Caracterización de réplicas

Publicado por vidal - 25 Jun 2012 11:53

Estoy viendo un documental que todo el mundo debería de ver, la bala en el espacio "ciencia al desnmudo" en EXPLORA, esto ayudaría a concienciar a todo "nuestro mundillo" sobre la realidad de las armas, heridas, alcances, física del vuelo, poder de detención etc..., ayuda mucho a comprender la diferencia que hay entre pistolas, subfusiles y fusiles utilizados en la WWII.

Hay dos maneras de utilizar las réplicas en el airsoft:

UNA, en la que la realidad no tiene nada que ver, (Ni bueno ni malo, es como es, simplemente,Ej: Airsoft Mp-5 con potencia en rol de francotirador.

OTRA en la que se busca "caracterizar realmente a cada réplica, diferenciando entre categorías de armas y dentro de estas categorías a cada en particular, haciendo que esta se convierta en la herramienta que realmente era: Ej: Airsoftrecons..Mp-5 no puede ejercer esa función al disparar una bala subsónica, puede ejercer la función de subfusil, por que lo es: combate corto, gran manejabilidad, encare rápido, utilización bala pistola en cañón un poco más largo, rol de jefe de escuadra,etc,etc.

Haré un cuadro de caracterizaciones a ver que os parece.

Echádle un vistazo al documental merece la pena.

Esta caracterización sería:

-Por función dentro del pelotón.

-Por caraterísticas técnicas:

Precición/alcance/

/plataforma tiro----------reflejo en fps.

Poder detención---------- " en peso bola.

Capacidad cargador---------- " capacidad cargadores

sea real o proporción.

-Por utilización en campaña

/unidad/equilibrio bandos---------- " a cuadrar por la

organización del evento.

Esta ya se a estado haciendo en Armygottes y otras asociaciones, pero el influjo del común airsoft es muy fuerte.

Pensad que esto sólo tiene complicación a la hora de hacerlo una vez echo ...a descansar, si nos limitamos a alemanes y aliados occidentales no hay más de 15 armas (Me refiero a las de dotación, personalmente huiría de las rarezas, sí de esas que tanto se ven en el airsoft porque en la realidad no las tenía ni perry).

Lógicamente es, el mercado el que nos dá lo que utilizamos pero también se le puede exigir a este como ya ha ocurrido o podemos transformar lo que nos da, siempre a nivel de asociación-organizadora de eventos.

Bueno a pensar.....

==========

Re: Caracterización de réplicas
Publicado por vidal - 27 Jun 2012 19:09

_____

La cerveza y el cortijo para hacer las pruebas las pongo yo, habría que coger a todos los "raros de la bolita" y editar un manifiesto....."cazadores de Mitos de las balas,bolitas,y otras menudencias, porsupuesto que todo grabado que si no hay que hacerlo otra vez porque no se lo creen.....qué te apuntas al club? alma inquieta?,"El CLUB DEL JULIO".

(Sienar no les hagas caso, que si no al final, acabamos creyendo que los niños vienen de paris !!!).

==========

Re: Caracterización de réplicas
Publicado por Sienar - 27 Jun 2012 21:07

_____

Yo ya tenía asumido que venía todo de WGC.

==========

Re: Caracterización de réplicas
Publicado por wolfangel - 26 Sep 2012 19:17

_____

Hola a todos

Entiendo a las dos partes, los conozco y creo, tal vez, podamos encontrar un punto medio. De que

servirá esto, de nada pues a nadie le interesa hacer cambios ni sabe la diferencia entre una u otra cosa.

Nosotros, en nuestros campos que son distancias largas y partes con arbustos generalmente jugamos con fps de 380 a 420 (llevamos las m4 tanio koba de gas). ¿Que ganamos con esto? Distancia a una velocidad razonable para evitar que el "objetivo" haga el "matrix" y esquive las bolitas y traspase una capa razonable de arbustos y energía residual suficiente para que el objetivo note que ha sido tocado.

Muchos amigos que pertenecen a la Federación Catalana, les da temor venir a jugar a nuestro campo pues ellos van a 350 y nosotros vamos muy pasados. Cuando hemos coincidido en otro de nuestros campos o en campos amigos les hemos preguntado si se tuvieron algún inconveniente al jugar contra nosotros y siempre la respuesta ha sido que ningún problema. Nadie creía que llevamos ese rango de fps.

Para CQB, nosotros llevamos 330 -350 y generalmente la distancia es 0m (la bb que quieras)

Con esto quiero decir que, jugando con cabeza se pueden lograr muchas cosas.

Ahora al punto, entiendo y sor partidario de lo que dice Vidal, que es raro, por no decir otra cosa peor, que una Thompson o Sten disparen tan lejos como una StG. En realidad, las SMGs tienen un rango recomendado de 50m y max de 100m, fusiles y carabinas están en los 100 a 300m y los rifles en hasta los 900m. Con esto quiero decir que la estrategia para establecer combate era diferente dependiendo de la unidad q se tratase y su armamento.

Sugeriría que las SMG fuesen a un máx de 350fps, las StG y M1s y similares a 380-400 Las MG a 450 y los de sniper a 550. Lo de asignar peso diferente para compensar diferencias en calibre (9mm vs 45acp) es interesante y poco practico, pues conocemos a nuestra gente y pasaría de eso.

La razón que escribo esto, en realidad es para que Sienar y Vidal me inviten cervezas ahora que nos veamos y me ponga ciego. Discutamos este punto y... no lleguemos a naaaa. Pero eso si, lo tomado nadie me lo quita

Version Original (V.O.) Para Angel (jejeje)

Hola a tothom:

Entenc a les dues parts, les conec i crec, que pot ser, puguem trobar un punt mig. De que servirà això, de res doncs a ningú li interessa fer canvis ni sap la diferència entre una o altra cosa.

Nosaltres, en els nostres camps que són distàncies llargues i parts amb arbustos generalment juguem amb fps de 380 a 420 (duem les m4 tanio koba a gas). Que guanyem amb això? Distància a una velocitat raonable per a evitar que el "objectiu" faci el "matrix" i esquivi les bolitas i traspassi una capa raonable d'arbustos i energia residual suficient perquè l'objectiu noti que ha estat tocat.

Molts amics que pertanyen a la Federació Catalana, els dóna temor venir a jugar al nostre camp doncs ells van a 350fps i nosaltres anem molt passats de fps. Quan hem coincidit en un altre dels nostres camps o en camps amics els hem preguntat si van tenir algun inconvenient al jugar contra nosaltres i sempre la resposta ha estat que cap problema. Ningú creia que duem aquest rang de fps.

Per a CQB, nosaltres duem 330 -350 i generalment la distància és 0m (la bb que vulguis)

Amb això vull dir que, jugant amb el cap es poden assolir moltes coses.

Ara a l'instant, entenc i soc partidari del que diu en Vidal, que és poc comú, per no dir altra cosa pitjor, que una Thompson o Sten disparin tan lluny com la StG. En realitat, les SMGs tenen un rang recomanat de 50m i max de 100m, fusells i carabinas estan en els 100 a 300m i els rifles en fins als 900m. Amb això vull dir que l'estratègia per a establir combat era diferent depenent de la unitat q es tractés i el seu armament.

Suggeriria que les SMG anessin a un máx de 350fps, les StG i M1s i similars a 380-400; les MG a 450 i els de sniper a 550. El d'assignar pes diferent a les bbs per a compensar diferències en calibre (9mm vs 45acp) és interessant i poc pràctic, doncs coneixem a la nostra gent i passaria d'això.

La raó per que escric això, en realitat és per a que el Sienar i el Vidal em convidin a cerveses ara que ens veiem i em posi cec. Discutim aquest punt i... no arribem a reeeees. Però això si, el begut ningú m'ho treu!!!

==========

Re: Caracterización de réplicas

Publicado por angel - 26 Sep 2012 19:49

---

wolfangel escribió:

Version Original (V.O.) Para Angel (jejeje)

Hola a tothom:

Entenc a les dues parts, les conec i crec, que pot ser, puguem trobar un punt mig. De que servirà això, de res doncs a ningú li interessa fer canvis ni sap la diferència entre una o altra cosa.

Nosaltres, en els nostres camps que són distàncies llargues i parts amb arbustos generalment juguem amb fps de 380 a 420 (duem les m4 tanio koba a gas). Que guanyem amb això? Distància a una velocitat raonable per a evitar que el "objectiu" faci el "matrix" i esquivi les bolitas i traspassi una capa raonable d'arbustos i energia residual suficient perquè l'objectiu noti que ha estat tocat.

Molts amics que pertanyen a la Federació Catalana, els dóna temor venir a jugar al nostre camp doncs ells van a 350fps i nosaltres anem molt passats de fps. Quan hem coincidit en un altre dels nostres camps o en camps amics els hem preguntat si van tenir algun inconvenient al jugar contra nosaltres i sempre la resposta ha estat que cap problema. Ningú creia que duem aquest rang de fps.

Per a CQB, nosaltres duem 330 -350 i generalment la distància és 0m (la bb que vulguis)

Amb això vull dir que, jugant amb el cap es poden assolir moltes coses.

Ara a l'instant, entenc i soc partidari del que diu en Vidal, que és poc comú, per no dir altra cosa pitjor, que una Thompson o Sten disparin tan lluny com la StG. En realitat, les SMGs tenen un rang recomanat de 50m i max de 100m, fusells i carabinas estan en els 100 a 300m i els rifles en fins als 900m. Amb això vull dir que l'estratègia per a establir combat era diferent depenent de la unitat q es tractés i el seu armament.

Suggeriria que les SMG anessin a un máx de 350fps, les StG i M1s i similars a 380-400; les MG a 450 i els de sniper a 550. El d'assignar pes diferent a les bbs per a compensar diferències en calibre (9mm vs 45acp) és interessant i poc pràctic, doncs coneixem a la nostra gent i passaria d'això.

La raó per que escric això, en realitat és per a que el Sienar i el Vidal em convidin a cerveses ara que ens veiem i em posi cec. Discutim aquest punt i... no arribem a reeeees. Però això si, el begut ningú m'ho treu!!!

No parlo el "dialecto de los barbaros" de la otra orilla del Ebro.

Voy a hacer gestiones para ver si el SENADO me presta alguno de sus traductores.

==========

Re: Caracterización de réplicas

Publicado por Sienar - 20 Oct 2012 21:18

_____

wolfangel escribió:

La razón que escribo esto, en realidad es para que Sienar y Vidal me inviten cervezas ahora que nos veamos y me ponga ciego. Discutamos este punto y... no lleguemos a naaaa. Pero eso si, lo tomado nadie me lo quita

Creo que realmente, contigo, más vale pagar cervezas que teléfono jjajaajjaja.

wolfangel escribió:

Version Original (V.O.) Para Angel (jejeje)

Hola a tothom:

Dale caña, dale, que él no se corta

==========