificarse verbalmente ante el rival que se acerque. Tiene que avisar "Soy mercenario" antes de que el operador contrario ejecute la baja definitiva.

Opción de reclutamiento: El operador del equipo contrario que llega hasta el mercenario herido tiene dos opciones:

- Reclutar: Puede incorporar al mercenario a su equipo. Si lo recluta, el jugador se cura automáticamente, cambia de bando y sigue jugando con su nuevo equipo por el resto de la partida.
- Ejecutar: Si no quiere reclutarlo, puede darle la baja definitiva usando los métodos válidos para eliminar heridos: cuchillo, hacha, martillo dummy o granada.
- Aviso obligatorio: Si el mercenario herido no avisa su condición antes de que lo ejecuten, pierde el derecho a ser reclutado y va directo a Zona Cero.

Carta: DAR DE BAJA A UN MÉDICO.

Esta carta asigna una misión de eliminación estratégica. El equipo que la reciba tiene como objetivo dar de baja definitiva al jugador enemigo que cumpla el rol de Médico.

- Identificación: Debe estar identificado previamente por el organizador o llevar el distintivo de rol

Carta: PLANTAR BOMBA EN ZONA DE BANDERA ENEMIGA.

Esta carta asigna una misión de sabotaje de alto riesgo. El Brechero del equipo que la reciba debe infiltrarse hasta la base enemiga y plantar una bomba para destruir esa zona de bandera.

- Portador designado: Solo el jugador que cumpla el rol de Brechero puede transportar y activar la bomba.



Carta: CAPTURAR 2 REHENES.

Esta carta asigna una misión de captura y escolta. El equipo que la reciba debe capturar 2 jugadores del equipo contrario y mantenerlos bajo custodia durante el traslado y hasta la finalización del tiempo.

El equipo contrario en este caso de los operadores en condiciones de rehenes podrán recuperar a sus jugadores siempre y cuando estos sean revividos por el medico de dicho escuadrón.

Carta: ROBAR DOCUMENTO.

Esta carta asigna una misión de inteligencia. El equipo que la reciba debe robar el documento que lleva un jugador del equipo contrario, pero con una condición crítica. Hay que pedirlo antes de ejecutar la baja definitiva.

- Identificación del portador: El capitán designa qué operador del equipo lleva el documento. Puede ser cualquiera y se mantiene en secreto hasta que se interactúe con él.

Carta: CAPTURAR AL V.I.P.

Esta carta asigna una misión de captura de alto valor. El equipo que la reciba debe localizar, capturar y escoltar al jugador enemigo identificado con la tarjeta V.I.P., manteniéndolo en condición de rehén durante todo el traslado y el tiempo que dure el juego.

- Identificación del objetivo: El V.I.P. es un jugador del equipo contrario designado por el capitán. Lleva visible la tarjeta V.I.P. o distintivo acordado. Solo hay un V.I.P. por partida.

Carta: RECUPERAR LA CAJA.

Esta carta asigna una misión de extracción. El equipo que la reciba debe localizar la caja en el campo y transportarla hasta su zona de bandera para asegurar los puntos. La misma tendrá que ser cubierta el tiempo que dure el juego.

- Identificación: La caja es un elemento entregado por la organización (caja de munición). Puede estar en una ubicación fija conocida o en una zona de búsqueda que el organizador indique al iniciar la misión.