

## NORMAS EN DESAFIO PAINTBALL

Es de obligada lectura y comprensión las normas establecidas por DESAFIO PAINTBALL para que el día del juego sea todo más ágil y seguro. No obstante las normas se repetirán antes de comenzar la actividad.

**Nota Importante:** El paintball es una actividad en la que la posibilidad de accidente es muy baja siempre y cuando se cumplan las **normas de seguridad**; por ello, y debido al daño que puede ocasionar el material si este se usa indebidamente, el personal encargado será muy estricto con la aplicación de las normas (no es que se enfaden cuando vean una infracción, pero velarán muy celosamente por la seguridad y la integridad física de los participantes).

### EQUIPO UTILIZADO Y NORMAS DE UTILIZACIÓN

#### MASCARA:

Este dispositivo cubre la cara y los laterales de la cabeza para evitar impactos no deseados en las zonas más sensibles de la cara.

Su uso es obligatorio, especialmente dentro de las zonas de juego que se indicarán el día de la actividad, en la que deberá estar siempre correctamente colocada.

#### MARCADORA:

En DESAFIO PAINTBALL usamos dos modelos de marcadoras

- VALKEN GOTCHA/TACTICAL CALIBRE 50 (modelo infantil)

Marcadora para uso infantil desde 8 hasta 13 años. Funcionan mediante un mecanismo de muelle, por lo que tienen una menor potencia y alcance.

#### PARTES RELEVANTES DE LA MARCADORA:

1. Seguro: es un botón que se sitúa cerca del gatillo, por ambos lados de la marcadora, y que bloquea o permite el accionamiento de la marcadora. Para poner el seguro solo habrá que apretar el botón desde la parte izquierda de la marcadora (se puede leer "**PUSH SAFE**"). Para desbloquear el seguro habrá que apretar el botón por la parte derecha de la marcadora (se puede leer "**PUSH FIRE**"). En el momento de apretar este botón aparecerá una anilla roja indicando que ya no está el seguro puesto.
2. Cargador: tolva situada encima de la marcadora. Únicamente el encargado de la actividad se ocupará de rellenarla con bolas. En caso de ser abierta, asegurarse de cerrarla correctamente para evitar la pérdida de bolas.

#### DISPARO:

Para poder disparar la marcadora hay que asegurarse primero de desbloquear el seguro. Lo siguiente será cargar el disparo, haciendo un movimiento de atrás a delante del "*pump button*"

(la pieza negra bajo el cañon). Por ultimo, se aprieta el gatillo. Repetir esta operación cada vez que se quiera efectuar un disparo.

- TIPPMAN FT-12 RENTAL/LITE CALIBRE 50 (modelo adulto)

Marcadora de aire comprimido, exclusivas para su uso a partir de 14 años.

PARTES RELEVANTES DE LA MARCADORA:

1. Seguro: es un botón que se situa cerca del gatillo, por ambos lados de la marcadora, y que bloquea o permite el accionamiento de la marcadora. Para poner el seguro solo habrá que apretar el botón desde la parte izquierda de la marcadora (se puede leer "**PUSH SAFE**"). Para desbloquear el seguro habrá que apretar el botón por la parte derecha de la marcadora (se puede leer "**PUSH FIRE**"). En el momento de apretar este botón aparecerá una anilla roja indicando que ya no está el seguro puesto.
2. Capuchón: es una funda que tapa la boca del cañón.
3. Cargador: tolva situada encima de la marcadora. Únicamente el encargado de la actividad se ocupará de rellenarla con bolas. En caso de ser abierta, asegurarse de cerrarla correctamente para evitar la perdida de bolas.
4. Botella de aire: contenedor de aire a presión que va enganchado en la parte trasera de la marcadora. Se coloca enroscando la botella en la marcadora hasta que quede perfectamente presurizada esta última.

DISPARO:

Para poder disparar la marcadora hay que asegurarse primero de desbloquear el seguro. Lo siguiente será cargar el disparo, haciendo un movimiento de atrás a delante del "*bolt*" (se hace tirando hacia atrás del botón que está detrás del cargador, en la parte de arriba de la marcadora). Por ultimo, se aprieta el gatillo.

POSIBLES AVERÍAS

PETARDEO: si se produce un sonido similar al de una motocicleta, la causa es la baja presión de la botella, por lo que habrá que levantar la mano y decirselo a la persona encargada para rellenar de aire la botella.

SI NO DISPARA:

1. Retrasar el **BOLT** hacia atrás e intentar repetir el disparo, en caso de seguir sin funcionar, levantar la mano y pedir ayuda al monitor.
2. Si sigue sin disparar, apretar la botella de aire comprimido enroscándola, ya que los cambios de temperature pueden provocar pequeños cambios de presión que hagan que se afloje la marcadora. Si sigue sin disparar consultar al monitor.

## **BOLAS**

Las bolas que se utilizarán son de calibre 50.

En caso que se caigan bolas al suelo estas no se deben reintroducir en la marcadora ya que puede contener suciedad que atasque el mecanismo interno.

No se podrán sacar bolas de una marcadora para dejárselas a un compañero de equipo.

## **NORMAS DE SEGURIDAD**

### **MANEJO DE LA MARCADORA**

1. El seguro debe estar siempre puesto, excepto cuando la persona encargada indique lo contrario, que será al iniciar cada una de las partidas. Al ser eliminado, o al finalizar la partida, deberá volver a ponerse el seguro. En el caso de las marcadoras de adultos, además, habrá que poner el capuchón siempre que se finalice la partida o seamos eliminados.
2. En los periodos entre partidas, la marcadora deberá apuntar al suelo, y queda prohibido apuntar o disparar a otros participantes, aunque no haya munición en el cargador.

### **ELIMINACIÓN:**

Una persona estará eliminada cuando sea alcanzada por una bola, haya explotado o no (esta norma puede ser cambiada). Otro motivo de eliminación es quedarse sin bolas durante una partida

La persona eliminada pondrá el seguro y levantará ambas manos. En caso que alguien dispare a una persona eliminada puede ser eliminada si el arbitro lo considera oportuno.

Las personas eliminadas se dirigirán a la zona segura designada por el arbitro. Así mismo una persona podrá rendirse en cualquier momento de la partida poniendo el seguro de su marcadora y levantando las manos y el arma.

### **DISTANCIA DE SEGURIDAD:**

La distancia de seguridad es aquella a partir de la cual se puede disparar de manera segura a un rival. Será en torno a los 8 metros de distancia, ya que a una distancia menor el impacto de las bolas puede resultar demasiado doloroso.

Para eliminar a un rival que se encuentre más cerca de la distancia indicada se deberá gritar al rival "¡¡ELIMINADO!!", siempre y cuando no haya ningún obstaculo que pudiese bloquear un hipotético disparo

La persona que dispare a menos de esa distancia será sancionada o eliminada a criterio del árbitro.

### **MASCARAS:**

Una vez se ingrese al campo de juego, el uso de la mascara es obligatorio hasta que el arbitro diga lo contrario.

Bajo ningún concepto está permitido quitarse la mascara durante el Desarrollo de la partida, ni aunque el jugador haya sido eliminado. En caso de molestia, habrá que salir del campo de juego, y una vez situado en una zona segura, proceder a quitarse la mascara para hacer los ajustes necesarios.

### **TRAMPAS:**

El paintball solo es divertido si se cumplen las normas ya que nos pone a todos los jugadores en igualdad de condiciones, por eso se hace mucho hincapié en JUEGO LIMPIO.

Así mismo, los piques y el mal perder no estará permitido, por lo que insultos, malas palabras, y faltas de respeto serán sancionadas con partidas sin jugar, así como cualquier tipo de agresión puede significar en función del criterio del árbitro la expulsión inmediata de la partida sin posibilidad de reembolso.

<p>EL INCUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS SIGNIFICARÁ UN <b>PRIMERO AVISO</b>; UN <b>SEGUNDO AVISO</b> SUPONDRÁ UNA PARTIDA SIN JUGAR; TRAS UN <b>TERCER AVISO</b> EL MONITOR SE ENCUENTRA EN EL DERECHO DE DECIDIR SI LA PERSONA SIGUE JUGANDO O NO SIN POSIBILIDAD DE REEMBOLSO.</p>
---