

Airsoft para Principiantes

- La guía del novato para ser eliminado con estilo -

Por: Ronny "Thinker" Ohlsson
Email: ronny_ohlsson@yahoo.com
Homepage: <http://home.swipnet.se/~w-52892>
Traducción: Orestes García
Email: orestes_garcia@hotmail.com



Esto es un pequeño manual para jugar a Airsoft. Este manual contiene elementos que un jugador debe conocer. También ayudará al principiante a elegir qué equipo comprar. No se supone que es la "Enciclopedia del Airsoft", ya que su propósito es ayudar al que empieza. Hay mucho más que decir acerca del Airsoft y de todas las cosas que rodean a este deporte de recreo, pero si no se pone un límite en algún sitio este manual de ningún modo será "compacto".

Si alguien quiere hacer alguna corrección o traducir este manual a un lenguaje diferente, que contacte con el autor.

Se ha incluido el manual de reglas del equipo sueco "Black Ops Medelpad". Esas reglas cubren muchos aspectos, aunque la regla básica es simple: "Un impacto: eliminado". Las reglas contienen más detalles de cómo actuar en el campo, y reglas alternativas.

Ronny Ohlsson

Versión en español:

En referencia al vocabulario, se han usado los términos más comunes, aunque sean originalmente ingleses. Por ejemplo, una pistola de gas *Blowback* es el término más utilizado en España, al contrario que una pistola de gas con *retroceso*. Para la sección de las leyes de Murphy, se ha optado por usar el compendio de Matadores Airsoft club (<http://matadores.freeserver.com>), más completo. Cualquier comentario (errores, sugerencias...) a la versión en español se puede enviar a orestes_garcia@hotmail.com.

Revisado por BRADOL del C.D.E. Mission Airsoft Club para usarlo como manual del Airsofter principiante en dicho club.



EQUIPO:	4
EQUIPO BÁSICO PARA UN JUGADOR:	4
PROTECCIÓN:	4
ROPA [BATTLE DRESS UNIFORM - BDU]:	5
CAMISETAS, CAMISAS Y CALCETINES:	5
BOTAS:	5
GUANTES:	6
PRENDAS EN LA CABEZA:	6
CHALECOS Y MOCHILAS:	6
CHALECOS PORTAEQUIPOS (LOAD BEARING VESTS, LBV):	6
CAMUFLAJE:	7
GHILLIE:	7
TABLAS DE CONVERSIÓN DE ROPA:	8
TABLA DE CONVERSIÓN INTERNACIONAL DE ZAPATOS Y BOTAS:	8
CALCULA TU TALLA DE SOMBRERO:	8
CALCULA TU TALLA DE GUANTES:	9
RÉPLICAS:	9
INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE RÉPLICAS:	9
MUELLE (SPRING):	10
GAS:	10
ELÉCTRICAS - AEG [AUTOMATIC ELECTRIC GUN]:	11
HOPUP – EL EFECTO BERNOULLI.	12
CARGADOR HICAP [CARGADOR DE ALTA CAPACIDAD]:	12
TRAZADOR	13
LA ELECCIÓN DE LA RÉPLICA:	13
ACCESORIOS:	15
CARGADOR DE BATERÍA:	15
LA MUNICIÓN [BB]:	16
CARGADOR DE RESERVA [CLIP]:	16
BRIDA DE CARGADOR:	16
BATERÍA DE REPUESTO:	17
CORREA:	17
DIFERENTES AYUDAS AL APUNTAR:	17
MIRAS ABIERTAS O MIRAS DE HIERRO:	17
MIRA TELESCÓPICA:	17
PUNTO ROJO:	17
PUNTEROS LÁSER:	17
LINTERNAS:	18
VISORES NOCTURNOS (NIGHT VISION GEAR, NVG):	18
MEJORAS:	18
MUELLE:	19
COJINETES Y ARANDELAS:	19
CAÑÓN:	19
BATERÍA:	19
ENGRANAJES:	20
INYECTOR:	20
MOTOR:	20
PISTÓN:	20
CAJA DE ENGRANAJES (MECHBOX):	21



CUERPO DE METAL:	21
OTRO EQUIPO:	21
RELOJ DE MUÑECA:	21
HERRAMIENTAS:	21
COMIDA Y BEBIDA:	21
PRIMEROS AUXILIOS:	22
<u>MANTENIMIENTO DEL EQUIPO:</u>	<u>22</u>
MANTENIMIENTO DE LAS RÉPLICAS:	22
RÉPLICAS DE MUELLE:	22
RÉPLICAS DE GAS:	23
RÉPLICAS BLOWBACK DE GAS:	23
RÉPLICAS ELÉCTRICAS - AEG:	23
CARGADORES HiCAP:	24
<u>CONSEJOS:</u>	<u>24</u>
PREPARATIVOS:	24
COMPROBACIONES ANTES DE UNA PARTIDA:	24
<u>TACTICAS:</u>	<u>25</u>
MANIOBRAS EN EQUIPO BÁSICAS:	25
MOVIMIENTO GENERAL:	25
PATRULLA:	25
MOVIMIENTO TÁCTICO:	26
DISPARO Y MOVIMIENTO:	26
DISPARO Y MOVIMIENTO:	27
HUMO:	27
COMBATE URBANO Y CLOSE QUARTER BATTLE (CBQ)	27
POSICIONES DE DISPARO:	28
LIMPIEZA DE HABITACIONES:	28
CONSEJOS GENERALES ACERCA DEL MOVIMIENTO:	28
EL EQUIPO DE DOS HOMBRES	29
COBERTURA:	29
DEFENSA ESTÁTICA Y FLEXIBLE	30
EMBOSCAR	30
JUEGO NOCTURNO	31
COMBATE NOCTURNO	32
COMUNICACIONES NOCTURNAS	32
BENGALAS DE SEÑALIZACIÓN	32
CONTROL DEL FUEGO:	33
APUNTAR:	33
DOBLE TAPÓN:	33
FUEGO DE SUPRESIÓN:	33
FUEGO SOSTENIDO:	33
COMUNICACIÓN:	33



SEÑALES DE MANO:	34
<u>FICHA DE RÉPLICAS:</u>	<u>35</u>
<u>LISTA DE ABREVIATURAS:</u>	<u>37</u>
<u>DIFERENTES PARTIDAS:</u>	<u>38</u>
VARIANTES DE JUEGO:	39
<u>LEYES DE MURPHY EN AIRSOFT</u>	<u>42</u>
<u>REGLAS</u>	<u>45</u>
REGLAS BÁSICAS	45
§1 ¡LA SEGURIDAD ES LO PRIMERO!	45
§2 ¡UN DISPARO, UN MUERTO!	46
§3 ¡SIN REHENES!	47
§4 SIN VIOLENCIA, EXCEPTO CON BOLAS DE 6 MM.	48
§5 LOS MUERTOS NO HABLAN.	49
§6 JUGAR O NO JUGAR...	49

Equipo:

Equipo Básico para un jugador:

El equipo básico necesario para jugar a Airsoft son las gafas de protección, una réplica y munición. Pero para hacer el juego más excitante y variado el jugador debe obtener un equipo decente.

Protección:

La única protección necesaria son las gafas, con o sin protección facial. La munición (BB) no hace tanto daño, pero si la réplica ha sido mejorada o la distancia entre el que dispara y el blanco es pequeña, el dolor aumenta. Nudillos, orejas, labios y lugares similares son muy sensibles y un impacto puede doler bastante. La ropa suele ser una protección suficiente, pero es habitual que la cara y las manos estén desprotegidas.

Las gafas de protección no deben verse afectadas por una BB disparada a menos de 30 centímetros por la réplica más potente del arsenal. Las gafas de protección tienden a empañarse, porque el aire húmedo y caliente entre las gafas y la cara

no desaparece. Cuanto más aire circule entre la cara y las gafas, menos empañadas quedarán. Existen gafas especiales que no se empañan. Las gafas térmicas funcionan porque hay dos lentes separadas y el aire contenido entre las lentes previene el empañamiento de las lentes interiores. Las gafas térmicas son bastante caras, aunque existen otros métodos para reducir el empañamiento. El método más fácil es usar un trapo y restregar un poco de jabón o similar por dentro de las gafas. Este método reduce el empañamiento, pero no lo elimina, y se debe aplicar antes de cada partida.

Recientemente ha aparecido un nuevo tipo de gafas, llamadas gafas de malla. Estas gafas están fabricadas expresamente para su uso en Airsoft, y como no tienen lentes no se pueden empañar. Su único aspecto negativo es que en situaciones con poca luz es difícil ver a través de ellas.

Las gafas de lente amarilla incrementan el contraste, por lo que la visión a luz del día se mejora. En cambio, en situaciones de poca luz dificultan bastante la visión, como pueda ser al atardecer o de noche.

Ropa [Battle Dress Uniform - BDU]:

No practiques el Airsoft con ropa que no pueda aguantar un trato duro. La ropa adecuada es una chaqueta y unos pantalones con trama de camuflaje, y unas buenas botas. Las tiendas de militaría y las de acampada y montañismo son lugares idóneos para comprar el material. La ropa comprada en estas tiendas es muy difícil de rasgar y puede ser barata. Muchos bolsillos son útiles, pero asegúrate que puedes cerrarlos con botones o cremalleras grandes, para que sean fáciles de manejar con guantes o si hace frío. Y no olvides asegurarte que la ropa sea cómoda. El camuflaje no es obligatorio, el color verde o marrón suele ser suficiente. No compres ropa negra para usar en juegos nocturnos. Utiliza ropa de camuflaje normal, o la ropa será más oscura que la propia noche, y serás un blanco fácil. La noche no es negra, simplemente es oscura.

Camisetas, camisas y calcetines:

Si el día es caluroso, es preferible una camisa o una camiseta de manga larga a una chaqueta. Incluso en días normales algo se tiene que llevar debajo de la chaqueta, y una camisa o una camiseta es la opción más común.

Los calcetines son más importantes de lo que mucha gente piensa, porque un buen par de calcetines disminuyen las rozaduras, y los pies fríos no son buenos para tu salud. Es mejor usar dos pares de calcetines finos a un par de calcetines gruesos, porque dos calcetines finos aíslan mejor.

Botas:

No es inteligente usar calzado deportivo para jugar a Airsoft. Unas botas de verdad protegen tus pies y tobillos mejor, y resisten más el barro y el agua. Asegúrate que las botas se han ajustado correctamente a tus pies antes de jugar con ellas. Un truco es utilizar unos calcetines de lana mojados, y andar con las botas hasta que se hayan secado, incluso un poco más. Se puede considerar a

un par de botas como adecuado cuando las has utilizado para andar unos 10-15 kilómetros. Aunque no sea todo de golpe. Para la gente a la que no le gustan las botas con suelas duras, existen unas botas llamadas botas SWAT, hechas por Magnum, que tienen las suelas y los lados blandos.

Guantes:

Los guantes protegerán tus manos de heridas, y reducirán el dolor de un impacto en los nudillos y los dedos. Los guantes sin dedos se usan a menudo, porque los guantes incrementan el agarre sobre la empuñadura, o sobre objetos. Los guantes también calientan las manos cuando hace frío.

Prendas en la cabeza:

Los sombreros y otras prendas se usan normalmente. Sombreros de jungla, gorras y cascos son los más comunes. La elección depende de las preferencias personales, el aspecto general y la protección contra BBs volantes. Los sombreros incrementan el realismo, y van muy bien si el tiempo es malo y llueve.

Chalecos y mochilas:

Un buen chaleco es muy útil para transportar cargadores de respaldo, baterías, prismáticos y todo el resto de equipo que usa un jugador de Airsoft. Hay muchos tipos, de diferentes configuraciones, con lo que debes escoger el que te convenga. En aquellas partidas calurosas donde solo se lleva camisa un chaleco es una inversión excelente.

Las mochilas no suelen ser útiles para el jugador común de Airsoft, pero si tienes que cargar con mucho equipo o comida, te salvarán el día. Una mochila también es ideal para transportar tu equipo de Airsoft cuando no estás jugando.



Chalecos Portaequipos (Load Bearing Vests, LBV):

Un LBV, o ALICE (All-purpose Lightweight Individual Carrying Equipment, equipo individual ligero de carga todo-propósito) es un arnés con bolsillos sueltos que cuelgan de él. Los bolsillos son intercambiables, con lo que si el usuario quiere más bolsillos de munición, solo debe intercambiarlos. Un LBV es perfecto para llevar equipo variado de manera que sea fácilmente accesible. Los LBV están disponibles en verde, negro y muchas tramas de camuflaje.

Camuflaje:

En el Airsoft es muy importante fundirse con el terreno circundante, ya que se juega a distancias muy cortas, y si no puedes ser visto a menos de 30 metros las posibilidades de ser disparado disminuyen. El camuflaje es la clave si quieres fundirte con tu entorno. Aquí tienes algunas de las diferentes tramas de camuflaje más comunes:



Hay cientos de tramas de camuflajes alrededor del mundo, por lo que debes escoger aquella que corresponda a tu entorno. El camuflaje con bordes redondeados es mejor para bosques con muchos árboles con hojas, y las tramas con bordes afilados son mejores cuando el bosque es de pinos. Una persona que use ropa de camuflaje debe camuflar también el equipo para no exponerse. Toda la ropa como sombreros, chaqueta y mochilas debe tener la misma trama para incrementar el camuflaje, y tener mejor aspecto.



Ghillie:

La frase más común respecto a un humano camuflado es que aunque camuflado, sigue teniendo la forma de un humano. Por tanto, para fundir y camuflar mejor al portador se inventó el traje ghillie en Escocia, a principios del siglo XIX. Un buen ghillie hace a su portador casi imposible de ver a dos metros de distancia, asumiendo que el portador no se exponga el mismo. Un ghillie se confecciona para entornos específicos, y no se pueden usar en otros entornos con el mismo nivel de efectividad. El ghillie consume mucho tiempo en su confección, y se realiza a mano.

Los francotiradores a menudo usan un ghillie. Como se ha mencionado antes, en

el Airsoft se juega a distancias cortas, y un buen ghillie da a su portador una ventaja. Los inconvenientes del ghillie son el excesivo calor que dan, y que son embarazosos. Si el portador corre el ghillie se puede rasgar en trozos, y posiblemente enmarañarlo. El ghillie es específico para francotiradores, y no es algo que el usuario normal deba considerar.

Tablas de conversión de ropa:

Una pulgada son 2.54 centímetros.

Talla	Camisas	Pantalones	
	Pecho Medida	Cintura Medida	Pernera Longitud
X Small/Short	29 - 33"	23 - 27"	26 1/2 - 29 1/2"
X Small/Regular	29 - 33"	23 - 27"	29 1/2 - 32 1/2"
X Small/Long	29 - 33"	23 - 27"	32 1/2 - 35 1/2"
Small/Short	33 - 37"	27 - 31"	26 1/2 - 29 1/2"
Small/Regular	33 - 37"	27 - 31"	29 1/2 - 32 1/2"
Small/Long	33 - 37"	27 - 31"	32 1/2 - 35 1/2"
Medium/Short	37 - 41"	31 - 35"	26 1/2 - 29 1/2"
Medium/Regular	37 - 41"	31 - 35"	29 1/2 - 32 1/2"
Medium/Long	37 - 41"	31 - 35"	32 1/2 - 35 1/2"
Large/Short	41 - 45"	35 - 39"	26 1/2 - 29 1/2"
Large/Regular	41 - 45"	35 - 39"	29 1/2 - 32 1/2"
Large/Long	41 - 45"	35 - 39"	32 1/2 - 35 1/2"
X Large/Short	45 - 49"	39 - 43"	26 1/2 - 29 1/2"
X Large/Regular	45 - 49"	39 - 43"	29 1/2 - 32 1/2"
X Large/Long	45 - 49"	39 - 43"	32 1/2 - 35 1/2"
X X Large/Regular	49 - 53"	43 - 47"	29 1/2 - 32 1/2"
X X Large/Long	49 - 53"	43 - 47"	32 1/2 - 35 1/2"

Tabla de conversión internacional de zapatos y botas:

Esta tabla muestra la conversión de medidas americanas a las utilizadas en Europa, Asia y Reino Unido.

América	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Reino Unido	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Europa	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
Asia	23½	24½	25½	26½	27½	28½	29½	30½	31½	32½

Calcula tu talla de sombrero:

Mide con una cinta alrededor de tu cabeza.

Sombreros		
Pulgadas	cm.	talla
20 3/8"	52	6 1/2
20 3/4"	53	6 5/8
21 1/8"	54	6 3/4
21 1/2"	55	6 7/8
22"	56	7
22 3/8"	57	7 1/8
22 3/4"	58	7 1/4
23 1/8"	59	7 3/8

23 1/2" 60 7 1/2
24" 61 7 5/8
24 3/8" 62 7 3/4

Calcula tu talla de guantes:

Usando una cinta métrica, mide alrededor de tu palma por el sitio más ancho sin incluir el dedo pulgar.

	Small	Medium	Large	X Large
Pulgadas	6½ - 7	7½ - 8	8½ - 9	9½ - 10
Talla	7 - 7½	8 - 8½	9 - 10½	10½ - 11
Talla militar	3	4	5	6

Réplicas:

La primera cosa en la que piensa la gente es probablemente en la réplica y sus accesorios. Es también la parte del Airsoft que cuesta más, y por tanto es esencial hacer una buena elección, para que el jugador esté satisfecho.

Información básica sobre réplicas:

Cuando compres una réplica asegúrate de que es de buena marca. Muchas de las mejores réplicas de Airsoft se fabrican en Japón, con lo que debes comprar alguna de las marcas japonesas, como Tokyo Marui, Western Arms, TOP, KHC, KWC, Tanaka, Marushin, Maruzen, JAC o Asahi. La réplica durará más, será más fácil de ampliar y de encontrar repuestos, y por norma general tienen mejor pinta (más reales). Últimamente han salido varias marcas de una gama media-alta, rendimiento aceptable y un precio bastante más reducido, estas para empezar no son una mala elección y la mayoría de sus piezas son perfectamente compatibles con las de primeras marcas, los problemas a veces surgen a la hora de las averías en garantía, que suelen ser mas problemáticas.

Las Réplicas de Airsoft usan aire o gas para impulsar un proyectil redondo de 6 u 8 milímetros de diámetro. La presión de aire se crea mediante un pequeño pistón unido a un muelle, situado en un cilindro. Cuando la réplica se carga, el pistón retrocede y el muelle se comprime. El pistón se retiene en esa posición, y un proyectil se sitúa en el cañón. Cuando se pulsa el gatillo, se libera el pistón, y es lanzado hacia delante por el muelle comprimido. El pistón comprime el aire delante de él y es ese aire el que impulsa el proyectil.

Las réplicas de Airsoft se dividen en tres tipos principales: Muelle, Gas o Eléctrica. Cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Todas disparan, como se ha indicado anteriormente, proyectiles redondos de 6 u 8 milímetros de diámetro. Los hay de diferentes calidades y pesos. Los pesos son 0.12g, 0.15g, 0.20g, 0.30, 0.36g y 0,43g, siendo 0.20g y 0.25g los más comunes. Las bolas más ligeras se desvían más con el viento, y pierden antes su energía debido a la resistencia del aire.

Para limitar la velocidad de salida del proyectil, determinando así la legalidad de la

réplica, se calcula la **energía** del proyectil. Una réplica estándar tiene un máximo de 0.8 Julios de energía, lo que en un proyectil de 0.20g nos da 90m/s. La energía del proyectil se calcula con la siguiente fórmula:

$$E_k = \frac{1}{2}mv^2$$

Cada país tiene sus leyes. En España, las réplicas de Airsoft se consideran de 4º categoría. En <http://www.seramat.net/mwg/legislac.htm> puedes encontrar la legislación completa. Para poder poseerlas en casa, es necesario tener un permiso expedido por la Guardia Civil o la Policía Municipal del municipio de residencia.

Una réplica estándar con 0.8J tiene un rango efectivo de unos 30 metros. Por rango efectivo quiero decir la distancia a la que la réplica colocará el 90% de los disparos a un blanco de 30 centímetros. Esto quiere decir que el proyectil está dentro de los 0.15m de la trayectoria óptima.

Muelle (Spring):

Las pistolas de muelle son la réplica más común para la gente que empieza con el Airsoft, y muchos jugadores tienen una o varias "muelles" en su casa. Existen multitud de marcas y versiones. Las mejores pistolas de muelle están fabricadas por Tokyo Marui y KWC, pero hay más fabricantes de calidad. Las réplicas de Marui tienen una ventaja al poder contener 25 BBs en su cargador, en contraste con las KWC, que solo pueden almacenar 12. La principal ventaja de cualquier réplica de muelle es que su mecanismo es simple, fiable, y preciso. Los mejores y más fiables rifles de precisión son los de muelle. El mayor defecto que tienen es que la réplica debe ser amartillada antes de cada disparo, con lo que el ratio de fuego es bajo.

Los verdaderamente buenos y bonitos rifles valen lo mismo o más que una AEG. Una pistola de muelle no es cara y no tiras el dinero cuando compras después una réplica de gas o una AEG, ya que la pistola de muelle será un fiable y barato respaldo si tu réplica principal deja de funcionar. Una réplica de muelle no se ve afectada por el agua, a menos que la cámara de aire se llene de agua. Por tanto, debes vaciar de agua el cañón antes de amartillar la réplica, y no disparar bajo el agua.

Gas:

Las réplicas de gas se utilizan desde hace mucho tiempo, siendo las primeras desarrolladas a principios de los años ochenta. Desde entonces ha habido muchos adelantos, aunque hoy en día muchos rifles de gas han sido sustituidos por réplicas AEG. Aún así, las réplicas de gas tienen el mercado asegurado cuando hablamos de pistolas y réplicas de Airsoft más pequeñas. Las réplicas de gas que se usan hoy en día son fiables y buenas. Las ventajas de los sistemas de gas son: disparo semiautomático o automático, gran velocidad del proyectil (aún siendo réplicas compactas), y un alto grado de realismo, ya que las nuevas pistolas son casi siempre versiones Blowback, que produce retroceso y mueven la corredera. Los sistemas de gas tienen inconvenientes, como es el consumo de

gas, más mantenimiento necesario, y el enfriamiento que se produce cuando se dispara muy deprisa. Su rendimiento depende del tiempo y la temperatura. Cuanto más calor hace, más velocidad se obtiene.

Las pistolas de gas son como se ha dicho muy comunes, porque son las únicas pistolas que pueden disparar en semiautomático, e incluso en automático. El desarrollo de las EBB (Blowback eléctrica) puede cambiar esto en el futuro, pero hoy las únicas réplicas del tamaño pistola con buen rendimiento son las de gas. Las réplicas de gas, como con cualquier tipo de réplica, tiene sistemas buenos y malos, y hay enormes diferencias de rendimiento entre diferentes réplicas.

Las pistolas más baratas son normalmente NBB (Non BlowBack), pero una NBB utiliza aproximadamente la mitad de gas que una GBB, ya que no deben operar la corredera y producir el retroceso. La mayoría de los sistemas BlowBack usados hoy en día son buenos, y las réplicas fiables. El sistema Magna BlowBack es probablemente el mejor sistema. Los primeros sistemas de gas utilizaban botellas externas conectadas a la réplica mediante una manguera, pero las pistolas modernas utilizan una cámara interna de gas en el cargador.

El rendimiento de las réplicas de gas es similar o un poco menor que el de una AEG estándar, pero son réplicas del tamaño de una pistola, no son rifles. Pocas funcionan debajo del agua, pero son mejores que una AEG en un entorno húmedo.

Eléctricas - AEG [Automatic Electric Gun]:

Las AEG se introdujeron a finales de los ochenta, pero su calidad y fiabilidad no era demasiado buena, con lo que las réplicas de gas continuaron siendo las réplicas principales utilizadas. El sistema siempre está en continua mejora, y hoy en día las AEG son las réplicas más comunes en el campo de batalla.

El funcionamiento del sistema se basa en la utilización de un motor eléctrico para empujar el pistón y soltarlo. El ratio de fuego puede ser por tanto muy alto, e incluso existe una "minigun" capaz de disparar 100 BBs por segundo. Las AEG estándar tienen un ratio más económico y práctico de 12-18 BBs por segundo. Los cargadores habituales tienen una capacidad de 50 a 80 BBs. La mayoría de AEG tienen un selector de disparo que puede elegir disparo semiautomático (tiro a tiro) o automático (ráfaga).

Tokyo Marui es el mayor fabricante de AEG. Las ventajas de las AEG son su capacidad de disparo, fiabilidad, y la gran disponibilidad de recambios y accesorios, como cargadores de alta capacidad (HiCap). El mantenimiento básico es fácil, y a menos que te olvides de cargar la batería la AEG funcionará de manera correcta. Las desventajas son que las AEG son caras de mejorar en prestaciones, y que la caja del motor es algo que la mayoría de la gente no debe trastear. Hay una desventaja que es más molesta. Debido a los engranajes utilizados en la caja del motor, una AEG a veces no disparará cuando se apriete

el gatillo, si el selector de fuego está en modo semiautomático. Ocurre en raras ocasiones, pero cuando sucede, una ráfaga en modo automático solucionará el problema.

A finales de 1999 Tokyo Marui presentó su nueva pistola eléctrica. El sistema se llama Blowback Eléctrico, con siglas en inglés EBB. La primera pistola que se presentó fue la Beretta M92. Las ventajas de utilizar electricidad como fuente de energía es obvia, ya que no existirán problemas relacionados con el gas, y la pistola funcionará mientras tenga baterías. Los inconvenientes son que una EBB no tiene suficiente espacio para albergar un sistema potente, con lo que la pistola tiene poca potencia, y que la empuñadura está ocupada por pilas, con lo que el cargador es de tipo lápiz. El único motivo para comprar una EBB es que son baratas comparadas con una pistola de gas, y pueden ser unas razonables réplicas de respaldo.

La lluvia y las gotas de agua no son un gran problema para una AEG, pero la réplica no debe usarse si hay mucha agua dentro, o si el cañón está sucio o lleno de agua. Si por algún motivo el AEG se ha sumergido en agua, simplemente desconecta la batería y deja que la réplica se seque antes de usarla. Si el agua estaba sucia, será necesaria una limpieza completa.

HopUp – El efecto Bernoulli.

El efecto Bernoulli es una ley física que menciona que si a un proyectil se le aplica un movimiento circular, se forma un exceso de presión debajo del proyectil, y una falta de presión encima. Estas presiones afectan al proyectil de la misma manera que a las alas de un avión, para crear una elevación. El proyectil es impulsado hacia arriba. Si el efecto Bernoulli es igual a la fuerza de gravedad, el proyectil viajará más lejos y de manera más recta, hasta que el proyectil pierda energía y el efecto Bernoulli deje de funcionar. Los técnicos de Tokyo Marui desarrollaron este efecto, y le llamaron HopUp. La principal diferencia que el usuario de la réplica nota es que los proyectiles llegan más lejos. La desventaja con el HopUp es que el efecto debe ser ajustado al peso del proyectil, la réplica no puede inclinarse y que se roba un poco de la energía del proyectil. Pero los inconvenientes se compensan por el rango ganado, y es por ello que el HopUp es un estándar que casi todas las réplicas utilizan.

Hay otro sistema para hacer que el proyectil tenga más alcance o más precisión. El sistema Cyclone (ciclón) utiliza el hecho de que si un proyectil gira alrededor del eje de la trayectoria se estabiliza él mismo. El sistema Cyclone es básicamente un cañón en espiral, y produce un agrupamiento de los disparos, pero solo a menos de 15 metros. Los disparos no llegarán más allá de los 20 metros. El sistema Cyclone no puede combinarse con el HopUp. Por ello, el HopUp es el sistema más común.

Cargador HiCap [Cargador de alta capacidad]:

Los cargadores estándar de una AEG suelen tener entre 15 y 80 disparos, pero

no suelen ser baratos, y es por ello que se desarrollaron los Cargadores HiCap. Estos cargadores solo están disponibles para réplicas AEG. El cargador contiene un espacio vacío que se llena de bolas. En el fondo del cargador hay un muelle que gira una rueda grande que hace llegar bolas al tubo alimentador. Estos cargadores no cuestan mucho más que un cargador normal, pero contienen entre 200 y 600 bolas. En algunos cargadores no se pueden disparar todas las bolas en una salva larga, debido al pequeño tamaño del cargador, con lo que el muelle que gira la rueda debe enrollarse aproximadamente cada 70 disparos. Los inconvenientes son que las bolas suenan sueltas dentro del cargador, y que es necesario más trabajo de mantenimiento que con el resto de cargadores.

Trazador

El trazador parece un silenciador, pero por dentro contiene componentes electrónicos simples, que conforman un detector por infrarrojos para detectar si una bola está pasando. Si se detecta una bola, se activa una bombilla de flash y la bola se ilumina. El efecto final es que la bola brilla en la oscuridad, por lo que se ve fácilmente de noche. El inconveniente es que las bolas normales no absorben la luz y se necesitan bolas especiales de trazador, que valen unas cuatro veces más que una bola normal. Muchos jugadores dejan el trazador enganchado a la réplica incluso de día, porque parece un silenciador decente. Se requieren 4 pilas pequeñas o el trazador no funcionará.

La elección de la réplica:

La réplica es probablemente el objeto más caro que compra un jugador de Airsoft, por lo que una buena elección es esencial. La primera decisión debe ser donde y como usaremos la réplica. En combates a corta distancia muchos jugadores utilizan una réplica corta o compacta, pero la mayoría de partidas se hacen en bosques a larga distancia, con lo que el rango de disparo es importante. Si el bosque es muy denso, incluso un MP5K puede ser demasiado grande en ocasiones. Por lo tanto, debes considerar el entorno en el que vas a utilizar la réplica. Las réplicas se pueden dividir en cuatro grupos:

- Pistolas y Subfusiles pequeños (SMG – Sub Machine Gun)
- Carabinas y rifles automáticos.
- Réplicas de soporte (LMG – Light Machine Gun, ametralladora ligera)
- Rifles y escopetas.

Una pistola o un subfusil es una réplica pequeña y compacta que se utiliza cuando hay poca distancia y una réplica grande es embarazosa. Una pistola o un subfusil son buenas réplicas de respaldo. Ejemplos de Subfusiles son el MP5, la UZI, el M10 y el TMP. Muchos jugadores compran primero una de estas réplicas y un MP5, como elección habitual.

Las carabinas y los rifles automáticos son las mejores réplicas para cualquier propósito. Un cañón más largo incrementa el rango y la precisión, y estas réplicas suelen tener una capacidad de munición más grande. Son de este tipo el M16, el

G13, el AUG, el FA MAS, la serie Sig550 y el AK47. Una ventaja de estos rifles es que a menudo alojan una batería grande, con lo que tienen más capacidad que una réplica pequeña. Utilizando un cargador de caja convierte al rifle en una réplica de apoyo. Estas son las réplicas más comunes y por tanto es la opción recomendada para el principiante.

Las réplicas de soporte a menudo se llaman LMG (Light Machine Gun, ametralladora ligera). En Airsoft una réplica de soporte tiene una capacidad de cargador enorme, entre 1000 y 4000 disparos, y pueden disparar ráfagas largas. Una LMG a menudo tiene un bípode de manera que el usuario no tiene que aguantarla por mucho tiempo. La M60, la M249 y la M63a1 son diferentes réplicas de soporte. En partidas normales estas réplicas se usan para defender, o para efectuar fuego de supresión cuando tropas amigas avanzan.

Los rifles de Airsoft son réplicas especiales debido a su uso y requerimientos. El típico fusil de francotirador es solo una variante del rifle de caza común, aunque la finalidad es diferente. El mecanismo es el mismo. Un cerrojo se utiliza para preparar el proyectil, y con el mismo movimiento, el rifle. Es por eso que casi todos los rifles son de acción de cerrojo. No hay necesidad para utilizar fuego semiautomático, y un rifle totalmente automático no es fácil de apuntar. En Airsoft esto es diferente. No hay grandes retrocesos, la distancia es mucho menor, y un segundo disparo a menudo es importante. Un fusil de muelle mejorado puede ser difícil de amartillar y mucho movimiento puede delatar al francotirador, por lo que muchos de los rifles de gran potencia utilizan sistemas de gas. El cerrojo aún debe ser operado, pero la acción es más rápida, suave, y no hay que hacer grandes movimientos.

Una escopeta en Airsoft también es una réplica especial. Hay escopetas de muelle y gas, siendo estas últimas semiautomáticas. Las escopetas de gas utilizan cartuchos, y cada uno almacena de 5 a 10 BBs, que se disparan todas de una vez. Las escopetas de muelle suelen tener un cargador de bolas, y cada disparo utiliza 3 BBs. Las escopetas de muelle deben amartillarse entre disparos, para preparar nuevas BBs, y comprimir el muelle. Las escopetas no se recomiendan para principiantes. Hay jugadores que usan escopetas, pero llevan jugando mucho tiempo.

Gas o eléctrica. Un principiante debe comprar un rifle o carabina eléctrica. Son réplicas fiables y fáciles de usar y mantener. Una réplica de gas requiere gas, mientras que una AEG solo necesita que la batería esté cargada. Las réplicas cuestan más o menos lo mismo, pero una AEG es mucho más fácil de comprar y hay muchos más recambios. La AEG debe ser una de las réplicas estándar de Tokyo Marui.

Es mejor que la batería sea del tipo grande (1300mAh), ya que así durará más, y como es el mismo tipo de batería que los coches de radio control son fáciles de encontrar. Las baterías más pequeñas (600mAh) duran hasta que se han disparado de 1000 a 1500 disparos, pero eso dependerá del tipo de fuego

realizado. El disparo completamente automático consume menos corriente que el disparo tiro a tiro. La cantidad de disparos realizados dependerá del jugador y su estilo de juego. Algunos jugadores disparan 20 veces si ven una rama moverse, y otros solo disparan un tiro si tienen a alguien en su mira.

La longitud del cañón afecta a la precisión y el rango de la réplica, pero una réplica con un cañón largo suele ser grande, y difícil de usar en terreno denso. Una solución es usar una réplica de tipo Bullpup (cachorro). En un rifle automático estándar el mecanismo de fuego y el cargador está delante de la empuñadura. En un diseño bullpup el mecanismo y el cargador están situados detrás, en la culata, con lo que el cañón puede ser igual de largo que en un rifle automático, siendo la réplica del tamaño de una carabina. El FA MAS y el Steyr AUG son réplicas de tipo bullpup.

Las AEG de Marui utilizan tres tipos de motores: EG560, EG700 y EG1000. El EG560 es el motor más antiguo y flojo. El EG1000 es el más moderno, y más potente. No hay necesidad de un motor más potente a menos que quieras ampliar la réplica, pero siempre será preferible un EG700 a un EG560.

Pregunta a los demás qué piensan positivo y negativo de sus réplicas, y lee críticas que otra gente haya escrito. Es importante buscar información y obtener todas las opiniones que puedas. No confíes solo en una opinión. Evita en lo posible mandar mensajes a foros de discusión preguntándole a la gente qué réplica debes escoger, porque esa pregunta ha sido preguntada muchas veces y la información está disponible en críticas y mensajes de foros archivados. Al final solo hay una cosa que importe: que la persona que deba usar la réplica disfrute y esté contenta con la elección. Y no dejes que el precio influya en la decisión. Míralo de esta forma: es estúpido gastar mucho dinero en una réplica que no te gusta, cuando por un poco más puedes tener la que más te gusta. Todo lo demás es secundario. Confía en mí.

Cuando hayas decidido qué réplica debes comprar, mira diferentes distribuidores, y compara sus precios, pero no olvides que algunos venden la réplica con batería y cargador de batería, y otro no. Por lo que no debes mirar solo el precio. Calcula el coste de todo el paquete (réplica, batería, bolas, cargador de batería y otros accesorios), añade el precio del transporte, y si haces el pedido al extranjero, calcula el cargo de aduana. Te recomiendo cuando empieces que compres en el mismo país en el que vives. Es más barato y fácil hablar con alguien del mismo país.

Accesorios:

Cargador de batería:

Un cargador de batería es obligatorio para poder utilizar una AEG. Hay diferentes tipos de cargadores: rápidos, lentos y automáticos. Es importante no sobrecargar la batería, ya que pueden quemarse. Muchas baterías se queman si su

temperatura interior supera los 50°C. Una batería quemada nunca funcionará igual de bien, y su capacidad estará muy mermada. La forma más segura de cargar una batería es cargarla de forma lenta, en unas 14-16 horas. De esta manera la batería se carga del todo, y no se daña si la carga continúa por algunas horas.

Si la batería se descarga un poco y después se recarga, se puede desarrollar un efecto de memoria y no se podrá cargar la batería completamente, incluso si se descarga del todo y se vuelve a cargar.

La munición [BB]:

Este es un de los accesorios obligatorios. Si no tienes munición, no podrás usar tu réplica de Airsoft. Todas las réplicas de Airsoft utilizan proyectiles plásticos o biológicos de 6.00 u 8.00 mm, aunque hay variedad de pesos.

Casi todas las pistolas de muelle de calidad, como las de Tokyo Marui o KWC utilizan bolas de 0,25 gramos. Las AEG con HopUp ajustable pueden usar bolas en el rango de 0.12 a 0.30 gramos, aunque lo que se recomienda son 0.20 y 0.25 gramos. Nunca guardes las bolas sueltas en un bolsillo, ya que pelusas y otros materiales pueden acabar dentro de la réplica o del cargador, y no es recomendable. Guarda las bolas en una bolsa que se pueda cerrar. Los proyectiles biodegradables son los mejores para usar en el campo, porque se disolverán en un par de semanas si es un ambiente húmedo. Debajo hay una tabla que indica los pesos de las bolas y su uso:

0.12g Se usa solo en réplicas baratas de muelle y gas. Mucha velocidad y poca estabilidad. 0.15g Igual que 0.12g.

0.20g Peso estándar para la mayoría de las réplicas. Las AEG usan estas, o más pesadas.

0.25g Las más pesadas para AEG estándar, y pistolas de gas blowback y muelle.

0.30g El estándar para muchos rifles de francotirador.

0.36g Proyectiles pesados. Muy lentos, pero altamente estables.

0.43g Proyectiles recubiertos de metal, para tiro al blanco.

Los proyectiles biodegradables están disponibles en 0.20g y 0.25g.

Los proyectiles para trazador están disponibles en 0.15g, 0.20g y 0.25g.

Cargador de reserva [Clip]:

Es importante comprar uno o más cargadores de reserva, ya que los utilizarás. Si utilizas una AEG, puedes comprar un HiCap en lugar de cargadores estándar. Un cargador se vacía muy rápido en una confrontación.

Brida de cargador:

Este es un invento inteligente. La brida sujeta dos cargadores juntos, de manera que cambiar los cargadores lleva uno o dos segundos. En las películas a menudo aparecen cargadores unidos con cinta aislante, uno de ellos boca abajo. Esto no

es muy recomendable, ya que hay muchas posibilidades de ensuciar el cargador que está al revés. Y esa suciedad acabará en tu réplica. Es por ello que las bridas son un buen invento si no utilizas cargadores HiCap. Los cargadores de los fusiles SIG55x se puede juntar sin necesidad de bridas.

Batería de repuesto:

Es recomendable tener una batería de repuesto, incluso si no vacías una en un día completo. Una batería puede dejar de funcionar o descargarse completamente por un cortocircuito. Invertir en una batería de repuesto siempre es una buena opción, pero puedes esperar a que tus fondos se recuperen.

Correa:

Una buena correa vale la pena. Puedes llevar tu réplica de manera confortable sin el riesgo de que se caiga. Y una correa no es cara o difícil de encontrar.

Diferentes ayudas al apuntar:

Miras abiertas o Miras de Hierro:

Las miras abiertas son las miras metálicas habituales de las réplicas. Funcionan en la mayoría de situaciones, pero con poca luz son inútiles. Pero un poco de pintura luminosa o tritio hace de las miras abiertas útiles en cualquier condición.

Mira telescópica:

En una réplica de Airsoft una mira telescópica no es muy útil ya que las distancias son pequeñas, pero si crees que una mira es útil, úsala. Las mejores miras para Airsoft son aquellas con pocos aumentos y un gran campo de visión. Las miras de 4x32 o 4x40 son las más prácticas. Más aumentos que 4 no se recomienda. Los rifles de francotirador deben usar una mira o no tendrán buen aspecto. Las miras son útiles con poca luz porque la concentran, pero el diámetro del objetivo debe ser lo más grande posible.

Punto rojo:

Muchas miras de punto rojo no tienen aumentos, en su lugar tienen una cruz en el medio del visor, con un punto rojo brillante. La diferencia está en que si disparas, allá donde esté el punto rojo será un impacto, por lo tanto, un punto rojo es rápido de utilizar para apuntar. Las miras de punto rojo se pueden usar con los dos ojos abiertos, con lo que se incrementa el campo de visión. Un tubo grande es importante. No compres ninguno más pequeño que 25mm.

Punteros láser:

Los punteros láser son divertidos y útiles, pero delatan al usuario. La principal ventaja de un puntero láser radica en la rapidez para apuntar. Además, el enemigo sabe que un proyectil seguirá al láser cuando el punto rojo pase por encima de una cabeza. El puntero láser puede ser difícil de ver si hay mucho sol (*Los punteros láser son peligrosos si se apuntan a los ojos*).

Linternas:

Las linternas son excelentes para usar en edificios oscuros, al anochecer y de noche. Hacen que sea más fácil ver en la oscuridad, pero delatan la localización del usuario. Por ello debes usarlas en el momento adecuado. El principal inconveniente es que las linternas destruyen la visión nocturna, tanto para el blanco, como para cualquiera que vea bien la luz.

Visores nocturnos (Night Vision Gear, NVG):

Esta es la mira más infrecuente que una réplica de Airsoft puede tener. Un visor nocturno incrementa la visión de noche, y el usuario puede ver como si fuese de día. Una luz de infrarrojos hace que el usuario sea capaz de ver en total oscuridad. Los visores nocturnos se desarrollaron durante los sesenta y los actuales son mucho mejores que aquellos primeros desarrollos. Un visor nocturno no es barato, y uno de nueva generación puede costar varias veces más que uno de los más baratos, pero obviamente son mejores.

Primera generación:

Mejora de luz: 1000x

La generación 1 es a menudo grande y tiene mal comportamiento a la luz de las estrellas. La imagen se distorsiona y está llena de estática. El tubo de mejora de luz dura unas 2000 horas.

Segunda generación:

Mejora de luz: 20'000x

Esta es una clara mejora sobre la primera generación, y puede usarse a la luz de las estrellas. La generación II+ es una mejora con un contraste más bueno. El tubo tiene una esperanza de vida de 2500 a 4000 horas.

Tercera generación:

Mejora de luz: 30'000-50'000x

Esta es la mejor de las generaciones disponibles. La generación III puede ver la luz del espectro infrarrojo mejor, con lo que la imagen es mejor y más clara. El tubo dura unas 10000 horas.

Mejoras:

Tras un tiempo muchos jugadores empiezan a pensar en mejoras para su réplica. La primera en la que piensan probablemente es en incrementar la velocidad de salida para ganar distancia extra. Pero las únicas réplicas que necesitan incrementar su rango son los rifles como los de francotirador. Las mejoras importantes no aumentan el rendimiento, sino que alargan la vida de la réplica y la hacen más resistente. Muchos jugadores se conforman con cambiar la batería a una más grande, e instalar un muelle ligeramente más fuerte.

Cuando una réplica de Airsoft se mejora para incrementar la velocidad de salida la esperanza de vida de la réplica se reducirá. La potencia de una réplica de Airsoft depende de tres factores: la fuerza del muelle que empuja hacia delante el pistón,

la cantidad de aire que el pistón comprime y la precisión del cañón. Cuando una réplica se mejora mucho se convierte en una herramienta especializada para escaramuzas serias de Airsoft, y disparar en vacío (sin bolas) fuerza mucho más las piezas.

Muelle:

Hay dos formas de medir la fuerza de un muelle comparado con un muelle estándar: sistema porcentual y sistema de metros por segundo. Una AEG estándar tiene una velocidad de salida de 90 m/s (100%) con una bola de 0.20g. Un muelle M100 incrementa esta velocidad a 100 m/s. El muelle correspondiente en sistema porcentual sería un 110%. Hay muelles M100, M120, M130, M140, M150 y M160. Un muelle muy potente necesita que toda la caja de engranajes se cambie.

Cojinetes y arandelas:

Los ejes dentro de la caja de engranajes se enganchan a la carcasa mediante pequeños cojinetes de plástico, y estos acabarán rompiéndose. Si estos cojinetes se cambian por unos de metal la vida de la caja del motor se incrementará (algunos jugadores dicen que al doble). Las arandelas aseguran que los engranajes estén alineados de manera precisa. Estas arandelas se pueden cambiar a unas sintéticas para reducir el rozamiento, aunque personalmente confío más en las de metal que las sintéticas.

Cañón:

El cañón en una réplica estándar de Airsoft tiene un diámetro interno de 6,12mm. Si este cañón se cambia por un cañón de precisión con un diámetro interno de 6,04 mm, la cantidad de aire que se filtra por el espacio entre la bola y el cañón se reduce, y el beneficio es que se pierde menos impulso. Se gana aproximadamente un 5% extra de velocidad. La desventaja es que el cañón sufre más atascos. Un cañón largo incrementa el rango, pero no puede ser muy largo porque sino tendremos más aire dentro del cañón que la cantidad que puede aportar el pistón. Se puede crear un vacío y retardar al proyectil.

Existe un método llamado "corte de cráter". Provoca que justo antes que la bola abandone el cañón, el aire sale y provoca un agujero en el muro de aire que se forma en la boca de la réplica. No es algo que use el jugador común y solo se usa por jugadores que intentan incrementar la distancia lo más posible.

Batería:

Si el voltaje de una batería se incrementa, también lo hacen los disparos por minuto de un motor de AEG. Todas las baterías estándar tienen un voltaje de 8.4V y la única diferencia entre los diferentes tamaños es la capacidad. Una batería grande tiene una capacidad de 1300 mAh, mientras que las otras baterías pequeñas tienen 600 mAh. Esto significa que una batería grande dará alrededor del doble de disparos. Las mejoras en la caja de mecanismos reducen el ratio de disparo, por lo que si usas una batería con un voltaje más alto, tal como 9.6V o

10.8V no notarás una reducción, o incluso se puede incrementar la cadencia de disparo. Un voltaje más alto desgasta más rápido el motor, por lo que se necesitará más mantenimiento. Es posible utilizar una batería de 12V para alimentar una AEG, pero no es recomendable debido a que se incrementa mucho el desgaste, los contactos del gatillo se queman antes, y el tiempo de servicio se reduce visiblemente.

Una batería con más capacidad (más mAh) puede ser usada durante más tiempo, y puede disparar más veces. Una réplica mejorada necesita más corriente, y la cantidad de disparos que se pueden hacer se reducirán a menos que se use una batería más grande. Las baterías comunes son de NiCd (níquel cadmio), pero existe otro tipo llamado NiMH (níquel metal hidruro). El NiMH tiene normalmente más capacidad (mAh), pero no pueden proporcionar corrientes muy altas, por lo que no funcionarán bien con las réplicas de Airsoft, a menos que sean muy grandes (sobre los 3000-5000mAh). El NiMH es más caro y complicado de recargar, y no tiene que ser cargado con cargadores rápidos.

Engranajes:

Los engranajes de una caja de motor estándar tienen una esperanza de vida de unos 30.000 disparos. Los engranajes de recambio durarán más, al estar hechos con mejor material. Hay juegos de engranajes que incrementan el ratio de disparo y reducen la potencia del motor, o reducen el ratio de disparo y aumentan la potencia del motor. Los engranajes de corte helicoidal son especiales, en el sentido que tienen mejor agarre entre ellos, y no se enganchan tan fácilmente como los estándar. El mayor proveedor de mejoras y repuestos es Systema.

Inyector:

Es un pequeño inyector de metal o plástico que transfiere el aire del cilindro al proyectil. Es una mejora barata y la velocidad del proyectil se incrementa ligeramente.

Motor:

Muchas mejoras reducen el ratio de fuego. Cambiando a un motor más potente el ratio de fuego no se reduce tanto. Una AEG mejorada debe tener por lo menos un motor EG700. El motor más potente es el EG1000. Todos los nuevos modelos que lanza Tokyo Marui tienen motores EG1000, pero muchos de los modelos antiguos tienen el EG700 o incluso el EG560. No todas las AEG pueden mejorar su motor. Si el muelle no se reemplaza por algo más potente que un M120 el motor EG560 puede funcionar, pero la batería deberá cambiarse a una de 9,6V o incluso 10.8V.

Pistón:

Un pistón puede estar equipado con una cabeza "silenciosa" o una "anti-vacío". La cabeza de pistón silenciosa reduce el impacto que el pistón hace en el cilindro, y también reduce el ruido. La cabeza de pistón anti-vacío previene que se forme un vacío en el cilindro.

Caja de engranajes (Mechbox):

Es una nueva caja de engranajes con mejores engranajes, un muelle más duro, inyector y otras mejoras. No es una mejora barata, pero la resistencia y la esperanza de vida se incrementan, al igual que la potencia de disparo y el rendimiento general. Una nueva caja de engranajes no está disponible para todos los modelos, como el FA MAS, que no dispone de mejoras en la caja de engranajes.

Hay diferentes versiones de las cajas de engranajes, ya que se usan en diferentes modelos de réplica.

Versión 1: se usa solo en el FA MAS.

Versión 2: es la más común y se usa en el M16, el G3 y la serie de MP5.

Versión 3: se usa en los AK47, MP5K/MP5K PDW y Sig SG55x.

Versión 4: se usa únicamente en el PSG-1 y es semiautomático.

Versión 5: se usa en la UZI y tiene sistema de retroceso.

Cuerpo de metal:

Esta mejora no es barata, pero la durabilidad y la resistencia al daño se incrementarán, al igual que el aspecto de la réplica. Los modelos antiguos tienen a menudo cuerpos de metal más baratos que los nuevos.

Otro equipo:

Aparte del armamento, protección y ropa, hay otras cosas que los jugadores deben tener, como un reloj, unas herramientas, algo de comer y beber, y un kit de primeros auxilios.

Reloj de muñeca:

Todos los jugadores deben llevar un reloj de pulsera, ya que muchas partidas tienen límite de tiempo, y ayudan a coordinar las acciones con el resto del equipo.

Herramientas:

Una herramienta multiusos como una navaja suiza o una Leatherman es algo que muchos jugadores tienen y utilizan. Son útiles para realizar pequeñas reparaciones en el campo, y son también útiles cuando se cocina o se hacen otras actividades. Pero asegúrate que las tienes en un lugar seguro. Guarda la herramienta de manera que nadie, incluyéndote a ti, se puede hacer daño.

Comida y bebida:

Como cualquier jugador con experiencia sabe, necesitas comida y algo de beber mientras juegas. Lleva siempre contigo algún líquido para beber, ya que la deshidratación es un problema. Agua, zumo o similares son las mejores bebidas. NO bebas café, Coca cola o té.

Incluso la comida se debe escoger cuidadosamente. Fruta, pastas o similares son lo mejor para comer durante la partida. No comas barras de chocolate. Sí, dan

energía durante un periodo corto de tiempo, pero entonces la cantidad de azúcar en la sangre disminuye. Y el chocolate se vuelve pegajoso cuando hace calor.

No importa lo que hagas, no bebas alcohol antes o durante el juego.

Primeros auxilios:

Asegúrate que siempre haya alguien que pueda utilizar un kit de primeros auxilios en el campo de batalla, y que disponga de él. El Airsoft no es un deporte peligroso, pero pueden suceder accidentes, y los primeros auxilios pueden ser la diferencia entre tener que descansar un par de días o estar en la cama semanas. Si los primeros auxilios se dan de manera incorrecta, se puede causar más daño. Y no olvides que en la mayoría de accidentes que te sucedan, tú eres el responsable.

Mantenimiento del equipo:

Mantenimiento de las réplicas:

La réplica es una fuerte inversión, y es importante revisarla para que funcione correctamente sin perder rendimiento. Antes de realizar cualquier revisión a tu réplica no olvides quitar el cargador, vaciar los disparos que puedan quedar dentro de ella (dispara algunas veces para que no queden bolas en el alimentador o en la cámara interior), y quita la batería o el gas. Primero empieza con la limpieza, y procura no rayar la superficie. Utiliza papel suave o un trapo y una mezcla de agua y jabón. Elimina cualquier suciedad del mecanismo o del cañón. Después de limpiar la réplica debes lubricarla, y en el Airsoft debes usar solo lubricantes de silicona, como spray de silicona, o grasa de silicona, ya que los lubricantes de aceite destruirán las juntas de goma y similares. Los lubricantes de aceite pueden destrozarse también la superficie de algunas réplicas.

Réplicas de muelle:

El mantenimiento de estas réplicas es muy simple ya que son de simple construcción. Los únicos problemas serios son cilindros y mecanismos dañados o gastados. Un cañón obstruido se debe a menudo a bolas de baja calidad y cañones mejorados. Un tubo de cañón sucio causará un descenso de rendimiento.

La rutina básica para mantener tus réplicas en buenas condiciones son las siguientes: si la réplica se puede desmontar, desmóntala y límpiala de polvo y partículas antes de lubricar las piezas. Utiliza un spray para aplicar una capa fina de lubricante en las piezas que deslizan una sobre otra, y no te olvides de lubricar el HopUp y el anillo de goma que sostiene la bola para que no se sequen. Limpia el cargador, pero no lo lubriques (o lubrícalo poco), para que las bolas no estén pegajosas y haya atascos. Después de lubricar elimina el exceso de lubricante del exterior con un trapo suave. El HopUp funcionará un poco inestable hasta que el lubricante excesivo se elimine.

Réplicas de Gas:

Estas réplicas son un poco más difíciles de mantener, aunque su construcción es simple. Solo hacen falta unos toques para mantener a la réplica de gas en buen estado. Básicamente, todas las réplicas de gas tienen una válvula, ya sea en el cargador o en la propia réplica. Para mantener estas válvulas en buenas condiciones, utiliza un destornillador (de la medida adecuada) y con cuidado retira la válvula. Pon unas pocas gotas de aceite de silicona fino en el depósito de gas, y vuelve a colocar la válvula con cuidado. No aprietes la válvula muy fuerte, simplemente deja que se asiente. Hay gas mezclado con aceite de silicona, con lo que esta operación puede evitarse.

Réplicas Blowback de Gas:

Las réplicas de Blowback son unas de las más hostiles cuando hablamos de mantenimiento, con la excepción de la caja de engranajes de una AEG. Pero el principio básico es el mismo que para otras réplicas, y con la ayuda del sentido común y un poco de información cualquiera puede revisar una Blowback.

Por lo que sé, todas las réplicas de Blowback se desmontan de algún modo. Puedes necesitar el manual para desmontar y montarla correctamente. Aquí hay algunos consejos. Primero lubrica el depósito de gas como se ha explicado arriba, y después de desmontar la réplica localiza la junta del Blowback, que debe estar en la parte superior, debajo de la mira trasera. Lubrica el anillo de goma. No estires muy fuerte de las piezas, porque alguna puede estar enganchada con un muelle, y no quieres que ese muelle se caiga. Limpia y lubrica las superficies que se deslizan en la parte superior e inferior. Solo te quedará montar la réplica de nuevo y la revisión estará completa.

Réplicas Eléctricas - AEG:

No hay mucho que un jugador común pueda hacer para mantener una AEG, excepto limpiar el cañón y ocasionalmente lubricar el HopUp.

Utiliza la herramienta que viene con la réplica para limpiar el cañón. Un extremo de la barra está biselado, y se usa para quitar bolas atascadas en el cañón. Si una bola está atascada en el cañón, por el seguro para quitar cargador. Suavemente introduce la barra con el lado biselado hacía dentro. Todas las bolas atascadas deben caer por el alimentador de bolas.

El otro extremo de la barra tiene forma rectangular con un agujero. Utiliza un trozo rectangular de ropa o papel suave, ponlo a través del agujero y enróllalo suavemente alrededor de la barra. Lubrica el trapo con unas gotas de aceite y suavemente empuja la barra por el cañón hasta que alcance las marcas rojas (antes de alcanzar el HopUp). Saca la barra, reemplaza el trapo y repite el proceso hasta que el trapo esté limpio. Este proceso de limpieza se debe hacer cada 2000 disparos, pero si la réplica se ha usado en una partida muy sucia, el cañón se debe limpiar después. Un cañón limpio es importante para el rendimiento.

Aparte de esto, la batería es la única cosa que necesita revisarse. Nunca sobrecargues una batería, porque puede "quemarse", y una batería quemada nunca se comportará adecuadamente. La batería tampoco se tiene que cargar poco, ya que puede desarrollar un efecto de memoria y la capacidad disminuirá. La batería no se debe descargar del todo, y la descarga debe detenerse cuando el voltaje cae al 70% aproximadamente (6V para una batería de 8.4V). Cuando el motor ya no tiene potencia suficiente para mover los engranajes debes cargar la batería. Carga la batería en modo lento, para mantenerla en las mejores condiciones. La carga rápida no es buena para las baterías, y su esperanza de vida disminuye. No las cargues más rápido que 15 minutos, y recuerda que una batería cargada de manera rápida debe enfriarse antes de usarla y que no tendrá la misma capacidad que una batería carga de manera lenta. No recomiendo cargar rápido durante más de una hora, ya es un buen compromiso entre tiempo de carga y condición de la batería. Y la batería solo se calentará un poco más. Los cargadores automáticos son los mejores ya que no pueden sobrecargar una batería.

Cargadores HiCap:

Las AEG son las únicas réplicas que tienen la opción de utilizar cargadores de alta capacidad. Estos cargadores deben revisarse cada 5000 disparos aproximadamente, pero a medida que el cargador envejezca los requerimientos de revisión se incrementarán. De igual manera que con las AEG, deja a una persona experimentada la revisión del HiCap. Para evitar averías y aumentar la vida útil del cargador, procura mantenerlo alejado del polvo, la grasa, trozos de hojas y bolas rotas.

Consejos:

Preparativos:

Cuando te vayas hacia una partida, piensa antes de que salgas de casa: ¿qué hay allí?

- ¿Cuánto tiempo estarás en el lugar de la partida, y cuanta comida y agua necesitaras? (Lleva siempre más de la que piensas).
- ¿Hay servicios y agua? ¿O necesitas llevar papel contigo? Te recomiendo que lleves siempre algo de papel, para limpiar las gafas y otras cosas.
- ¿Qué tiempo hará? ¿Cómo afectará al juego? El estado del tiempo afecta a la ropa que debes llevar. Si el tiempo es malo, te recomiendo que lleves ropa extra, porque es estúpido dejar de jugar por haber olvidado ropa de recambio.

Comprobaciones antes de una partida:

- Pantalones, camiseta, chaqueta, sombrero/casco/pañuelo (lo que sea), guantes y botas.
- Gafas, trapo para limpiarlas.
- Réplicas, con gas y batería cargada. Realiza una última comprobación de

funcionamiento.

- Cargadores, BBs extra. No te olvides del tubo de carga.
- Comida y algo de beber. Un reloj de pulsera y un kit de primeros auxilios.
- Radio, con baterías cargadas o nuevas, o equipo electrónico similar.
- Herramienta multiusos, y la barra de limpieza/desatascado.
- Mochila para transportar todo el material.
- Y no olvides los identificadores de equipo, y cosas como banderas para escenarios de Capturar la Bandera.

Tácticas:

Para mejorar la coordinación y el juego del equipo, este capítulo describe las bases de las tácticas.

Maniobras en equipo básicas:

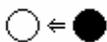
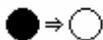
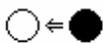
Para organizar un equipo, se dividirá en dos **pares** de hombres. Dos pares forman un **grupo**. Por lo tanto un grupo está formado por cuatro personas. Un grupo debe consistir en tres personas con réplicas estándar, y una con una de soporte o rifle de francotirador, pero no es obligatorio. En un grupo hay una persona que es el Jefe, y otra que es el Subjefe. Estas dos personas no están en el mismo par, por lo que cada par tiene un Jefe.

Movimiento general:

Cuando un grupo puede moverse de manera coordinada y silenciosa, se ha recorrido un largo camino hacia el grupo perfecto. En Airsoft hay dos clases de movimientos generales: la patrulla y el movimiento táctico.

Patrulla:

La patrulla se usa cuando se está barriendo de enemigos un área grande. Usar el movimiento táctico en áreas de uno o dos kilómetros cuadrados consume mucho tiempo. Algunos escenarios pueden especificar que se use patrulla. Es en casos como este cuando la patrulla es la mejor opción.

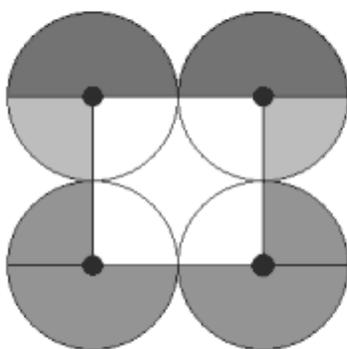


El grupo camina en una fila simple, con un espacio entre los jugadores de unos 3 metros para que todos puedan ver en todas las direcciones (los puntos negros del dibujo). Si son atacados, o se detienen, el primero y el tercero se dirigen a la derecha, y el segundo y el cuarto a la izquierda. Estas nuevas posiciones están

marcadas con círculos, y desde esta posición en forma de rombo el grupo puede avanzar o retroceder. Cuando caminas en una patrulla barre adelante y atrás con tus ojos en busca del enemigo. A la persona que camina primero ("heading" en el dibujo) se le llama pointman.

Movimiento táctico:

El movimiento táctico se usa cuando el grupo está moviéndose a través de un área donde hay enemigos presentes y un intercambio de disparos puede ocurrir en cualquier momento. El movimiento se hace en forma de cuadrado, donde el par que camina primero vigila los arcos delanteros (gris oscuro) durante el 70% de su tiempo, y los arcos laterales (gris claro) un 30%. El par trasero controla los laterales y la retaguardia (gris medio) el 50% del tiempo cada uno. Las distancia entre cada miembro debe ser de 5 a 10 metros.



Disparo y movimiento:

Se basa en el principio que todo el movimiento hacia el enemigo debe hacerse cubierto bajo el fuego amigo. Esto proporciona a los jugadores que avanzan beneficios que no tendrían de otra manera.

El enemigo se aleja con movimiento, ruido y BBs que vuelan, y eso da al equipo de apoyo información sobre las intenciones del enemigo, y pueden eliminarlo, o por lo menos dar fuego de supresión para que el enemigo no dispare sobre las unidades que avanzan. Esto previene que el enemigo luche con efectividad y se reagrupe. Una ventaja es que los enemigos pueden retirarse o dividirse en grupos pequeños más fáciles de eliminar. Hay algunas cosas que hacen esta maniobra difícil:

- Efectuar fuego de supresión con réplicas de Airsoft puede ser difícil debido a las relativamente cortas distancias de disparo que tienen. Disparar continuamente es divertido, pero no es una manera efectiva de usar la munición.
- No se puede avanzar en pasos mayores de 15 metros, ya que una réplica de Airsoft no llega más lejos.
- El tercer problema es que el equipo de soporte permanece en un lugar, y por ello puede ser blanco de enemigos que ataquen por un lado.

Aparte de esto, esta es la técnica básica en la que se basan otras técnicas, y aquí está una de ellas.

Disparo y Movimiento:

Como se ha dicho, cada grupo se forma con hasta dos pares de miembros. Llamaremos a estos pares Alfa y Beta. Con esta técnica, Alfa realiza fuego de supresión mientras Beta avanza de 10 a 15 metros y se cubre. Cuando Beta ha alcanzado cobertura, comienzan a realizar fuego de supresión y Alfa para de hacerlo, y comienza a avanzar. Alfa pasa a Beta, avanza de 10 a 15 metros y se cubre. Entonces Alfa comienza su fuego de supresión y el ciclo se repite. El fuego de supresión es genial, pero piensa en conservar la munición.

Humo:

El humo es una de las herramientas de más ayuda si se utiliza adecuadamente. Lo primero que se piensa es saturar el área entera con humo espeso, y aunque pueda parecer espectacular, ni tú ni el enemigo podréis ver a más de 10 metros y es cuando empiezan los problemas.

- Si las unidades de reconocimiento no han determinado la localización y número de enemigos no sabrás dónde te estás metiendo.
- Mientras no puedas ver al enemigo, se puede reposicionar o hacer un ataque por los flancos o la retaguardia.
- Es difícil tener la situación bajo control, coordinar el equipo y el ataque.

El humo se debe usar para cubrir una retirada, como señuelo para un ataque o para confundir a los enemigos que atacan. Otra gran utilidad es en el combate urbano, pero se detalla más adelante.

Combate Urbano y Close Quarter Battle (CBQ)

Esta es la misma técnica que se ha comentado, pero hay algunas cosas a tener en cuenta:

- No circules por la calle principal.
- Realiza el movimiento en pasos pequeños entre cobertura, y hacedlo como una unidad, no de uno en uno, ya que así un francotirador tendrá menos tiempo para reaccionar.
- Muévete como se indica en Disparo y Movimiento, con un par cubriendo. Considera cada cobertura como un lugar donde el enemigo se puede esconder. No hay manera de saber qué hay detrás de la esquina en un CBQ.
- Evita ventanas y puertas. Acuérdate de agacharte cuando pases enfrente de una ventana, y evita pasar por puertas, si hay alternativa.
- Agáchate y mantente bajo. La mayoría de la gente apunta por encima del estomago, por lo que no tuerzas las esquinas de pie. Túmbate sobre tu barriga, así serás un blanco más pequeño.
- Cuando sea posible: usa humo para cubrir tu movimiento.
- Cuando te muevas por una calle, coloca al equipo de soporte en el lado con más cobertura. El movimiento se debe hacer sobre distancias cortas, mientras las ventanas, puertas y tejados están cubiertos.

Posiciones de disparo:

Evita usar las posiciones obvias, como ventanas y puertas. Si decides usarlas, asegúrate que el cañón no sobresale. Mantente en las sombras, y enmascara tu posición. Los tejados son buenos lugares, pero si el enemigo te ve puede ser verdaderamente difícil salir de allí.

Limpieza de habitaciones:

No olvides qué tipos de réplicas son las mejores para este tipo de combate. Las réplicas cortas como los Subfusiles y las pistolas son las mejores, pero las escopetas y las carabinas se pueden usar, si se hace bien. Lo básico para limpiar una habitación es lo que sigue. Es la versión militar, donde no te interesan los posibles rehenes.

Un grupo debe limpiar la habitación todo junto. Tres personas hacen la limpieza mientras una permanece fuera comprobando la retaguardia en caso que a un enemigo se le ocurra mirar por otra puerta.

Antes de comenzar la limpieza comprueba unas cuantas cosas. ¿La puerta se abre hacia dentro o hacia fuera? Si hay más de una puerta intenta entrar a través de todas a la vez, aunque puede ser necesario más de un equipo. Si el equipo tiene granadas, es el momento de usarlas.

El primer hombre está preparado a un lado de la puerta, y el segundo se sitúa en el otro lado y prepara una granada. El tercer hombre se sitúa en el mismo lado que el hombre de la granada. El cuarto comprueba el área circundante. El primer hombre abre la puerta y el segundo tira la granada dentro. Inmediatamente después de la explosión de la granada, el primer y tercer hombre entran. El primero comprueba la habitación mientras el segundo cubre desde una localización desde donde pueda ver todo lo posible de la habitación. El lanzador de la granada ha cogido su réplica y cubre la habitación desde la puerta.

Cuando una habitación se ha limpiado, ve a la siguiente cuanto antes. No grites" ¡Limpia!" o cualquier otra cosa, porque lo único que haces es alertar a los enemigos cercanos. Nunca marques las habitaciones como limpias, ya que en el tiempo que ha pasado desde que se limpió los enemigos pueden haberla retomado. Considera cada habitación como hostil.

Consejos generales acerca del movimiento:

- Antes de comenzar el movimiento haz que cada hombre salte para descubrir cualquier equipo que haga ruido. Botellas medio llenas son un error que muchos principiantes cometen.
- Evita moverte por un camino, ya que es bastante obvio y el enemigo tendrá alguien que lo compruebe y es fácil hacer una emboscada. El camino también puede tener alarma.
- Evita caminar por lugares obvios, como orillas y áreas abiertas.
- Si el grupo es atacado por una fuerza mayor, no os limitéis a dar la vuelta y

correr. Esto probablemente conducirá a la división del grupo, y su eliminación. En su lugar utilizad Disparo y Movimiento, donde el par delantero se retira mientras que el trasero efectúa fuego de supresión.

- Si el grupo debe cruzar un obstáculo, piensa con antelación como se va a cruzar. Es muy común que un grupo ocupado en cruzar un obstáculo se olvide de vigilar a los posibles enemigos. Detente y planea antes de alcanzar el obstáculo.

- Comunicación. Cuando el grupo está dentro de un área de juego ningún sonido se debe emitir. El silencio es tan importante como la réplica, porque disminuye las posibilidades de ser descubierto. Utiliza señales de mano en su lugar. Cuando alguien descubra algo, que se agache y lo señale.

- Si sois detectados, no os preocupéis de las señales de mano. Gritar es más rápido e incluso puede asustar al enemigo.

- La agresividad funciona. En algunos casos, y cuando no tengas nada de perder, carga. Esto a menudo asustará al enemigo, e incluso puede correr. Cuando cargues contra el enemigo, dispara en modo automático o ráfagas cortas contra sus líneas. Disparo y Movimiento funciona muy bien en estas situaciones.

El equipo de dos hombres

Un equipo de dos hombres es la unidad táctica más pequeña capaz de mantener las ventajas de fuego de cobertura y de soporte. Un equipo bien entrenado y coordinado puede conseguir más objetivos que una unidad más grande de tropas no entrenadas. En la Historia hay muchos ejemplos de pequeños grupos entrenados que han derrotado enemigos con más hombres y equipo. La clave es el entrenamiento y la coordinación.

Cobertura:

Este es sin duda la ventaja más importante de un equipo de dos hombres. En cualquier momento de la operación hay riesgo de recibir fuego desde un área no cubierta. En aproximaciones a cualquier puerta o vehículo, se debe utilizar un hombre que cubra. Además, durante un combate en habitaciones o estructuras cerradas, un hombre no puede dominar 360 grados, pero dos hombres coordinados estrechamente sí pueden. Cualquier cosa que haga alguien, se sentirá más seguro si un cañón amigo está cubriendo sus áreas de peligro.

Superioridad de fuego – En las operaciones militares, la primera etapa de un asalto exitoso es conseguir la superioridad de fuego. Significa realizar disparos más certeros que los que estás recibiendo.

Fuego convergente – Dos campos de disparo se pueden combinar para cubrir un sector enemigo. Cuando se planea un ataque o una defensa siempre tienes que asegurarte que los ángulos de disparo de los equipos se solapan.

Fuego de cobertura – El movimiento a través de un área dominada por el fuego enemigo debe evitarse cuando sea posible, y el método más seguro de suprimir el fuego enemigo es obteniendo la superioridad de fuego.

Fuego por los flancos – Un equipo coordinado de dos hombres puede hacer que un hombre realice disparos por los flancos, mientras que el otro avanza hacia el enemigo.

Fuego móvil – Si se usa un vehículo, el conductor puede concentrarse en conducir, mientras el otro hombre puede disparar al objetivo.

Respaldo – En un equipo de dos hombres hay que procurar que el equipo y las réplicas sean lo más compatibles posibles.

Moral – Un equipo de dos hombres tiene una gran ventaja psicológica sobre un hombre solo. Tener un amigo que pueda ayudar si te impactan y tenerlo de tu parte en cualquier situación aumenta de manera considerable la moral.

Defensa estática y flexible

En algunos escenarios necesitas proteger algo. En un Capturar la Bandera debes evitar que el enemigo coja tu bandera, por lo que necesitas una defensa.

- Primero hazlo fácil: considera el terreno y piensa. ¿Cómo usarías el terreno si tú fueses el atacante? Coloca tu defensa de acuerdo a esto, para contrarrestar un ataque.

- Obviamente se requerirá defensa estática para lograr lo expuesto anteriormente, pero asegúrate de tener un par o un grupo para tapar cualquier agujero que pueda surgir en tu defensa. El par extra puede reforzar la defensa donde haga falta, flanquear enemigos y proporcionarte tiempo extra para reorganizar la defensa.

- Las líneas de defensa deben ser gruesas. Una defensa delgada se rompe fácilmente, pero una de 3 líneas dura mucho tiempo. Cada puesto debe tener una o dos rutas de retirada para que pueda retroceder un paso cuando lo necesiten.

- La mayor ventaja del atacante es la movilidad y la posibilidad de usar diferentes coberturas. La defensa sacrifica la movilidad, con lo que si un atacante deja algunos jugadores para defender la base, el resto de unidades se pueden usar en un gran ataque. Para contrarrestar esto, asegúrate que todos los ángulos de disparo se solapan para que las diferentes posiciones puedan darse apoyo mutuamente.

- Oculta todas las posiciones. Oculta los búnkers y las trincheras, para que el enemigo no sepa donde están antes de que abran fuego.

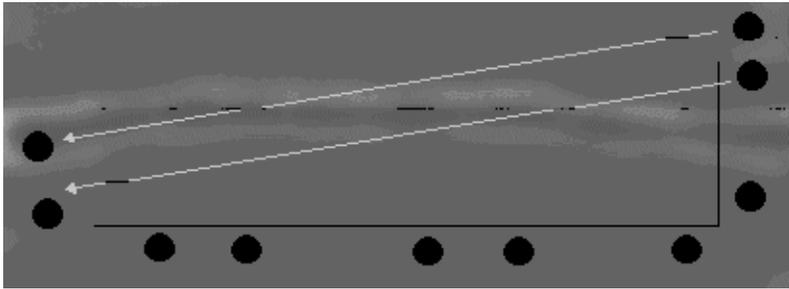
- Las minas de alarma y las bengalas de señales se pueden usar de día y de noche ya que dan información sobre la localización de los atacantes a los defensores. No coloques minas de alarma más lejos de 10 metros, ya que el enemigo tiene que estar al alcance cuando se dispare. Esto incrementa la posibilidad de impactar porque de todas formas van a saber que es una trampa.

- ACHTUNG MINEN! Si, es correcto. Si tienes algún tipo de minas úsalas para minar la entrada de la base, y delante de las trincheras.

Emboscar

La teoría detrás de una emboscada es predecir por donde pasará el enemigo, colocarse en posición y esperar a que el enemigo caiga en la trampa. Esto raramente funciona porque nueve de cada diez veces el enemigo pasa por otro camino. Una emboscada se debe hacer por donde el enemigo menos se espera. La forma más fácil de hacer una emboscada es hacer un cebo. En este ejemplo se usan dos grupos (8 hombres). Un par se mueve por delante del resto y son el

cebo.



El trabajo del cebo es localizar al enemigo, disparar un par de ráfagas y volver al grupo principal, que habrá preparado una apresurada emboscada. El cebo pasa a través de la emboscada y no se detiene hasta que los disparos empiezan, entonces volverá atrás y cubrirá la retaguardia de la emboscada, para que el enemigo no se escape.

El grupo principal debe utilizar movimientos tácticos simples cuando se muevan. El par que pertenece al mismo grupo que el cebo es quien vigilia la retaguardia. La emboscada se debe hacer en forma de L o de línea, para evitar dispararse entre sí. Hace tiempo, una emboscada se preparó con hombres a ambos lados, y se preguntaron porqué tuvieron bajas. La flecha indica como se mueve el par cebo a través de la emboscada.

Asegúrate que una réplica de soporte está situada al final de la emboscada, ya que así tendrá un buen ángulo de disparo. Si todo el mundo dispara al mismo enemigo, el resto tendrán un segundo o dos para reaccionar. Todos deben disparar al mismo tiempo, y cada uno debe tener su ángulo de disparo. El último par empieza disparando a los primeros enemigos, el par central dispara a los enemigos del centro, y el primer par inicia la emboscada cuando el último par del enemigo pasa por su ángulo de disparo. Cuando se ha eliminado al último par del enemigo, se dispara hacia el centro, y al resto de enemigos. Si se permiten granadas, úsalas, pero comprobad que no pueden dañar al equipo propio.

Durante una emboscada asegúrate de usar bengalas y cualquier otra cosa que confunda al enemigo. Siempre comprueba que el enemigo entre en la zona de minas cuando estén dentro del perímetro de la emboscada. Intenta esperar a que el enemigo esté a menos de 5 metros ya que así se incrementa la posibilidad de éxito. Si una emboscada se va al infierno, realiza una retirada controlada utilizando disparo y movimiento mientras se usa humo como cobertura.

Juego nocturno

El movimiento por la noche es radicalmente diferente al de día. La primera cosa de la que te darás cuenta será que tus sentidos están más alerta que durante el día, por lo que úsalos. El oído es especialmente importante de noche. Tu movimiento debe ser lento, y antes de poner tu pie en el suelo comprueba la existencia de hojas secas y ramas, para hacer tu movimiento lo más silencioso posible. Esta es la regla número uno.

El otro gran problema es la línea del cielo. Como probablemente sabrás la noche no es completamente oscura y si dejas a tus ojos el tiempo suficiente para acostumbrarse, verás bastante bien. Una de las primeras cosas que notarás es lo claro que puedes ver objetos contra el cielo brillante. Esto es la línea del cielo. Para hacerlo fácil, si algo crea una silueta contra el suelo, y ese algo eres tú, serás disparado. Por lo tanto la segunda regla es evitar la línea del cielo.

Si necesitas luz para leer mapas u otra cosa, utiliza una linterna con un filtro rojo y mira al objeto iluminado, no a la fuente de luz. La luz roja no causa que pierdas la visión nocturna. Lleva unos 20 minutos acostumbrar los ojos a la poca luz. En la oscuridad los ojos funcionan de manera diferente, y si miras directamente a un objeto, aparecerá borroso y oscuro. En su lugar, mira alrededor del objeto, y mueve el foco de visión alrededor del él. Intenta mirar con un fondo brillante, como el cielo, y verás más claro. Si hay luna, verás mejor con ella a la espalda. Los objetos se perciben de manera diferente por la noche y el día, y si es posible aprende el terreno durante el día, para que te sea más fácil verlo por la noche. Los prismáticos son útiles por la noche debido a que recogen la luz, pero usa solo la parte baja de su campo de visión.

De noche es difícil mantener formaciones y es fácil perder el contacto con tus compañeros de equipo, pero las mismas técnicas que se usan de día funcionan, aunque quizás quieras acortar las distancias entre hombres a la mitad. Esto significa que debes ser capaz de ver a tu compañero cuando se mueve, pero no cuando está quieto.

Combate nocturno

El primer problema con el combate nocturno es que las miras abiertas son inútiles, pero si están pintadas con pintura luminosa o con tritio se pueden usar de noche o con poca luz. Un punto en la mira delantera, y dos puntos en la trasera es lo mejor. Y lo más importante de todo, comprueba el objetivo y tu campo de tiro para que puedas identificar los blancos antes de disparar.

Comunicaciones nocturnas

Las señales de mano son a menudo totalmente inútiles de noche ya que es probable que tus compañeros no puedan verlas. Utiliza pequeños sonido y golpes en el cuerpo para comunicarte. Una serie de golpes cortos es el mejor método, pero requiere que estés cerca de tu compañero. Una radio de comunicaciones con un auricular y señales Morse son útiles, e incrementan la distancia a la que te puedes comunicar. Los micrófonos de garganta son excelentes, pero caros. Quien los usa solo debe susurrar y su voz se oirá perfectamente por los auriculares.

Bengalas de señalización

Si te encuentras iluminado por una bengala, inmediatamente cierra un ojo e intenta no mirar a la luz. Así no perderás la visión nocturna. Cerrando un ojo conservarás parte de la visión nocturna. No caigas en el pánico, utiliza disparo y

movimiento para retirarte de manera coordinada. Grita las órdenes, ya que el enemigo sabe donde estás. Es más importante hacer una buena retirada que ser divididos. Si eres tú quien usa las bengalas, intenta colocarlas de manera que el enemigo muestre su silueta delante de la luz causada por la bengala, o que sea iluminado directamente. Las bengalas de señales son buenas también para otras cosas, como ser señuelos.

Control del fuego:

El ser capaz de utilizar la cantidad y el tipo de fuego adecuados a una situación dada puede ser el factor decisivo para ganar una partida. Cualquier confrontación se basa a menudo es obtener la superioridad de disparo. Si un equipo consigue la superioridad y es capaz de mantenerla, la confrontación está ganada. O al menos es la teoría...

Apuntar:

Se apunta cuando se hacen 5 o 6 disparos por minuto contra un enemigo. El disparo es preciso. El disparo apuntado se usa cuando hay mucha distancia y el blanco muestra poca superficie.

Doble tapón:

Dos disparos rápidos hacia un enemigo. El doble tapón se usa para incrementar la posibilidad de impactar a un enemigo que aparezca y desaparezca rápidamente.

Fuego de supresión:

El fuego de supresión no es apretar el gatillo y rociar bolas en la dirección del enemigo. Esto se llama "rociar y rezar" y se debe evitar ya que a menudo es malgastar la munición. En su lugar dispara ráfagas cortas de 3 a 6 disparos en la dirección del enemigo cada segundo. Cuanto más cerca mejor.

Fuego sostenido:

Se utiliza para detener el avance del enemigo sin malgastar munición. El fuego sostenido consiste en disparar de 5 a 9 veces cada 5 segundos.

Alguien puede notar que una réplica estándar solo puede dar fuego de supresión durante unos 10 segundos antes de vaciar el cargador (no un HiCap). Y pasarán sobre 40 segundos antes de vaciar un cargador si se usa fuego sostenido. Es por ello que existen las réplicas de soporte. Una réplica de soporte en Airsoft, como la M60 de TOP, puede proveer de fuego de supresión durante unos 5 minutos.

Comunicación:

Para que un equipo funcione eficazmente requieren comunicarse. Por lo tanto la comunicación debe establecerse y mantenerse durante una operación. Tu compañero debe saber que estás haciendo, y cuando lo estás haciendo. La manera más fácil de hacerlo es hablando. El sentido común nos dice que esta manera no es la adecuada si el sigilo es importante. Las señales de mano u otra

forma de comunicación es lo adecuado en estos casos. La comunicación por radio incrementa la coordinación del equipo en distancias largas y puede subir la moral. Algunas órdenes verbales ayudan bastante, y los otros miembros del equipo deben responder cuando las entiendan, de manera que no haya equívocos.

¡Recargando! – Se da cuando un miembro necesita recargar su réplica. No debe comenzar a recargar hasta que su compañero ha confirmado con "¡Cubriendo!". Mientras recargas debes estar pendiente de tu área de amenaza.

¡Cubriendo! – Esta es la respuesta de la persona que cubre cuando su compañero está recargando. Con este procedimiento la persona que cubre debe mantener ambos ángulos de fuego bajo su cortina de cobertura.

¡Cúbreme! – Esta orden se usa cuando necesitas fuego de cobertura para poder moverte. No empieces a moverte hasta que tu compañero confirme con "¡Cubriendo!".

¡Moviendo! – Esta hace saber a tu compañero que te estás moviendo y puedes cruzar su campo de tiro. El otro miembro del equipo debe bajar su cañón y estar más alerta.

¡Suspensión! – Esta orden no solo informa a tu compañero que tienes un problema, sino que le indica también que debe cubrir ambos campos de visión, y que no tendrá respaldo hasta que no hayas arreglado tu problema.

¡Herido! – Si te impactan debes dar esta orden, y es la responsabilidad de los demás el cubrirte y evacuarte. Debes mantener la cobertura sobre tu sector.

Estas órdenes deben especificarse para cada misión concreta, de manera que se cubran necesidades específicas. Puede ser inteligente reemplazar estas órdenes con palabras clave, para que el enemigo no entienda lo que estás haciendo.

Señales de mano:

Las señales de mano se usan para coordinar un equipo y comunicarse silenciosamente. No sé de donde han salido algunos de los dibujos, por lo que si alguien tiene Copyright sobre ellas, por favor, que mande un mail.

Aquí hay once señales de mano diferentes:



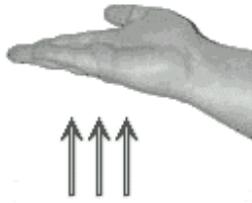
Alto / Parar:



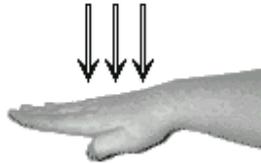
Mira / He visto algo



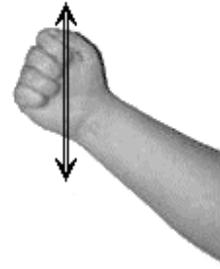
Reúnete / Ven aquí



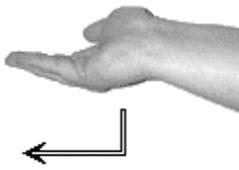
Levanta / Camina arriba



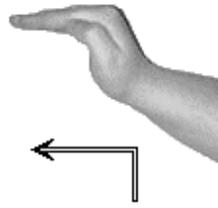
Agáchate / Quédate abajo
Repta



¡Deprisa! / ¡Rápido!



Baja



Sube



Prepárate / Quita el seguro



Obstáculo / Objeto



Dos: Usa los dedos para indicar números.
Abre y cierra la mano para indicar cinco.

Ficha de réplicas:

Aquí están algunas de las réplicas más comunes en el campo de batalla. El propósito de esta lista es ayudar al principiante a distinguir cual es cual. Todas estas AEG están fabricadas por Tokyo Marui.

HK = Heckler & Koch



HK MC51, EG700, 70bbs, Mini Battery



HK MP5 SD5, EG700, 50bbs, SD Battery



HK MP5A5, EG700, 50bbs, Mini Battery



HK G3 SG1, EG700, 70bbs, Large Battery



HK MP5K, EG700, 28bbs, AK Batt.



Colt M16A2, EG1000, 70bbs, Large Battery



Colt XM177, EG560, 70bbs, Mini Battery



Colt M4A1, EG1000, 70bbs, Mini Battery



FA MAS F1, EG560, 60bbs, Large Battery



Steyr AUG Military, EG700, 80bbs, Mini Battery



AK 47, EG700, 70bbs, Large Battery



UZI, EG1000R, 40bbs, Mini Battery

Lista de abreviaturas:

Aquí hay una lista de las diferentes abreviaturas que se utilizan en foros de noticias, libros, revistas y publicaciones similares. Son los originales en inglés, que es lo más probable que te encuentres.

AEG - [Automatic Electric Gun] Réplica de Airsoft eléctrica.

AO - [Area of Operations] Área de juego.

ASG - [Airsoft gun] Esta es la abreviatura de Airsoft Gun.

AWOL- [Absent WithOut Leave] Coger un permiso cuando no se ha autorizado.

BB - [Pronunciado en inglés "Bi-bi"] La munición de 6mm que se usa en Airsoft. BDU - [Battle Dress Uniform] La ropa que lleva un soldado.

Click - Kilómetro.

CO - [Commanding Officer] El oficial que da las órdenes.

CQB - [Close Quarter Battle] Combate a corta distancia, usado para describir el combate dentro de edificios.

DA - [Double Action] La réplica no se tiene que amartillar para dispararla.

ETA - [Estimated Time of Arrival] El tiempo estimado para llegar a algún sitio.

FARP - [Forward Arming and Refueling Point] Una base adelantada para reaprovisionarse.

unidades militares, y el juego es habitualmente estratégico, como Defender la Base, Atacar la Base, Búsqueda y Destrucción o similar.

TacSim es la simulación de situaciones tácticas. Las escaramuzas estilo SWAT son un tipo de TacSim.

Variantes de juego:

Último hombre en pie (Últimos homo statans): Todos contra todos en una partida a menudo limitada en tiempo y superficie de juego.

Retorno a los orígenes: Una partida donde solo se permiten réplicas de muelle. La munición puede estar limitada.

Exterminar (Team mot team): Dos equipos luchan entre sí hasta que se acaba el tiempo o un equipo es eliminado.

Capturar la bandera: Dos equipos luchan entre sí e intentan capturar la bandera del otro para llevarla a su propia base. La bandera se debe llevar de manera visible. Este escenario se puede jugar en dos variantes: “Bandera Viva” o “Bandera Muerta”. En “Bandera Viva” si el portador de la bandera muere, otro puede cogerla. En “Bandera Muerta”, el portador debe retornar la bandera a la base del enemigo, antes de poderla capturar de nuevo.

Dos bases, una bandera: En esta partida hay dos bases, pero solo una bandera que debe situarse en el centro del campo entre las dos bases. Un equipo comienza en cada base. El objetivo es llevar la bandera a la base del enemigo. Cuando la bandera alcanza la base del enemigo, pierde. Si el portador de la bandera muere, cualquiera puede coger la bandera.

Coger la bandera: Dos equipos, o más, que intentan ser el primero en alcanzar la bandera. El equipo que logre alcanzar vivo la bandera gana. Esta partida debe jugarse en un terreno bastante abierto.

Traidores: De nuevo dos equipos en una versión del Capturar la bandera. Pero el árbitro a discreción escoge un jugador de cada equipo, que tendrá ambos marcadores de equipo. Intenta escoger un jugador que no haya tenido mucha suerte durante el día. Informa a los equipos que tienen un traidor. La partida se desarrolla como un Capturar la bandera, pero después de 5 minutos de partida los traidores pueden cambiar de equipo cuando quieran. No confíes en tus compañeros.

Caza del hombre: Un jugador voluntario es la presa y el resto son los cazadores. A la presa se le da una pistola y algo de munición, y los cazadores pueden usar lo que quieran. Los cazadores deben ser entre 4 y 10. La presa gana si consigue alcanzar un lugar específico en el tiempo especificado. El cazador que dispare a

la presa gana. Los cazadores no se pueden disparar el uno al otro.

Cazadores de recompensas: Un escenario en el que cada uno se vale por sí mismo. Cada jugador recibe un marcador de equipo. A una señal, los jugadores corren por el campo. A la siguiente señal la partida empieza. Cuando alguien es eliminado, debe dar el marcador de equipo al eliminador. Quien elimina elige si el eliminado debe moverse hacia él, o viceversa. No se permite la formación de equipos, y quien lo haga será descalificado. El tiempo de juego debe ser al menos de una hora, y el jugador que gana es quien tiene más marcadores.

Se busca, preferentemente muerto: Un equipo pequeño, el 20% de los jugadores (prisioneros) deben moverse a través de un área que está guardada por el 80% de los otros jugadores. Los prisioneros no pueden llevar cualquier tipo de réplica grande, o de soporte. Los guardas pueden escoger la réplica que quieran. Cada prisionero que alcance la meta se considera ganador. El límite de tiempo está entre 30 minutos y varias horas.

Comando Raid: Un grupo pequeño forma los comandos. El resto de jugadores se dividen para defender los objetivos. Los defensores salen primero y empiezan a guardar los objetivos. Cada objetivo debe ser defendido por la misma cantidad de jugadores que el grupo de comandos. Los comandos son llevados a un área fuera del espacio de juego. Este será su punto de inserción y extracción. Cuando los comandos hayan terminado su misión, al menos la tercera parte debe volver al punto de salida o no podrán ganar. Informa a los comandos que deben alcanzar un punto del área de juego, la Zona de Lanzamiento, donde podrán encontrar información sobre qué objetivos deben atacar y donde encontrar la bandera. Cuando han capturado la bandera deben dejarla en la Zona de Lanzamiento y volver al punto de extracción. Tiene que haber un límite de tiempo. Los guardas se pueden atrincherar a sí mismos y mandar patrullas, pero no pueden dejar los objetivos desprotegidos.

Paracaidistas: Dos equipos se dividen. Un cuarto de los jugadores son los paracaidistas, a los que se les vendan los ojos y se les lleva a la Zona de Lanzamiento. En la zona de lanzamiento se les da un mapa simple del área. Los otros jugadores se dividen para defender tres objetivos en el área. El objetivo de los paracaidistas es destruir un objetivo, llevándose su bandera y volver al Punto de Recogida. Cuando el árbitro en la Zona de Recogida obtiene la bandera, los paracaidistas ganan. El mapa debe tener fallos, y uno de los objetos debe estar situado en el sitio equivocado, o se puede indicar una bandera extra.

Rescate de rehenes: De nuevo dos equipos se dividen. Un equipo se divide entre "Rehenes" y "Rescate", mientras que los miembros del otro equipo son los guardas. Los Rehenes se dividen en diversas localizaciones. El equipo de Rescate puede llevar réplicas extra para los Rehenes. Los Rehenes pueden intentar escapar, pero entonces podrán ser eliminados (disparados mientras intentaban huir). Se debe rescatar al 50% de los Rehenes por lo menos.

SWAT, eliminar terroristas: Un clásico. Un equipo SWAT (25 % de los jugadores) debe limpiar un área de terroristas. Recomendable hacerlo en un edificio.

La casa asesina: Un jugador o un equipo pequeño debe limpiar en el menor tiempo posible una casa que ha sido preparada por los organizadores. Cada habitación debe limpiarse de enemigos, pero no puede haber fuego amigo.

Asesinos: Dos jugadores deben eliminar a un jugador específico y alcanzar su punto de entrada antes de que se acabe el tiempo.

Matar a los oficiales: Dos equipos, cada uno con un oficial. El objetivo es eliminar al oficial del equipo contrario sin que maten al propio oficial. La munición puede estar limitada. Otra variante es que el oficial no se pueda mover.

Rey de la colina: Un tercio de los jugadores se atrincheran en una colina o área relativamente abierta y el resto de jugadores son los atacantes. En la cima de la colina hay una bandera, y el equipo que esté más cerca de ella cuando se acaba el tiempo gana. La colina debe ofrecer mucha protección.

Refuerzos: Es una variante del Rey de la colina con dos equipos. De uno de los equipos se escoge un grupo pequeño (un tercio). Este grupo se atrincheran en la colina, protegiendo la bandera, mientras que el otro equipo se sitúa debajo de la colina, fuera del rango de disparo. Los dos tercios restantes del primer equipo se van a un lugar a 5-10 minutos de la base de la colina. El equipo que esté más cerca de la bandera cuando se acabe la partida gana. El tiempo de juego debe ser entre 20 y 40 minutos.

Zombis: Otro escenario equipo contra equipo, pero todos los jugadores eliminados deben ir a un punto de salida adicional. Cuando tres jugadores eliminados están en este punto, forman un equipo zombi y pueden volver a jugar. El nuevo equipo zombi lucha contra el resto de equipos, incluyendo otros equipos zombi. La partida se acaba cuando solo queda un jugador de los equipos originales.

Trincheras: Un área rectangular de unos 50x125m se divide en 10 sectores de 2x5m. Los dos equipos deben ser grandes, de unas 15-40 personas, y deben comenzar en los lados opuestos cortos del campo. El equipo que controle más sectores cuando se acaba el juego gana. Se necesitan al menos 2 hombres sin enemigos para controlar un sector. Se usa la regla de carne herida.

Coge al muñeco: Un muñeco (relleno, del tamaño de un hombre y con un peso de al menos 40Kg.) está en el centro del área de juego cuadrada. El área es abierta, y plana, pero con muchos objetos para cubrirse. Cada lado es el punto de salida de un equipo de 3 a 5 jugadores. El objetivo es coger al muñeco y llevarlo a tu base. Esta partida se supone que es rápida e intensa. Es básicamente un Capturar la Bandera en versión ring.

CQB (Close Quarter Battle): Versiones dentro de edificios de muchos juegos. Se juega a menudo en una casa grande o varias casas.

Leyes de Murphy en Airsoft

1. El fuego amigo, no lo es.
2. Las réplicas sin retroceso, no lo son.
3. Los fuegos de supresión, no lo serán.
4. No eres Superman; los Infantes de Marina y los pilotos de caza toman nota.
5. Un golpe a lesión tonto sufrido jugando, es la manera de decirte de la Naturaleza de que te tranquilices.
6. Si es un plan de ataque estúpido, pero funciona, no es estúpido.
7. Trata de parecer insignificante; al enemigo puede que le quede poca munición y no quieran gastar una bola en ti.
8. Si a la primera no lo consigues, pide un ataque aéreo.
9. Si estás adelantado a tu posición, tu artillería se quedará corta.
10. Nunca compartas una trinchera con alguien más valiente que tú.
11. Nunca te vayas a la cama a dormir con alguien más loco que tú.
12. Nunca olvides que tu réplica fue hecha por el fabricante más barato.
13. Si tu ataque va de puta madre, es una emboscada.
14. La maniobra de diversión del enemigo que estás ignorando, es su ataque principal.
15. El enemigo ataca invariablemente en dos ocasiones: cuando ellos están listos y casi siempre, cuando no lo estás tú.
16. Ningún plan de operaciones sobrevive al contacto inicial.
17. No hay NADA que se asemeje al plan perfecto.
18. Cinco segundos de mecha siempre se queman en tres.
19. No hay nada como un ateo en una trinchera.
20. Un enemigo en retirada está probablemente replegándose y reagrupándose.
21. Las cosas importantes son siempre simples. Las simples son siempre duras.
22. El camino fácil estará siempre minado.
23. El trabajo en equipo es esencial: le da al enemigo otros blancos a los que disparar.
24. No aparezcas como un blanco claro, atrae el fuego. Por esta razón, no es de ningún modo raro que los portaaviones sean conocidos como imanes de bombas.
25. Nunca atraigas al fuego enemigo: cabrearás a todos los que están a tu alrededor.
26. Si estás escaso de todo, menos de enemigos, estás en la zona de combate.
27. Cuando has asegurado el área, comprueba que el enemigo lo sabe también.
28. Las bolas que llegan tienen derecho de paso.
29. Ninguna unidad lista para el combate ha pasado nunca una inspección.
30. Ninguna unidad lista para inspección ha pasado nunca por el combate.
31. Si tienes al enemigo a tu alcance, tú también los estarás de ellos.
32. La única cosa más precisa que el fuego enemigo que se acerca, es el fuego amigo entrante.
33. Las cosas que deben ser enviadas juntas como un conjunto, no lo son.
34. Las cosas que deben trabajar juntas, no pueden ser llevadas al campo de esa manera.
35. Las radios o walkies, fallarán en cuanto necesites apoyo de fuego.
36. Los radares tienen tendencia a fallar por la noche y con mal tiempo, y especialmente durante ambos.
37. Cualquier cosa que hagas puede matarte o eliminarte, incluyendo nada que tenga que ver con ello.
38. Hazlo difícil al enemigo para entrar, y tú no serás capaz de salir.
39. Las bolas trazadoras trabajan en ambos sentidos.
40. Si consigues más objetivos de los que te tocan, tomarás más objetivos de los que en realidad te tocan.

41. Cuando ambas partes contendientes están convencidas de que van a perder, las dos tienen razón.
42. Los jugadores veteranos son predecibles; el mundo está lleno de peligrosos aficionados.
43. La Inteligencia Militar es una contradicción.
44. Fortifica tu vanguardia; te dispararán desde retaguardia.
45. El clima atmosférico no es neutral.
46. Si no lo puedes recordar, la espada de dos filos siempre está apuntándote a ti.
47. Lema de la Defensa Aérea: abátelos y clasifícalos en el suelo.
48. Si vuela muy elevado, caerá perforado; lento y bajo, caerá al caraj...
49. La Caballería no viene siempre al rescate. El Napalm es un área de apoyo a las réplicas.
51. Las minas son armas de igual oportunidad.
52. Los bombarderos B-52 son el último arma de apoyo cerrada.
53. Lema de los francotiradores: estírate y toca a cualquiera.
54. El matar en nombre de la paz, es como joder a la virginidad.
55. Lo único que te hace falta, nunca lo llevas encima.
56. Las partes intercambiables, no lo son.
57. No es de la bola con tu nombre de la única que te tienes que preocupar; es de la que pone "a todo el que le concierna" de la que te tienes que estar atento.
58. Cuando tengas una duda, vacía tus cargadores (disparando claro!).
59. El equipo con el uniforme más simple gana.
60. El combate se llevará a cabo en el suelo entre dos mapas anexos.
61. Si el jefe de pelotón puede verte, también puede el enemigo.
62. Nunca te quedes de pie cuando te puedas sentar, nunca te sientes cuando puedas tumbarte, nunca te quedes despierto cuando puedas dormir.
63. La cosa más peligrosa de este mundo es un teniente novato con un mapa y un compás.
64. En las excepciones, prueba las reglas, y haz pedazos el plan de batalla.
65. Todo funciona en tu cuartel, todo falla en la oficina del coronel.
66. El enemigo nunca te ve hasta que cometes un error.
67. Un soldado enemigo nunca es suficiente, pero dos son absolutamente demasiados.
68. Un set completo de uniformes limpios y secos, son un imán para el barro y la lluvia.
69. Cuanto peor sea el tiempo, más tiempo serás requerido para estar afuera.
70. En cualquier momento en que tengas un montón de munición, nunca fallarás en puntería. En cualquier momento en que te quede poca munición, no serás capaz de darle a una pared a 10 metros.
71. Cuanto más cara sea una réplica, más lejos tendrás que mandarla para reparar.
72. La complejidad de una réplica es inversamente proporcional a la habilidad de quien la maneje.
73. La experiencia en el campo de batalla es algo que no conseguirás hasta que justamente te haga falta.
74. No importa de que manera tengas que marchar, porque siempre será cuesta arriba.
75. Si se consigue suficiente información, con cualquier duda se podrá probar lo que sea.
76. Por cada acción, hay una igual y en oposición crítica.
77. Los ataques aéreos siempre llegan más allá del blanco, la artillería siempre se queda corta.
78. Cuando repases las frecuencias de radio que escribiste antes, las más importantes serán ilegibles.
79. Aquellos que dudaron bajo fuego normalmente no terminan eliminados o muertos en acción.
80. La parte más dura de ser un oficial, es que las tropas no saben lo que quieren, pero saben muy bien lo que NO quieren.
81. Robar información de una persona se llama plagio. Robar información del enemigo se llama recolección de inteligencia.
82. La réplica que usualmente necesitas en aprieto gordo es una ametralladora.
83. El oficial perfecto para el trabajo, será transferido ese día después de que cualquiera haya firmado el papeleo.
84. Cuando tienes suficientes pertrechos y municiones, el enemigo tarda dos semanas en atacar. Cuando estás a dos velas de suministros, el enemigo decide atacar esa misma noche.
85. El soldado más novato y con menos experiencia es el que suele ganar cualquier condecoración.

86. El Corazón Púrpura prueba que fuiste lo bastante ágil de mente para crear un plan, estúpido para intentarlo, y afortunado para sobrevivir a él.
87. Murphy era un gruñón
88. Matemáticas de la cerveza: 2 cervezas elevadas a 37 hombres = 49 casos.
89. Matemáticas de conteo de Cuerpos: 3 guerrillas más 1 probable más 2 cerdos = 37 enemigos muertos en acción.
90. El radio de explosión de una granada de mano es siempre un metro más que radio de salto.
91. El apoyo aéreo todo-tiempo climatológico, no funciona en malas condiciones atmosféricas.
92. La valía de combate de una unidad es inversamente proporcional a su elegancia de sus atuendos y apariencias.
93. Una ruta de gran importancia es un fiasco.
94. Cada orden que pueda ser mal comprendida, lo será.
95. No hay lugar como una trinchera conveniente.
96. No seas el primero, no seas el último y no seas voluntario para cualquier cosa.
97. Si tus posiciones están firmemente asentadas y estás preparado para detener el asalto del enemigo, ellos se desviarán por un flanco.
98. Si tu emboscada está correctamente montada, el enemigo no pasará por ahí.
99. Si la marcha de tu flanco va bien, el enemigo aguardará a que rebases su flanco.
100. La densidad de fuego incrementa proporcionalmente la curiosidad del blanco.
101. Los objetos extraños atraen el fuego- nunca te escondas de tras de uno.
102. Contra más estúpido sea el jefe de grupo, más misiones importantes le encargarán llevar a cabo.
103. La auto-importancia de un superior es inversamente proporcional a su posición en la jerarquía.
104. Siempre hay una manera, y usualmente no funciona.
105. El éxito ocurre cuando nadie mira, el fallo se da cuando el General está mirando.
106. El enemigo nunca monitoriza tus frecuencias de radio hasta que emites en un canal que no es seguro.
107. Cuando quiera que arrojes tu equipo en un cuerpo a cuerpo, tu armamento y granadas caen más lejos, y tu cantimplora aterriza en tus pies.
108. Tan pronto como te ponen comida caliente en el campo de batalla, se pone a llover.
109. Nunca le digas al Sargento de Pelotón que no tienes nada que hacer.
110. La gravedad de una herida en una refriega, es inversamente proporcional a la distancia de cualquier forma de cobertura.
111. Punto andante = cebo de francotirador.
112. Tu vivac para la noche es el lugar donde te quedaste cansado de la marcha de ese día
113. Si solo una solución puede ser encontrada para un problema en el campo, normalmente será una solución estúpida.
114. La discreción es la mejor parte del valor. La retirada es la mejor parte de la discreción.
115. Hay solo dos ocasiones en las que puedes ser eliminado: cuando te encuentres solo, o cuando estés con alguien más.
116. Cualquier plan, explicado por el líder del grupo, tendrá tantas interpretaciones como número de jugadores lo hayan escuchado.
117. Siempre hay alguien mejor, más rápido y más joven que tú.
118. Cuando creas que nadie pueda ser tan tonto de esconderse de algún objeto o sitio en particular, una persona te disparará parapetada desde detrás de ese objeto o sitio...
119. El número de jugadores que tengas, en una situación en la que irremisiblemente vais a perder la partida, es directamente proporcional al número de "jilipolleces" de ideas que tendrás que escuchar para salir de esa situación.
120. ¡Si estás dudoso, dispara!
121. ¡Nunca tomes la responsabilidad de NADA!
122. Cualquiera de las anteriores combinadas.

Reglas

Regla 1: ¡Apréndete las reglas y síguelas!

Todo el mundo que juegue debe conocer las reglas y obedecerlas. Si hay algo que no está claro, pregunta a los organizadores. Las reglas existen para hacer el juego divertido y seguro. Todo el mundo que quiera jugar con otras reglas debe decirlo a los organizadores, pero cualquiera que juegue en el área común debe seguir las reglas. En algunos escenarios se pueden utilizar reglas especiales que pueden afectar a las reglas básicas. En esos casos las reglas especiales se explican antes de comenzar a jugar.

Regla 2: Acepta al equipo.

Los organizadores de la partida dividen los equipos.

Regla 3: Estate preparado.

Asegúrate que estás preparado antes de comenzar la partida. Comprueba tus réplicas y equipo. El alquiler de equipo y réplicas se acordará previamente con los organizadores para que haya suficientes para todos, si no has avisado con antelación de tu alquiler deberás esperar a que sobre alguna. La señal de preparados se da cuando faltan 10 minutos para comenzar una partida. Un equipo se dirige todo junto a la zona de juego. No llegues tarde.

Regla 4: Responsabilidad del equipo y las personas.

El jugador es responsable de todo lo que haga y use. Si un jugador rompe algo será el responsable económico. Suceden accidentes, pero se cuidadoso y discúlpate si eres el responsable de un accidente, y paga por lo que rompas.

Regla 5: Equipo perdido.

Informa del equipo perdido. Incluye marcas distintivas y una descripción. Debe existir una recompensa para quien encuentre un objeto perdido. Si se encuentra equipo, y nadie lo reclama, se venderá a los 3 meses, y el dinero irá al club.

Reglas Básicas

§1 ¡La Seguridad es lo primero!

1. En el área de juego se prohíben las réplicas que no sean de Airsoft. Esta regla existe para asegurar que solo réplicas de Airsoft existen en el área, minimizando riesgos.

2. ¡Sin gafas protectoras no se juega! Todos los jugadores deben usar las gafas de protección apropiadas, en el área de juego y los alrededores. No te quites las gafas empañadas. Existen gafas que no se empañan. Todas las gafas deben ajustarse correctamente y no se deben mover, incluso si el jugador corre o hace movimientos bruscos.

3. Réplicas y equipo de protección:

Equipo personal:

El único equipo necesario son las gafas protectoras (§1.2). Las máscaras faciales, protección de oídos y similares son opcionales.

Cargadores y munición:

El peso máximo de una bola es de 0.45 gramos. El diámetro es de 6 u 8 milímetros y se recomiendan bolas biodegradables al menos para entornos naturales.

Tipos de réplicas:

Todas las réplicas pertenecen a uno de los tres tipos posibles: estándar, francotirador o soporte.

- Las réplicas de soporte son réplicas de longitud completa con bípode (o parecen un arma de soporte) que pueden disparar en automático y tienen un HiCap o un cargador de caja. Se permiten hasta 3000 BBs. La energía máxima permitida es de 1.0J con BBs no más pesadas que 0.25g. (la potencia max. varía en función de las normas internas de cada club)

- Los rifles de francotirador son rifles de cerrojo o semiautomáticos. No se permiten cargadores HiCap ni tiro automático. Estas réplicas pueden mejorarse hasta 2.0J y pueden usar BBs de hasta 0.30g BBs. (la potencia max. varía en función de las normas internas de cada club)

- Las réplicas estándar son casi todas las demás. La energía máxima es de 1.0J y las BBs no pueden pesar más de 0.25g. Suele haber limitación a la cantidad de BBs que puede tener una réplica estándar, y a menudo es de 300 a 600 BBs. (la potencia max. varía en función de las normas internas de cada club)

Se permite mejorar todos los tipos de réplica con cañones de 6.04 mm.

4. Está prohibido disparar a alguien que no lleve gafas de protección. Informa al jugador de las reglas y coméntalo a los organizadores después.

5. Un jugador es alguien que sabe que se está haciendo una partida de Airsoft, está dentro del área de juego, y es parte de uno de los equipos. Un jugador sigue las reglas. Cualquier otro no es un jugador.

§2 ¡Un disparo, un muerto!

1. Un disparo en cualquier parte del cuerpo es una baja. Esto incluye impactos en el equipo que hay en la ruta entre el atacante y el blanco, este equipo incluye radios y botellas de agua entre otros, la única excepción serían escudos tácticos o similares.

2. Los rebotes no son impactos. Si una bola se desvía por la hierba, arbustos u hojas, el disparo no es un rebote.

3. Un disparo del propio equipo, conocido como Fuego Amigo, sigue siendo una baja. Mira §1.2.

4. Cualquier jugador que ha sido eliminado lo confirmará gritando "MUERTO", se colgará la réplica, pondrá sus manos en la nuca, e irá al punto de reunión sin molestar en la partida. Si la eliminación sucede durante una gran confrontación, o similar, el jugador eliminado se sentará, con las manos en la nuca, y esperará a que la batalla se reduzca de intensidad o termine. En algunos escenarios el jugador eliminado no debe gritar que ha sido eliminado.

5. En algunos escenarios especiales hay reglas especiales concernientes a la eliminación. Son las siguientes:

"Reencarnado":

Un jugador que ha sido eliminado vuelve al punto de reunión. Después de un tiempo establecido el jugador se reencarna y puede volver al área de juego. El tiempo estándar son 10 minutos.

"Carne Herida":

Se necesitan dos impactos para morir, o uno en la cabeza.

"Herido":

Un impacto en la cabeza, pecho o estomago es una eliminación. Un impacto en un brazo o pierna hace que esa parte del cuerpo se vuelva inútil. A un brazo herido solo se le permitirá amartillar una pistola de muelle o similar. Una pierna herida impide que te apoyes en ella. Si quieres moverte y te han dado en una pierna, salta a la pata coja.

"Medico":

Igual que "Herido", pero hay un médico en los equipos con una caja especial con tiras de ropa. Si un médico ata una tira de ropa alrededor de una parte herida, no se considerará como herida. Debe ser el médico quien ate la tira.

"Armadura":

Una pieza de armadura es algo pesado y embarazoso. El primer impacto en una armadura se ignora. Los cascos se consideran armadura. Un chaleco "antibalas" (*bueno*, "*antibolas*") también es armadura.

§3 ¡Sin rehenes!

1. Cubrirse o mezclarse con personas que no sean jugadores para evitar ser disparado se considera toma de rehenes. Esto está prohibido.

2. No se permite atacar o disparar de manera que puedan ser impactados o

heridos personas que no sean jugadores.

3. Si se da la circunstancia y se tiene una situación con rehenes, todos los jugadores deben hacer una pausa hasta que se resuelva, o deben alejarse. El juego continuará cuando el área vuelva a estar libre. (no es habitual que se den estos casos).

4. Respeta las zonas desmilitarizadas (fuera del terreno de juego). Un jugador no puede moverse a través de una zona desmilitarizada. Está prohibido también disparar a través de una zona desmilitarizada.

§4 Sin violencia, excepto con bolas de 6 mm.

1. Tocar a otro jugador con piezas de tu equipo, ropa o cualquier otra cosa no está permitido, a menos que el otro jugador esté de acuerdo.

2. La única excepción es un pequeño toque con la mano en cualquier parte del cuerpo. Esto se considera una “muerte a cuchillo”. Una “muerte a cuchillo” significa que el jugador ha sido eliminado. El jugador eliminado no debe gritar que le han eliminado.

3. Evita la violencia innecesaria. Esto quiere decir que los disparos a bocajarro deben evitarse. Si es necesario, intenta apuntar a las piernas y la parte baja del cuerpo y siempre respeta las distancias mínimas.

4. No se permite disparar a jugadores eliminados ni a los árbitros.

5. Solo se permiten fuegos artificiales y dispositivos pirotécnicos cuando produzcan efectos seguros, como humo, luz y sonido. Deben pasar una inspección antes de utilizarlos en la partida y consultar con los organizadores previamente.

6. Los cuchillos y otro equipo con puntas o bordes afilados se deben guardar en los bolsillos o bolsas durante las partidas y preferiblemente serán de imitación.

7. No se permite apuntar a la cabeza, excepto si el blanco no muestra otra parte del cuerpo.

8. Se permite cualquier equipo electrónico, pero...

A. Solo los jugadores activos tienen permitido comunicarse entre sí.

B. El equipo puede estar limitado por los organizadores

C. Los punteros láser, linternas y similares no deben ser peligrosos para los ojos ni los oídos.

D. Sólo los punteros láser que tengan un efecto óptico menor a 5 mW y un rayo de al menos 5 mm a 3 metros se permiten. Posiblemente todos los punteros láser o miras cumplen esto. Evita apuntar el rayo a los ojos de la gente.

§5 Los muertos no hablan.

1. Los jugadores eliminados no pueden dar ninguna información, excepto confirmar que han sido eliminados.
2. Los espectadores, los árbitros y demás no pueden dar información referente a la partida a los jugadores. Los árbitros son los únicos, junto a los jugadores, que pueden estar en la zona de juego durante una partida.
3. No hay pausas, excepto que sea una emergencia.
4. Los jugadores que por alguna razón no continúen una partida deben eliminarse a sí mismos y caminar hacia fuera del área de juego.
5. Cualquier problema o avería que tengas con tu equipo debes de solucionarlo fuera de la zona de juego, debes darte el muerto y caminar fuera del área de juego, arreglar el problema y volver. Por esto algunos llevan una réplica de respaldo o equipo extra para poder continuar hasta ser eliminados o por si se les avería y no pueden reparar el problema durante el día.
6. La decisión de los árbitros es definitiva, no discutas, no importa si se equivocan puesto que ellos tienen la última palabra. Los árbitros deben llevar chalecos adecuados para identificarlos.

§6 Jugar o no jugar...

1. Vigila la delimitación del área de juego puesto que los límites pueden cambiar en determinadas circunstancias. Dañar las propiedades de los demás está prohibido y se cuidadoso para no dañar la naturaleza mientras juegas.
2. No se permiten vehículos a menos que los organizadores lo indiquen.
3. Todos merecen el mismo respeto. Cualquiera que no siga esta regla será excluido de la organización.
4. Cualquiera que no siga las reglas podrá ser expulsado de las partidas, eventos o similares.

