

## **Normas de juego**

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

### **CAP.1**

#### **REGLAS DE BUEN COMPORTAMIENTO**

Representas a un grupo de personas, que por las especiales características de nuestra actividad, siempre somos observados con “lupa”, nosotros más que ningún otro colectivo debemos velar por la buena imagen que damos con nuestra actitud personal.

POR EL ESPECIAL DAÑO que el NAZISMO produjo sobre colectivos raciales, culturales, políticos y minorías sociales, esta asociación cree necesario lo siguiente:

1- El uso de banderas nazis está prohibido.

## Normas de juego

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

2- El saludo nazi también, (fue obligatorio a raíz del atentado contra Hitler anteriormente el ejército saludaba del modo tradicional.)

3- Las prendas u objetos que porten esvásticas de una manera visible sólo se utilizarán en el terreno de juego o en el trayecto que separa a los coches de éste. Si estás en las habitaciones del albergue y vas a salir para jugar, porta dichos objetos con discreción. Una vez fuera ya te puedes poner todo el equipo. Los socios no portarán uniformes de las SS en partidas normales, en las concentraciones u otros actos en los que participen como miembros de Armygottes. La junta Directiva tendrá la potestad de permitir puntualmente portar estas prendas cuando así lo estime oportuno.

4- No disfrutes del salón del albergue con los artículos anteriores.

5- Las dos anteriores normas podrán modificarse según estime

esta asociación .

6- No se dispara sobre animales.

7- No se vacían los cargadores al finalizar el juego.

8- Se respetará el horario de descanso nocturno acatando las normas del albergue.

9- Cuando en el terreno de juego te encuentres con gente avísales de la actividad que realizamos y si es necesario, para el juego, avisando con el grito de GENTE AQUÍ.

## **Normas de juego**

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

10- No se juega borracho o bajo el efecto de sustancias estupefacientes .

11- Atiende a los guiones que hemos preparado, te introducirán en el juego, en la historia, y disfrutarás mejor de nuestra actividad.

12- Como norma de carácter general, aquel que cause daño a otro por no respetar las normas de juego será responsable ante esta asociación y el resto de los reunidos. (Es nuestra voluntad extremar al máximo la seguridad).

13- ARMYGOTTES confía en la madurez de los participantes y no puede hacerse cargo de los daños que puedan sufrir los convocados en el desarrollo del juego.

14- No se permitirán los insultos entre jugadores.

15- Será obligatorio el uso de bolas ecológicas, previo estudio de lo existente en el mercado, la asociación elegirá una marca que esté a la altura en cuanto a rendimiento y ecología.

## **CAP.2**

### **NORMAS Y RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD**

## Normas de juego

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

1- No se encañona a nadie en las zonas de reunión o biefring, las réplicas las carga el diablo y se les disparan a los idiotas.

2- Siempre pondremos el seguro cuando no usemos la réplica ,no la dejes en cualquier lado, puede que haya niños y tengamos una desgracia.

3- Las gafas utilizadas serán de las del tipo contra impactos, y de modelo homologado por el Mº DE INDUSTRIA.

4- Para dispararle a un contrario debes verle, o tener la certeza de que tu disparo estará dentro de los límites de seguridad, piénsatelo mucho en las distancias cortas, o cuando tires con armas de alta potencia, o cuando dispires desde una esquina asomando sólo la mano y el arma. Procura prever la trayectoria de la bola, por si alguien se cruza en el momento del disparo. (Alta potencia y normales desde muy cerca). Como generalidad se dispara a la zona que menos daño cause, extremidades inferiores, etc.

5-Procura no subirte a muros, tejados o sitios peligrosos en general, estaremos lejos de los coches y si resultas herido amargarás el día a más de uno y por supuesto no queremos que te pase nada.

6- Evita con tu juego forzar situaciones de combate a corta distancia.( Recomendación ).

7- Se recomienda el uso de casco, no sólo por estética, si no porque protege de casi todos los disparos que van a la cabeza, y de fuertes golpes, sobre todo con ramas que no vemos con la visera de la gorra.

8- Cuando combatas en terreno cerrado o urbano el dedo del gatillo se colocará fuera del guardamonte con la réplica apuntando ligeramente hacia abajo.

## **Normas de juego**

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

9- Si te vas a asomar para ver desde un obstáculo de los “horizontales”, procura asomar hasta las gafas solamente, de esta manera estarás totalmente cubierto contra las bolas locas que puedan alcanzarte. (Recomendación).

### **CAP.3**

#### **EN EL JUEGO**

1- Sé caballeroso y elegante no confundas resistir, con agarrarte a un clavo ardiendo forzando situaciones peligrosas.

2- No quieras ganar siempre, así es la guerra, amigo.

3- Piensa en todo el equipo, el cansancio después de una carrera, la edad que tenemos algunos jugadores, o el terreno que está atravesando ése que sabes que le has dado y no lo canta, seguro que no se ha dado cuenta. Del mismo modo reserva algo de “sensibilidad” para cada acción que hagas, evita en al medida de lo posible los giros bruscos cuando oigas algún disparo, te restará sensibilidad. (Recomendación)

4- No comentes nada del juego con tus compañeros o los predispondrás contra personas, que con el tiempo y una caña, todos conoceremos para bien, (personas normales) o para mal, (a los de Eliot Ness). Crearás mal ambiente desde el principio.

## Normas de juego

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

5- Habrá NORMA DE SILENCIO, esto es, no se permite parar o alterar el juego porque creas que le has dado a alguien. No se harán aspavientos ni comentarios, (sabemos que te pedimos demasiado). Una vez terminada la partida y siempre desde la seguridad y la certeza podrás comentárselo a la A.BUE.LA, (administradores, de buena voluntad, para todo tipo de lances). O si lo prefieres al propio jugador, (Con corrección y buen hacer), en los descansos. . En esta norma queda incluido el deber que tiene tu compañero de avisarte si ha visto que una bola te ha dado.

6- La ABUELA llevará una libreta registro para en un futuro o en el momento, y sin darle mayor importancia, amoneste a dicho jugador.

7- Habrá dos, uno por cada bando, si tienes un problema con un "alemán" te dirigirás a la abuela alemana para comentarle los problemas.(Es recomendable hacer coincidir el papel de ABUELAS con los mandos de ambos equipos.

8- Para cada partida se habilitará un espacio para los ELIMINADOS, (no confundir con un regenerado).De camino para éste o en el mismo espacio no está permitido :

- Delatar la posición del enemigo, sea cual sea el modo.

- Hablar a voces.

- Probar las armas.

Procuraremos habilitarlas en zonas desde la que podáis seguir los combates.

## **Normas de juego**

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

9- En las zonas de regeneración y de camino a ellas te comportarás en los mismos términos que en las zonas de ELIMINADOS. Se explicará para cada partida la cantidad de regeneraciones, y cuantos regenerados aguardarán para poder entrar nuevamente en el combate.

10- Como norma general, una vez que te han dado, gritas a viva voz,(¡que se oiga bien!) VALE, te sientas en el suelo, (unos 30 segundos), y te colocas el "PAÑO DE SANGRE". (El tiempo dependerá del M. de juego).Acto seguido te diriges a la zona de eliminados o regenerados.

11- Sólo cuando del resultado de una acción dependa la partida, podrá obviarse la regla de silencio. Se gritará: TIEMPO MUERTO, seguidamente se deliberará sobre lo ocurrido.

12- Para disparar con pistola se usará sólo una mano, según los usos de la WWII.

13- Se jugará con los cargadores de baja capacidad,70 bolas aprox.

## **CAP.4**

### **ELIMINACIONES**

## Normas de juego

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

Estás eliminado por:

- 1- Que una bola te impacte en el cuerpo o prolongación de este. (Mochilas, marmitas, etc.).
  
  - 2- Que un contrario te grite "muerto", (a viva voz), dentro de los radios preestablecidos y siempre que el jugador que dispara sorprende a la víctima (Cuando nos pillan desprevenidos tanto en ataque como en defensa, estando de espaldas, cuando entramos en una habitación y nos están esperando )La víctima ha de estar quieta o moviéndose muy despacio siendo evidente su desventaja o eliminación sorpresiva.
  
  - 3- No llevar las gafas puestas una vez comience la partida.
  
  - 4- Que un contrario te roce con la mano o réplica no lesiva de bayoneta. Es la única forma de eliminar a alguien silenciosamente.
  
  - 5- Que alguien al grito de granada te lance una y no te retires del lugar en los cinco segundos que contará este desde que la tira. (Normalmente, tomaremos como refugio muros u obstáculos contundentes que en la vida real protegerían de estos artilugios).
- El radio lesivo de la misma será de cinco metros, siempre y cuando el contrario no encuentre un refugio de los anteriormente citados.
- 6- Que un contrario te dispare casi al mismo tiempo que tú lo has hecho sobre él. (Eliminado simultáneo).

Que simules la propia eliminación con el objeto de tener ventaja táctica sobre el contrario.( tendrá tratamiento disciplinario)

## Normas de juego

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

7- Que te impacte la bola de uno de tu bando. (fuego amigo).

8- Cualquier rebote en arbusto o similar. Ante la duda, elimínate.

9- Que te rebote una bola después de impactar en el arma que estas utilizando .Si te dieran en el arma utilizada y no te rebotara la bola, podrás utilizar la secundaria o en su defecto luchar a cuchillo o tomar una prestada de alguien que lo consiente. Si prefieres darte por eliminado o regenerado lo puedes hacer.

10- Cuando vuelques la réplica con objeto de acertar a un contrario que por su posición no podría ser alcanzado por la normal trayectoria de un disparo real.

11- Cuando alguien de tu equipo se da cuenta de que una bola te ha impactado y te lo comunica.

12- Cuando alguien de tu equipo observa que has volcado el arma para conseguir los efectos antes descritos.

13- Queda prohibido levantar el arma excesivamente con objeto de aumentar el alcance, batir objetivos desenfilados o buscar cualquier otra ventaja.

14- Cuando por tu actitud, esta junta lo estime conveniente. (Será razonada a posteriori). Las "A.BUE.LAS" serán las garantes en el terreno de juego de la voluntad de la junta directiva y por consiguiente de la asociación. A éstas les pasará información dos inspectores ocultos que habrá en cada bando.

## **Normas de juego**

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

### **CAP.5**

#### **ALCANCES PARA DAR LOS MUERTOS A VIVA VOZ**

Pistolas: 5 metros

Resto: 7 metros

### **CAP.6**

#### **DISTANCIAS MÍNIMAS DE DISPARO**

Pistolas: 7 metros.

## Normas de juego

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

Cabeza 10 metros.

Subfusiles: 7 metros.

Cabeza: 10 metros

Kar 98 viéndose:

Solo la cabeza 50 metros

Pecho y cabeza 40 metros

viéndose cuerpo entero. 25 metros

Carabina M1 viéndose:

Solo cabeza: 30 metros

Pecho y cabeza: 25 metros

Viéndose cuerpo entero: 20 metros

## Normas de juego

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

### Norma 14/09/08 sobre réplicas

1ª -Los socios que deseen adquirir un Kar 98 de Tanaka deberán optar DE FORMA OBLIGATORIA por la G versión, comúnmente conocida como “capada” y que es mas cara que la versión sin reductor.

2º -El Kar sin tornillo no se utilizará en verano excepto cuando se utilice con mira telescópica (un hombre por cada diez) o si se observa que las condiciones meteorológicas del día lo permiten, punto este que decidirán los miembros de la junta que asistan a la partida.

3º- Los días de partida se establece que:

Todos los jugadores han de pasar crono antes del inicio de las partidas. Se harán medidas aleatorias cuando la Organización lo estime conveniente.

4º- Será obligatorio para las partidas organizadas por la Asociación la utilización de bolas biodegradables.

5º-Solo están permitidos los cargadores de baja capacidad (menos de 70 bolas). Si no existiese cargador de baja para una replica en concreto la junta podrá permitir su utilización cargándolo de un numero no superior al límite considerado como baja capacidad.

## **Normas de juego**

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

**Esta es la tabla de fps máximos según replica y rol.**

**Todas las medidas se harán con bolas de 0,20**

MP 40, Thompson, engrasadora- 350 fps

Máxima bola 0,20

Stg- 370 fps. Para potencias mayores, consultar con organización.

Máxima bola 0,25

Garand- 450 fps

Máxima bola 0,30

## **Normas de juego**

Escrito por Webmaster

Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:34 - Actualizado Miércoles, 27 de Octubre de 2010 20:42

---

Kar 98, Carabina M1- 480 fps

Máxima bola 0,30

Kar francotirador 550 fps

Máxima bola 0,30

BAR, Browning, MG42, MG34, FG42- 450 fps