



## Reglamento Speedsoft

*“El respeto y la honradez entre jugadores son lo más importante para que este juego se desarrolle con normalidad y todos podamos disfrutar de él”.*

### Índice:

○ 1 - EQUIPOS	Pág. 1 - 2
○ 2 - PARTIDA	Pág. 2
○ 3 - PUNTUACION	Pág. 2
○ 4 - BANDERA CENTRAL	Pág. 2
○ 5 - INICIO DE PARTIDA	Pág. 2
○ 6 - MÁSCARA	Pág. 2 - 3
○ 7 - MARCADORAS	Pág. 3
○ 8 - TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN	Pág. 3 - 4
○ 9 - FALTAS Y SANCIONES	Pág. 4
○ 10 - ARBITROS Y OFICIALES	Pág. 4

### INTRODUCCIÓN

El Speedsoft, es una modalidad competitiva dentro del Airsoft, centrado en el trabajo en equipo de alta velocidad. Speedsoft renuncia a limitaciones tradicionales con un enfoque en la creatividad. Las distancias mínimas aquí son nulas ya que se presenta un modo de juego en la categoría más bajo de medición de potencia.

### RESPONSABILIDADES Y ACLARACIONES

Los árbitros, el personal de staff, los oficiales de puntaje, los asistentes y los jugadores son responsables de aprender y comprender estas reglas, así como de mantenerse al tanto de cualquier cambio en ellas. La sola participación en cualquier partida en el que se aplique este reglamento, sea como asistente, organizador, jugador, árbitro o en cualquier otro carácter, implica su total conocimiento y aceptación.

#### 1. EQUIPOS

1.1 Los equipos podrán conformarse con jugadores de cualquier sexo, mayores de dieciocho (18) años cumplidos, sin que sea exigida ninguna otra condición física. La sola inscripción del jugador en un equipo implica su declaración bajo juramento de que se encuentra en buen estado de salud física y mental, y apto para la competencia. Los jugadores deberán cerciorarse, bajo su propia y sola responsabilidad, de respetar y cumplir con las normas expresadas en dicho reglamento aplicable a cada uno de los eventos de Speedsoft.

1.2 Cada equipo estará formado por cinco (5) competidores en el campo de juego por partida.

1.3 Las sustituciones están permitidas antes o después de cada partida. Nunca mientras se esté jugando la ronda.



1.4 A ningún equipo ni jugador se le permite modificar el campo de juego en ninguna circunstancia. Alterar el campo de juego en forma adrede durante un juego en curso implicará la eliminación del jugador. Cualquier jugador que altere el campo de juego en cualquier otro momento antes o durante el evento será suspendido del evento.

1.5 A los equipos se les permitirá examinar el campo de juego durante los intervalos dispuestos por el organizador.

1.6 Todos los espectadores del evento deben tener protección ocular y deben cumplir los parámetros de seguridad ocular americano ANSI Z87.1 o ANSI Z80.3 o el europeo EPI89/686/CEE (EN166).

## 2. PARTIDA

2.1 Por partida se jugarán cuatro (4) rondas, es decir 1 Partida = 4 Rondas.

2.2 Cada Ronda se disputará por un tiempo máximo de cuatro (4) minutos, es decir 1 Ronda = 4 min.

2.3 El equipo ganador es el primero que suma tres (3) de las cuatro (4) rondas jugadas. Si el numero de rondas ganadas da en empate (2-2) el total de puntos determinara el ganador. Si la suma de puntos da en empate después de haber jugado las cuatro (4) rondas, se jugará una quinta (5°) ronda a Muerte Súbita.

## 3. PUNTUACION

**Cada Ronda suma un total de 100 puntos.**

- 25 puntos por capturar primero la bandera.
- 50 puntos por plantar la bandera.
- 5 puntos por jugador enemigo eliminado.

## 4. BANDERA CENTRAL

4.1 Obtener la bandera antes que el contrincante otorga 25 puntos.

4.2 Plantar la bandera en la línea de fondo del enemigo suma 50 puntos y finaliza automáticamente la ronda.

4.3 Si el portador de la bandera es dado de baja, la bandera cae en ese mismo lugar (*donde fue eliminado el jugador*).

## 5. INICIO DE PARTIDA

5.1 Ambos equipos comienzan desde un cuadrado inicial ubicado en el centro de cada línea de fondo.

5.2 Todas las marcadoras deberán estar orientadas hacia la línea de fondo hasta que comience la ronda. Se penalizará con -10pt por cada salida antes de tiempo o por cada marcadora que no apunte debidamente a la línea de fondo.

5.4 Los jugadores deberán tener un pie apoyado en la pared de la línea de fondo hasta que comience la ronda.

### 5.5 Tiempo y comienzo de Ronda.

5.5.1 Para dar comienzo a la ronda el arbitro mediante advertencia verbal realizara una cuenta regresiva de cinco (5) segundos, seguido por un golpe de silbato.

5.5.2 La ronda dará comienzo al sonar el silbato.

5.5.3 Cada ronda se disputará por un tiempo máximo de cuatro (4) minutos.

## 6. MÁSCARA

6.1 Los sistemas de máscara utilizados por los jugadores y cualquier otra persona deben estar en buen estado de conservación y con lentes no dañados. Las máscaras deben cumplir los parámetros de seguridad ocular americano ANSI Z87.1 o ANSI Z80.3 o el europeo EPI89/686/CEE (EN166)

6.2 Las máscaras deben ser llevadas puestas correctamente en todo momento en las áreas en las que se permite el disparo de marcadoras, incluyendo, pero no limitándose a:

- A - Campos de juego
- B - Zonas de croneo
- C - Áreas de prueba



**6.3** La violación a las reglas de este apartado resultará en una advertencia dada al capitán del equipo del jugador para la primera infracción. Para la segunda infracción, el jugador infractor será excluido de jugar la partida.

Si el infractor no puede ser asociado a ningún equipo, la persona será expulsada del predio.

**6.4** Cualquier persona en el campo de juego o espectador debe llevar puesta protección ocular.

**6.5** Son aceptables los ventiladores de máscara y las adiciones decorativas que no interfieran con el trabajo de los árbitros.

Se recomienda la utilización de máscaras fullface, está permitido el uso de lentes o antiparras combinado con protección facial de red.

## **7. MARCADORAS**

**7.1** El tipo de marcadoras permitidas para la práctica de Speedsoft son:

- Pistolas, Sub Fusiles, Fusiles, Escopetas. Todas las demás replicas quedaran fuera de juego siendo: Soporte, DMR y Sniper. En las marcadoras a gas, las garrafas de carga deberán cumplir con los requerimientos del tipo específico de gas que se utilice. Cumplimentando las especificaciones de seguridad del fabricante, no deberán ser modificadas de manera alguna.

**7.2** Las garrafas deberán estar originalmente manufacturadas de acuerdo con los estándares internacionales de seguridad. La utilización de una garrafa con certificación vencida está prohibida. El jugador que infrinja estas disposiciones será suspendido del evento.

**7.3** Está estrictamente prohibido lanzar al suelo una garrafa por cualquier razón. La persona que así lo haga será suspendido del evento.

**7.4** Las marcadoras deben estar fijadas en la categoría R1 según la tabla de roles y potencias de la CCA es decir 330 fps (100 mts/seg) como máximo. « <https://goo.gl/ogDxdg> »

**7.5** Todas las marcadoras con cualquier tipo de ajustes externos de velocidad deben ser modificadas de tal manera que el ajuste de velocidad no esté inmediatamente accesible durante el curso de un juego. Todos los reguladores requieren fijaciones de torneo, tal que no puedan ser ajustados sin una herramienta o una manipulación considerable de la marcadora.

**7.6** La marcadora deberá utilizarse en **Semiautomático**, pudiendo modificar su forma de gatillo para efectuar disparos con mayor frecuencia de repetición.

**7.7** Marcadoras de tipo Sub Fusiles y Fusiles solo podrán utilizar cargadores de tipo mid-caps. En pistolas se aceptan cargadores extendidos.

**7.8** No hay cantidad límite de cargadores por jugador.

**7.9** Solo se dará muerto por voz (*pedir la baja sin efectuar un disparo*) cuando se sorprenda a un enemigo de **espaldas a muy corta distancia** (**EL NO DARSE POR MUERTO AL SER ELIMINADO POR VOZ SERA INTERPRETADO COMO INMORTALIDAD Y PENALIZADO CON UNA FALTA Y LA PERDIDA DE ESA RONDA**).

**7.10** Las BBs utilizadas en eventos no pueden ser metálicas ni de vidrio, siendo 6mm el diámetro total de la esfera.

**7.11** Está prohibido el uso de elementos incendiarios o fumígenos.

**7.12** Los jugadores activos pueden intercambiar equipamiento durante el juego.

## **8. TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN**

**8.1** Cada participante de un evento Speedsoft debe tener una tarjeta de identificación válida. Ella será prevista por el Organizador del Evento. Los jugadores deben ser capaces de mostrar sus tarjetas de identificación en el terreno del evento cuando así les sea solicitado por cualquier autoridad del evento. A ningún jugador se le permitirá jugar sin mostrar su tarjeta de identificación a un árbitro antes de ingresar al campo de juego.

**8.2** Sólo quienes tengan credenciales válidas serán admitidos en el área reservada a los atletas.



8.3 Los operadores de medios, periodísticos y cualquier otra persona autorizada llevarán credenciales identificatorias especiales.

## **9. FALTAS Y SANCIONES**

### **LA INMORTALIDAD Y NO ANUNCIAR LA BAJA SERA PENALIZADO COMO FALTA**

- **1ª Falta:** el equipo pierde esa ronda automáticamente. El jugador será marcado en su tarjeta de identificación.
- **2ª Falta del mismo jugador:** el equipo pierde esa ronda automáticamente. El jugador será marcado en su tarjeta de identificación y expulsado del resto del partido. El equipo jugara el resto del partido con un jugador menos sin sustituciones.
- **3ª Falta del mismo jugador:** el equipo pierde esa ronda automáticamente. El jugador será marcado en su tarjeta de identificación y retirado del resto del evento/torneo. El equipo afectado jugara con un hombre menos el resto del evento. **Sera penalizado con -10pt por cada salida antes de tiempo o por cada marcadora que no apunte debidamente a la línea de fondo.**

**CUALQUIER JUGADOR QUE SE ENCUENTRE CON MODIFICACIONES DE FPS EN SU MARCADORA O UTILIZANDO FULLAUTOMATICO DENTRO DEL CAMPO DE JUEGO SERA EXPULSADO DEL EVENTO Y PENALIZADO CON LA SUSPENSIÓN EN PROXIMOS EVENTOS.**

#### **9.1 Eliminación**

- 9.1.1 Cualquier impacto directo con una BB es considerado baja.
- 9.1.2 Si dos jugadores se disparan entre si al mismo tiempo, ambos están de baja.
- 9.1.3 Impacto de rebote no es considerado baja.

## **10. ARBITROS Y OFICIALES**

- 10.1 Los Árbitros controlan la duración, el inicio y el final de cada ronda.
- 10.2 Los Oficiales tienen pleno poder para dar por eliminado o expulsar a cualquier jugador.
- 10.3 Los Oficiales pondrán final a cualquier desacuerdo. Toda decisión tomada por un Oficial es definitiva.