

PROYECTO DEL AIRSOFT EN VENEZUELA



MANUAL DESCRIPTIVO

ACTUALIZACIÓN 2022

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| 1.- Reseña histórica de la actividad a nivel nacional e internacional. | 3 |
| 2.- Organización nacional e internacional y tiempo de funcionamiento. | 5 |
| 3.- Reglamento de competencia y eventos de Airsoft en Venezuela. | 15 |
| 4.- Categorías y modalidades del juego. | 26 |
| 5.- Descripción de la actividad. | 28 |
| 6.- Arbitraje de la actividad. | 29 |
| 7. Espacios para la práctica de la actividad señalando sus dimensiones. | 30 |
| 8.- Valores que aporta la práctica de esta actividad para el desarrollo integral de los ciudadanos. | 31 |
| 9.- Programaciones nacionales de eventos, charlas, reuniones, cursos, etc. | 32 |
| 10.- Equipos, materiales, uniformes e indumentarias necesarios para la práctica del Airsoft. | 33 |
| 11.- Sistemas de competencia, por equipo, individual o ambas. | 34 |
| 12.- Instructivo de identificación y uso de marcadoras deportivas. | 35 |
| 13.- Beneficios científicamente probados de jugar airsoft | 40 |
| 14.- Organigrama | 45 |
| 15.- Mapa Regiones | 46 |
| 16.- Anexos | 47 |

1.- Reseña histórica de la actividad a nivel nacional e internacional.

Reseña histórica.

El "Airsoft" nace en la década de los años 80 en Japón, como una actividad lúdico - deportiva similar al Paintball, pero que por sus propias características se denominó Airsoft, que proviene del inglés y su traducción sería "Aire Suave", esto en referencia a la baja potencia de aire comprimido producido por el sistema interno de un marcador ya sea de manera eléctrica, a gas o por resorte, y que impulsa pequeñas esferas de plástico. Hoy en día es considerado un deporte único y emocionante, rápidamente se extendió en el mundo, a finales de los años 80 el Airsoft se introdujo en países tales como Hong Kong, Corea, Taiwán y Filipinas. En Europa ocurrió durante los primeros años de la década de los 90, pero no tuvo aceptación hasta 2 a 3 años después, en los que el Airsoft comenzó a prosperar. En la actualidad existen comunidades organizadas en Europa, EEUU, Asia y en Sudamérica en todos los países de la región. A mediados del 2002 llegó a Venezuela, creciendo rápidamente, llegando a contar con por lo menos 10 asociaciones regionales y más de 100 equipos a lo largo del país, organizados de hecho más no de derecho, congregando en algún momento a más de 3000 jugadores estables.

En Venezuela se vivió la etapa de crecimiento veloz, con eventos con muy buena logística y mapas excelentes a nivel nacional., cualquier airsofter podía trasladarse de un estado a otro sin problema alguno, existían a nivel nacional proveedores con precios muy competitivos y con envíos en menos de 24 horas puerta a puerta. En líneas generales se planteó la necesidad de crear la estructura organizacional con reglas que unificaran a todos los equipos del Airsoft en Venezuela, en ese entonces, se jugaba sin una normativa estandarizada, lo cual, en algunos casos, causaba inconvenientes en el campo de juego, sin embargo, esos pequeños inconvenientes no empañaron la gran satisfacción y diversión garantizada en cada compartir deportivo. Se generó una enorme hermandad a nivel nacional, los eventos eran de gran magnitud y se realizaban de manera regular en las distintas regiones del país, algunos muy bien organizados y dignos de mencionar como Jericó, Yake o Grey Hammer.

Otra etapa fue la de normalización y legalización de hecho del airsoft en Venezuela, los cambios en el país obligaron a los airsofters a establecer una estructura organizada con normativa y comunicación constante entre los equipos para evitar contratiempos, se concretó de hecho la Federación Venezolana de Airsoft, que sumó esfuerzos y realizó varias reuniones y talleres de trabajo que terminaron dando fruto y sentando las bases y normas para la práctica del deporte en el país, materializado la Normativa del Airsoft en Venezuela, instrumento que sigue siendo la piedra angular del airsoft en la nación. En esta misma etapa, se realizaron una gran cantidad de eventos a nivel nacional como Operación Providencia, Zona de Guerra, S.E.R.E., Tarántula, Relámpago, Tormenta en la Bahía y Manzanares, por solo mencionar algunas, todas utilizando las condiciones o reglas de la normativa creada por la FVA. Esto y una excelente organización permitieron disfrutar de los mejores eventos que se han realizado hasta la época en Venezuela, incluso muchos de los atletas pudieron acudir a eventos internacionales, dejando muy en alto el nombre del Airsoft nacional.

En esa época se formalizó la figura de los clubes deportivos o asociaciones civiles, se agruparon territorialmente en Asociaciones Estadales y una Federación Nacional, que aunque en la mayoría de los

casos se registraron solo de hecho, más no de derecho, permitieron la práctica deportiva a nivel nacional sin problemas, fue el mayor esfuerzo realizado en Venezuela en torno al Airsoft hasta ahora. Luego del enorme auge, la situación cambió drásticamente, la condición país hizo del deporte entrara en un profundo letargo donde se limitaron las prácticas al máximo durante algunos años. Pasado el tiempo prudencial, los atletas interesados volvieron a activarse, materializándose distintas iniciativas que permitieran continuar con la práctica del deporte a nivel regional y nacional.

Ha pasado el tiempo y en la actualidad, en contra de todo pronóstico, el Airsoft en Venezuela ha ido renaciendo de manera tímida pero constante, superando una vez más escollos, nuevamente se sienten las ganas de llegar un domingo al mapa, recargar baterías y tener todo listo para empezar la semana como debe ser, es por ello que una vez más nuestra comunidad propone una estructura funcional en base a la creación de grupos organizados, muchos de ellos ya formalizados, bajo la figura de clubes deportivos a asociaciones civiles, que aspiran a formar territorialmente Asociaciones Estadales y en un futuro cercano, y de ser factible, una Federación Nacional. (en algún momento se organizó de hecho más no de derecho, ya que no se contó con el apoyo necesario para concretar esta figura de manera legal).

Con la propuesta de creación de una federación o liga, se busca formalizar, delimitar y normar la práctica del deporte de la mano del Ministerio del Poder Popular para la Juventud y Deportes y los entes competentes, además de permitir que los miembros de la comunidad puedan difundir el deporte y captar nuevos jugadores/as, investigar nuevas modalidades del juego, mantener la organización a derecho y cumplir toda la reglamentación necesaria que requiera el Estado para la práctica del deporte.

Esta actividad se practica en lugares al aire libre, y por lo general en canchas de cuarenta metros de largo por cuarenta metros de ancho, algo similar en medida a las canchas de fútbol, pero con obstáculos, refugios y banderas. Para jugar se requiere de un marcador, que expulsa esferas de plástico de 6 mm que pesan entre 0,2 y 0,4 gramos, que sumado a la potencia y modelo de los marcadores hacen que estas no superen los 60 mts de alcance.

Al igual que en el paintball, es obligatorio usar protección ocular, para evitar los impactos en los ojos. Este es el único riesgo físico asociado a la práctica del Airsoft, sin embargo la protección ocular previene cualquier problema, el resto son los inherentes a la práctica de cualquier deporte u actividad recreativa al aire libre, siendo la accidentabilidad extremadamente baja.

Una de las bases fundamentales del juego es la confianza y la honradez del jugador, ya que en ocasiones no hay manera de comprobar si alguien ha sido marcado o alcanzado por las esferas y de manera voluntaria debe cantar “fuera” y retirarse del área de juego, es por ello que el airsoft también es denominado juego de honor.

2.- Organización nacional e internacional y tiempo de funcionamiento.

Organización Nacional.

Se propone una organización semejante a la que exige la Ley del Deporte, en los casos de deportes no tradicionales o nuevos deportes, organizadas bajo la figura de personas jurídicas como Asociaciones Civiles sin fines de lucro, Clubes Deportivos, Asociaciones Estadales y una propuesta de Federación Nacional. La suma de los clubes de un solo estado conforman una Asociación Estatal, y la conjunción de las Asociaciones conforman al máximo ente nacional, la Federación Nacional. La estructura de los Clubes, Asociaciones Estadales y Federación, cuenta con un presidente de Club, al igual que en la Asociación y en la Federación, integrados además a esta estructura un Vicepresidente, Secretario de Finanzas, Cultura y un Consejo de Honor.

Estructura de nuestra organización o comunidad.

El Airsoft en Venezuela es una comunidad integrada por ciudadanos comunes y corrientes que se desempeñan en diversos campos laborales, en actividades profesionales, técnicas, oficios y estudiantiles. Somos una comunidad que practica un deporte recreativo emergente, que está normado en términos de seguridad personal y espacios de desarrollo, respetuosa de las leyes vigentes y trabajando para constituirnos legalmente como actividad deportiva recreativa en Venezuela.

El Airsoft en Venezuela, se basa en la gran convivencia de sus miembros, primando la camaradería y la recreación al aire libre. Nuestra comunidad se constituye de grupos denominados equipos o clubes deportivos que agrupan entre 5 a 30 personas o más. Somos una agrupación ajena a toda forma de discriminación racial, religiosa y de género, no tenemos filiación ideológica a movimientos extremistas y no promovemos la violencia. Esta comunidad se declara respetuosa del Estado de Derecho vigente en nuestro país, y de las normativas que nos regulan.

Somos un grupo humano que busca reunir personas de todo el país interesadas en la promoción, práctica, investigación y desarrollo de nuestro deporte, con un enfoque recreativo, en esta actividad física al aire libre y que les permite abandonar las conductas sedentarias. Agrupa a personas mayores de edad, en todas las regiones de la República Bolivariana de Venezuela, que se desarrollan en distintas profesiones u oficios.

Nuestra organización o comunidad, estará estructurada de la manera siguiente:

Junta Directiva Nacional.

La Junta Directiva Nacional (Federación Venezolana de Airsoft o F.V.A.), estará conformada por seis (6) miembros de la comunidad, pertenecientes a diferentes estados de la República Bolivariana de Venezuela, que actuará como entidad coordinadora del resto de los equipos o clubes deportivos, que serán electos por votación universal. Tienen el cargo por un periodo de 2 años, según lo estipula la Ley que regula a los clubes deportivos.

Las funciones de este grupo son las siguientes:

- A. Cumplir y hacer cumplir la ley del deporte y su reglamento, los estatutos y los reglamentos de la Federación Venezolana de Airsoft, y las resoluciones del consejo de honor.
- B. Velar por el cumplimiento de los objetivos de la comunidad.
- C. Proponer e implementar mejoras respecto a los asuntos de la comunidad (sistemas de juego, reglamentos, estructura, políticas etc.).
- D. Promover y difundir a nivel de medios de comunicación, actores relevantes, autoridades y público general el quehacer de la comunidad, con el fin de mantener una connotación positiva de nuestro deporte.
- E. Supervisar la práctica responsable del Airsoft entre los equipos, clubes y asociaciones que conforman la comunidad.
- F. Convocar a reuniones periódicas donde se discutirán los temas acerca de objetivos y decisiones que deban tomar en la comunidad.
- G. Definir equipos de trabajo para la realización de los objetivos de la comunidad.
- H. Administrar los recursos humanos, tecnológicos, materiales e intelectuales de la comunidad.
- I. Gestionar las relaciones públicas externas e internas de la comunidad.
- J. Servir de nexo entre los miembros de la comunidad y mediar en conflictos.

Asociaciones Estadales.

En los estados que existan 3 o más clubes se podrá constituir una Asociación Estadal. Y en los estados donde existe 1 solo club podrá constituir una Asociación Estadal de manera provisional.

Estas Asociaciones tienen eminentemente un rol de coordinación, potenciando el trabajo colaborativo en pro del crecimiento y masificación de nuestra actividad física, también le corresponde coordinarse con las otras Asociaciones estatales y la Junta Directiva Nacional para llevar adelante las tareas que permitan perfeccionar la comunidad y el juego.

La Asociación Estatal está formada por los equipos de la zona, deberá tener una directiva compuesta al menos por Presidente, Tesorero y Secretario, pudiendo crear además otros cargos con el fin de facilitar el trabajo en terreno y la correcta administración en el espacio local. Las elecciones deben ser de carácter anual o cada dos años y por votación, universal o por voto de los líderes de equipos, la nómina de directivos deberá ser remitida a la Junta Directiva Nacional para asignar los permisos respectivos en los medios disponibles en las T.I.C. en su región y el de coordinación general.

Las Asociaciones Estadales gozan de autonomía en lo que se refiere a recursos económicos que se colecten en su estado, como también para fijar actividades de carácter estatal y puntualizar las áreas del reglamento que están abiertas para este fin (incorporación de nuevos miembros, cuotas sociales, estructura estatal, comité de disciplina, colegio de jueces de campo etc.).

Las funciones de las Asociaciones Estadales son las siguientes:

- A. Cumplir y hacer cumplir la ley del deporte y su reglamento, los estatutos y los reglamentos de la Federación Venezolana de Airsoft, y las resoluciones del consejo de honor de la Federación.
- B. Velar por el cumplimiento de los objetivos de la comunidad.
- C. Convocar a reuniones periódicas de asociados, donde se discutan los objetivos y decisiones que afecten al estado.
- D. Promover y difundir a nivel de medios de comunicación y actores relevantes del estado el quehacer del Airsoft en el contexto local, con el fin de mantener una connotación positiva de nuestra actividad física.
- E. Supervisar la práctica responsable del Airsoft entre los equipos o clubes que conforman la Asociación Estatal.
- F. Participar o generar actividades de difusión al público sobre el Airsoft, potenciando su integración en el contexto de ferias, exposiciones y exhibiciones.
- G. Definir la asignación de recursos, ya sea por presupuesto anual o por proyectos, para las tareas definidas como prioritarias para el desarrollo local.

Equipos o Clubes deportivos

La comunidad estará organizada por equipos o clubes deportivos, los cuales deben tener las siguientes características:

A. Un equipo o club deportivo deberá estar conformado por al menos 5 o más jugadores: en principio los equipos deberán constituirse como clubes deportivos registrándose como tales en sus respectivos estados de conformidad con las disposiciones legales aplicables.

B. Para el reconocimiento e integración a la comunidad de un equipo o club deportivo deberán contactar a la Asociación Estatal para manifestar su deseo o interés en practicar Airsoft. Si en un estado no existe Asociación Estatal el nuevo equipo deberá contactar a un equipo ya reconocido por Airsoft Venezuela y pedirle la "recepción oficial" para formar parte de la comunidad quien a su vez remitirá inmediatamente los datos relativos del nuevo equipo a la Junta Directiva Nacional. En caso de no existir un equipo en el estado que esté registrado en la Federación, el nuevo equipo deberá contactar a la Junta Directiva Nacional y solicitar su reconocimiento como equipo oficial de Airsoft Venezuela: en cualquier caso se les solicitará al nuevo equipo todos los datos completos de las personas que lo integran y las copias fotostáticas de sus cédulas de identidad, para su revisión y posterior aceptación oficial.

C. Todos sus miembros deben ser mayores de edad, debiendo acreditarlo con su cédula de identidad.

D. No podrá bajo ninguna circunstancia ser miembro de un equipo quienes hayan sido procesados por delitos graves, violencia familiar o delitos de género.

E. Deben elegir de entre sus miembros un presidente, representante vía Capitán de Equipo, que como indica el nombre representará al equipo en todas las actividades y decisiones que requiera la comunidad. Para este fin inicialmente podrá nombrar en forma transitoria a cualquier integrante en este cargo, pero en un plaza máxima de 30 días deberá hacer una elección universal, siendo el periodo de duración en el cargo de 1 ó 2 años máximo. Este formato cambia solo si el equipo se constituye en Club deportivo, pues en ese caso se aplican los mecanismos que dispone la Ley para este fin.

F. Cada equipo se hace responsable de las acciones de sus jugadores, en caso de que alguno de estos cometa actos que se consideren "graves" en contra de las leyes vigentes, el reglamento de la comunidad o se haya involucrado en acciones vandálicas o xenófobas, debidamente comprobadas, deberá ser expulsado, de no ser así, o de ocultar información, se evaluará sancionar al equipo en su conjunto según la gravedad de la falta.

G. Los Equipos o Clubes deportivos deben en todo momento cumplir y hacer cumplir la ley del deporte y su reglamento, los estatutos y los reglamentos de la Federación Venezolana de Airsoft, y las resoluciones del consejo de honor de la F.V.A. y las de la Asociación estatal correspondiente.

Coordinadores regionales.

Son personas electas por la Junta Directiva de la F.V.A., con la finalidad de ser intermediarios entre los Clubes de una región determinada y la Federación Venezolana de Airsoft, con el objeto de tener mayor efectividad en el alcance y seguimiento de instrucciones y medidas tomadas por esta.

Las responsabilidades y obligaciones inherentes a este cargo son:

- A. Supervisar el cumplimiento del reglamento por parte de los Clubes de la región.
- B. Consolidar información requerida por la F.V.A. por parte de los clubes de la región.
- C. Supervisar, Colaborar y Coordinar junto con la F.V.A. los eventos de corte local, regional a nacional que se lleven a cabo en la región designada.
- D. Atender los requerimientos de los clubes de la Región y escalarlos a la unidad que le compete a la Junta Directiva de la F.V.A.

Presidentes, representantes y/o capitán de equipo de equipo.

Son personas electas por cada equipo o club para actuar como cara visible del grupo, representar a los mismos en el campo de juego y participar de la estructura de la comunidad para los procesos de toma de decisiones. Las responsabilidades y actividades que realizan son:

- A. Representar a su equipo para todos los efectos dentro de la comunidad (sugerencias, reclamos, decisiones, presupuesto de la comunidad, etc.).
- B. Son responsables del cumplimiento del reglamento de la comunidad dentro de su equipo.
- C. Cuentan con voz y voto en la toma de decisiones de la comunidad, ya sea a nivel de las Asociaciones Estadales a de Junta Directiva Nacional, en el momento de convocar las mismas Asambleas Estadales, Regionales a Nacionales.

Grupos de trabajo.

Las Asambleas Generales, asociaciones estadales a la Junta Directiva Nacional, podrán designar grupos de trabajo de carácter transitorio a permanentes, los cuales se encargan de tareas específicas dentro de la comunidad. Sus funciones y atribuciones son las siguientes:

- A. Velar por el cumplimiento de la actividad asignada.
- B. Solicitar el presupuesto necesario para la realización de sus actividades.

C. Asistir a reuniones donde se traten temas que involucran dicho grupo (Asistencia del líder de grupo o representante).

D. Presentar sugerencias y proyectos para ser decididos en las reuniones de las asambleas generales, asociaciones estatales o la Junta Directiva Nacional, con el fin de mejorar las condiciones de juego.

Miembros oficiales.

Son atletas o jugadores miembros de la comunidad que han pasado por los procesos de selección de un equipo o club deportivo y la recepción por parte de la asociación estatal y Junta Directiva Nacional y que están integrados formalmente a un equipo reconocido.

Miembros oficiales foráneos (jugadores sin equipos)

Son atletas o jugadores miembros de la comunidad pero que por alguna razón no pertenecen a ningún equipo. La aceptación de un jugador como foráneo estará sujeto a la aprobación por parte de la asociación estatal a en su defecto, la Junta Directiva Nacional, para este fin se le solicitará no tener deudas con su equipo anterior, tener al menos más de 6 meses coma miembro oficial y con un minima de 10 partidas acreditadas en ese periodo.

Este estatus es transitorio, no pudiendo superar los 6 meses, no otorga derecho a voto o participación en las decisiones de la comunidad, pero si podrá la persona ser parte de equipos de trabajo o presentar propuestas para mejorar la Comunidad, las cuales serán analizadas, discutidas y votadas en los espacios que corresponda. Un jugador foráneo podrá asistir libremente a partidas amistosas o eventos oficiales de la comunidad, debe cumplir con las obligaciones de cuotas pactadas por la Asociación Estatal al que esté adscrito y velar por el buen nombre de la comunidad en todo momento.

Jugadores nuevos.

Todo jugador nuevo de un equipo, participa bajo la responsabilidad de dicho equipo, quien debe velar por transmitir las normativas vigentes, los valores de la comunidad y la honorabilidad en el juego, así como el buen comportamiento en todos los eventos.

Los equipos podrán captar nuevos miembros mediante procesos de selección, ya sea a base de referidos (amigos, familiares, conocidos etc.). Los mecanismos internos deben ser idóneos, garantizando el cumplimiento de las normas estipuladas para los equipos o clubes deportivos en relación a sus miembros.

Nuevos equipos o clubes deportivos.

Cada Estado deberá aplicar las reglas siguientes como sistema de ingreso para los nuevos equipos:

- Para este fin debe existir un coordinador del proceso, que genéricamente se denominan "encargados de recepción" y que están bajo la supervisión de la asociación estatal quien a su vez notificará al representante de la Federación Venezolana de Airsoft designado para tal fin.

- Para el registro de un nuevo equipo se debe informar por escrito a los Encargados de la recepción indicando:

- Nombre del Equipo y el Logotipo identificativos.
- El Estado y Ciudad donde tendrán su sede principal (En caso de ser sucursal, indicar cual es el equipo principal).
- Nombres y apellidos de los integrantes, incluyendo cédula de identidad, teléfono de habitación y celular, modelo del marcador que usa cada jugador (en caso de poseerlo), dirección de domicilio y ciudad de los jugadores y cualquier otro soporte que se considere pertinente.
- Nombres y apellidos de la Junta Directiva del equipo club, indicando quien es el Presidente, representante y/o capitán.

- Los encargados de Recepción Coordinarán junto al Presidente, representante a capitán del nuevo equipo un calendario de Juegos enfocados a explicar el funcionamiento y las normas de la comunidad, como también conocer a los nuevos jugadores y ver su comportamiento en el terreno de juego, detectando oportunamente cualquier conducta inapropiada o no acorde a nuestra comunidad. Para aceptar un equipo, este deberá tener la aprobación de los encargados de recepción y será aprobado con la votación de la mayoría en la reunión de la asociación estatal para su ingreso formal a la comunidad.

- En caso de ser un equipo, donde no exista Asociación Estatal los puntos anteriores estarán a cargo de los equipos oficiales, los/el cual deberá actuar en la posible dentro del mismo procedimiento. En las regiones donde no exista algún equipo oficial será la Junta Directiva Nacional quien dé la aceptación del nuevo equipo, previa verificación de los datos personales de quienes componen el equipo.

Toma de decisiones.

Las decisiones de la comunidad se tomarán según los niveles que correspondan, según las instancias, Asamblea General donde deciden con voto universal y directo una vez establecida, reuniones de Junta Directiva Nacional, donde se revisan y estudian materias de forma macro y se define el bienestar de la comunidad en general, las reuniones regionales de varias Asociaciones Estadales, con carácter nacional y que involucran materias transversales, donde se consensuan actividades entre los estados en base

al trabajo colaborativo y finalmente la reuniones estatales, con alcance local y que implican materias internas. Las decisiones en estos niveles se harán por medio de debate y votación directa, donde cada representante tiene derecho a un voto.

Una vez efectuadas las reuniones se deberá redactar un acta con los acuerdos alcanzados, que deberá ser enviada a más tardar dentro de los cinco (5) días siguientes a la reunión en el área del nivel correspondiente, y una vez enviada el acta los representantes asistentes a la reunión tendrán 3 días para dar el Vista Buena a solicitar las modificaciones que sean pertinentes. Cada representante a capitán de equipo tiene la obligación de informar a su equipo los acuerdos adoptados, sin perjuicio de esto, una vez terminado este proceso las actas deberán ser de acceso general y se constituyen en lo que rige y regula el accionar de los equipos de cada estado.

A las reuniones de Asociaciones Estadales se podrán invitar los equipos que están trabajando en algún proyecto para exponer los alcances y requerimientos del mismo. Estos asistentes podrán opinar sobre las materias que los involucran, pero no tendrán derecho a voto, a menos que vayan en representación del representante a capitán del equipo al cual pertenecen.

Indistinto de esta estructura, existirá siempre el debido proceso de comunicación (mediante el acceso a internet publicandolos en los medios de cada Asociación y Equipo) de las determinaciones que se están analizando, para recibir el aparte de quienes declaren o posean competencias en las temáticas involucradas.

Finanzas de la comunidad.

Las finanzas de la comunidad estarán a cargo del Secretario de Finanzas del Directorio Nacional y de cada Asociación Estadal y sus funciones se especifican a continuación:

- A. Publicar semestralmente los balances detallados correspondientes en la sección habilitada en los medios para tal fin.
- B. Informar en cualquier momento a solicitud de una Asociación Estadal cualquier aspecto relacionado a su gestión.
- C. Recolectar los recursos asociados en las T.I.C. para conceptos de publicidad.
- D. Custodiar los fondos de la comunidad y tener disponible en cualquier momento y al instante, el dinero de la comunidad para los fines que se definan.

Asociación estatal.

A. Publicar periódicamente, (según lo acordado en cada Asociación) usando las T.I.C. para tal fin, los balances detallados.

B. Informar en cualquier momento a solicitud de un equipo de la asociación cualquier aspecto relacionado a su gestión.

C. Mantener y solicitar los presupuestos a los grupos de trabajo definidos.

D. Custodiar los fondos de la comunidad y tener disponible en cualquier momento y al instante, el dinero de la comunidad para los fines que se definan.

E. Cobrar la cuota mensual definida por la Asociación estatal y aplicar las sanciones que correspondan en caso de incumplimiento. Esta cuota deberá ser cancelada por cada equipo durante la primera semana de cada mes, ya sea vía depósito a una cuenta bancaria o personalmente al tesorero.

Cada Asociación Estatal establecerá el mecanismo de sanción que corresponda por el incumplimiento en el pago de la cuota, como también los plazos para aplicar estas medidas. Las determinaciones adoptadas deberán estar publicadas para que sean de conocimiento general.

Cada secretario de finanzas deberá enviar a los Administradores la nómina de las personas y/o equipos a los que se le aplique una sanción por causa de incumplimiento en el pago de cuotas, cesando la sanción cuando la situación de pago se regularice.

Registro y acreditación.

El secretario de la Junta Directiva Nacional tiene a su cargo el sistema de registro y acreditación de jugadores, cuya finalidad es tener un Censo y Registro ordenado de las personas que practican Airsoft en nuestra comunidad. Para este fin cada equipo debe enviar los datos de sus miembros en el formato que se le envíe, adjuntando foto digital según estándar definido y cancelando el monto vigente para la elaboración de la respectiva credencial, Para los jugadores foráneos, el proceso es el mismo. Si el jugador extravió este documento deberá solicitar a la secretaria una nueva credencial debiendo en todo caso cancelar el valor vigente de la misma

Consejo de honor.

El "Consejo de Honor" será un órgano colegiado, encargado de estudiar los casos que se planteen e imponer sanciones en caso de que así sea requerido a las personas o equipos, cuando ocurran faltas o hechos que así la ameriten. Existirá un Consejo de Honor Nacional integrado por cinco (5) miembros, quienes resolverán asuntos planteados entre dos o más personas o equipos adscritos a dos o más asociaciones estatales. También existirá en cada Asociación Estatal un Consejo de Honor, integrado por

tres (3) personas, y resolverán los conflictos dentro de su competencia territorial. En cada equipo o club deportivo también existirá un Consejo de Honor integrado por tres (3) personas, y resolverán los conflictos de su propio equipo.

Sanciones.

Cuando las acciones de un individuo o un equipo durante el juego son meritorias de una sanción, el Consejo de Honor de la Asociación Estatal a la que estén adscritos los involucrados, procederá a estudiar y revisar el caso, pudiendo llamar en caso de que así lo amerite a los jueces de campo que hayan presenciado los hechos: y procederá a decidir sobre el caso planteado ajustándose en todo caso a un debido proceso, existiendo medios de prueba, descargos, derecho a defensa y aplicará una sanción en función de la gravedad de la falta: Asimismo deberán mantener ese cuerpo colegiado en todo momento ecuanimidad, proporcionalidad y espíritu de reparación en las medidas que adopte. En los casos de que las personas o equipos involucrados sean de asociaciones estatales distintas, será el comité de honor nacional quien conozca el caso, aplicando las mismas reglas mencionadas. La decisión de expulsión de una persona o equipo deberá ser confirmada por la asociación estatal o la Junta Directiva Nacional según sea el caso.

Cuando existan situaciones que entorpezcan o debiliten las relaciones entre los equipos, ya sea por publicaciones irrespetuosas vía internet, en el terreno de juego o a partir de declaraciones en reuniones o actividades oficiales, los involucrados deberán solucionar su conflicto en primera instancia directamente, de no conseguir acuerdos o solución, se deberá convocar al consejo de honor que aplique según sea el caso de las partes involucradas.

Cuando las acciones o dichos de una persona, equipo de trabajo, capitán de equipo, miembro de la Asociación o Directiva Nacional perjudiquen la buena convivencia, deterioren la imagen pública o impliquen mal uso de los bienes de la comunidad, solicitud de favores, aceptación de gratificaciones, cobras indebidos de dineros a nombre de la comunidad o evasión de sus responsabilidades comerciales con los proveedores, en estas circunstancias, debidamente acreditadas, se podrá sancionar dependiendo de la gravedad de la misma, y bajo las reglas establecidas en el reglamento de la F.V.A..

El principal capital de Airsoft Venezuela son sus atletas, por lo cual, las acciones irresponsables de terceros o personas inescrupulosas serán sancionadas con el máximo rigor del reglamento. La apropiación de bienes de la Comunidad o el mal uso de los mismos, se considerará una falta grave, correspondiendo la sanción mayor que estipula este reglamento, sin perjuicio de ello, las acciones que sean constitutivas de delito serán notificadas a los órganos competentes para perseguir las responsabilidades penales que surjan de los ilícitos, con el fin de mantener el patrimonio o la buena reputación de Airsoft Venezuela.

La persona o entidad deportiva que haya sido sancionada por faltas graves o muy graves, tiene derecho dentro de los siguientes diez (10) días hábiles a apelar ante el Consejo de Honor de la Federación Venezolana de Airsoft, salvo que en primera instancia sea esta quien haya decidido dicha sanción.

3.- Reglamento de competencia y eventos de Airsoft en Venezuela.

1.- NORMAS DE ORGANIZACIÓN

a) Es condición OBLIGATORIA que el equipo o estado al cual se le asigna un evento, conforme un comité Organizador, el cual este integrado por personas capaces, responsables y de probada trayectoria en la Comunidad, para así garantizar el buen funcionamiento de la logística y la confianza en los participantes.

b) El Comité Organizador, deberá anunciar la fecha del evento por lo menos con 45 días de anticipación, así como también las fechas de pagos de las diferentes cuotas establecidas para costear el evento.

c) Los eventos a nivel nacional, (invitacionales), deben tener una separación mínima de 90 días entre ellos.

d) Los eventos regionales (que involucran dos o más estados del país) deberán tener una separación mínima de 30 días entre ellos. Esto entre otras cosas para darle oportunidad a todos los atletas del país poder participar en los mismos. Excepcionalmente la F.V.A. podrá avalar eventos con menos tiempo entre ellos cuando sean muy distantes los estados del país donde se celebren, pero que en ningún caso podrá ser inferior a 20 días.

e) Cualquier evento en el que los organizadores deseen que la FVA los avale, deberán notificarlo con 45 días de anticipación al mismo, y luego de la notificación los organizadores deberán antes de 30 días a la celebración del evento haber cumplido con los requisitos exigidos por la FVA para que pueda proceder su aval, en caso contrario será desechada la solicitud realizada.

f) La Asociación del estado donde se celebre el evento deberán supervisar e informar luego de su notificación por parte de la FVA o del organizador, todo lo relativo a la seguridad de la cancha de juego y demás consideraciones pertinentes que deberá informar a la FVA con 30 días de anticipación al evento.

Los organizadores de un evento deberán enviar a la FVA constancia de haber participado a las autoridades militares y policiales del estado, sobre la realización de dicho evento. Las fechas establecidas por el comité organizador para el pago de las cuotas deberá ser respetada por la Comunidad y no se aceptarán prórrogas para el mismo, a menos que sean causas mayores y si la Junta Directiva de la F.V.A. lo considere viable se puede otorgar un plazo que no afecte ni amenace el buen funcionamiento del evento.

g) La fecha de la Última cuota para pagar el evento, debe ser por lo menos 10 días antes de la fecha establecida, para así proporcionar un tiempo prudencial al comité organizador para la mejor organización del evento.

h) El comité organizador debe enviar a cada equipo una planilla de inscripción, donde refleja los datos del competidor y los acompañantes la cual debe contener: **Nombre y Apellido, Cédula de**

Identidad, Sobrenombre, Modelo y Marca de Marcadora, Número telefónico de emergencia y Patologías que padece (Ej. Alérgico a):

Dicha lista se usará para:

- Tenerla en el puesto de ingreso para cotejar con el equipo que se registra.
- Entregar al cuerpo de Jueces para efectos de evaluación
- Entregarla al comité evaluador para su registro en la Federación Venezolana de Airsoft.
- Entregar al cuerpo médico, bomberos o paramédicos que atenderán el evento.
- Tenerla presente en caso de que cualquier ente del estado lo solicite.

i) El comité organizador debe ubicar un sitio con capacidad de albergar a todos los participantes al evento, denominada ZONA VERDE (Área Segura). Esta zona debe cumplir con las condiciones mínimas de estancia, salud y seguridad expresadas en este reglamento. En caso de que la cancha o terreno de juego no esté cerca del hospedaje de los jugadores el Comité Organizador debe dar opciones de albergue a los participantes, dando la oportunidad de que un equipo solo pague por jugar el día del evento y así no obligar a los competidores a quedarse en un sitio específico. En los casos donde la cancha o terreno de juego esté dentro de un área que ofrezca una opción de hospedaje y si las medidas de seguridad lo permite, igualmente se ofrecerá otras opciones de alojamiento: en todo caso los equipos deben apegarse a las normas de horario de entrada y salida establecidas para las personas que no se alojen en los sitios ofrecidos por el organizador, haciendo estricto cumplimiento de los horarios establecidos por el comité organizador. En caso de no acatarlas al primer llamado, serán sancionados de acuerdo a lo establecido en los reglamentos.

J) El Comité Organizador debe tener en el evento un Grupo de Protocolo o Bienvenida que reciba a cada uno de los equipos, y que además orientará al Capitán del equipo que arribe y señalar el sitio de alojamiento y el lugar de espera mientras se registran en el evento, deberán asignar un Delegado que atenderá los requerimientos de cada equipo, esto con la finalidad de que cualquier eventualidad sea tratada de manera personalizada y más efectiva. El puesto de recepción donde se hará el registro, deberá contar con 2 personas por cada 25 jugadores quienes estarán registrando simultáneamente a los equipos que arriben al sitio, se recomienda instalar computadores y tener personas diestras que agilicen el proceso de registro y entrega de credenciales.

k) Las credenciales que se les entreguen a cada competidor son INTRANSFERIBLES y de uso obligatorio durante el lapso del evento, deben tener un espacio donde se deban identificar: Nombre y Apellido, Equipo, Estado y Foto. Adicional se debe colocar cada jugador un brazalete que no se pueda remover para así identificar a los jugadores, organizadores y demás personas que asisten al evento. Todo aquel que no porte la credencial será sancionado de acuerdo a lo establecido en las normativas aplicables.

l) Para el Equipo que se Hospeda en la zona donde se realizará el evento: Al momento del registro del equipo, el Capitán deberá presentar la planilla de inscripción y sólo en ella deben estar reflejados los competidores y acompañantes que previamente el comité Organizador confirme como inscritos, el registrador la conciliara con su lista y esta debe estar igual: en caso de que el equipo tenga un adicional y no haya hecho la acotación a tiempo, la persona no relacionada, deberá esperar hasta que se registren

todos los equipos y en caso de haber disponibilidad se le otorgara un lugar, no garantizando el hecho de alojarse junto a su equipo, caso contrario, se tendrá que retirar del evento, y se le reembolsará el dinero. Con 15 días antes del Evento, el Comité Organizador enviará un informe donde detalle los inscritos en el Evento y cada equipo confirmará esa información. Este informe se debe publicar en los medios disponibles y deberá ser revisado y aprobado por la FVA.

m) **Para el equipo que solo asistira al dia de la competencia** todos los capitanes de estos equipos se dirigirán al sitio de juego a la hora determinada por el Comité Organizador, donde se le darn registro a cada equipo y se le anunciara una breve reseña de los resultados a puntos importantes del congresillo de la noche anterior.

n) El Comité Organizador debe establecer el itinerario de actividades, donde se detallaran las horas de comienzo y culminación de las mismas, debe estar ajustado a la cantidad de personas que asistieron al evento de manera racional, deberá velar y ser el responsable de su estricto cumplimiento y publicarlo por lo menos 30 días antes del evento. En caso de que por causas imputables al Comité Organizador, se incumpla el itinerario de actividades y horarios: éste será sancionado de acuerdo a lo establecido en los reglamentos de la F.V.A..

o) Se hará un congresillo que será el sitio donde se dará la bienvenida al evento de manera formal, además donde se aclaran dudas y se expresarán los detalles del juego. Luego de que el Comité de Bienvenida exponga los puntos, solo al final, cada capitán de equipo tendrá derecho a una participación para presentar sus puntos de vistas, preguntas o inquietudes. Este Congresillo se debe realizar de manera obligatoria con por lo menos 12 horas antes del comienzo de juego.

p) Las pruebas de Cronografía deben estar incluidas con carácter obligatorio antes de que comience la partida, por lo menos 02 horas antes del comienzo del evento. Estas pruebas deben estar supervisadas por el cuerpo de arbitraje y fiscalizadas por la FVA las marcadoras luego de las pruebas deben salir con un precinto a etiqueta donde indique los PPS (FPS) de salida y no permita abrir de nuevo la marcadora para un eventual arreglo.

q) En caso de que el mapa de juego está fuera del sitio de alojamiento de los atletas a una distancia superior a 1 km o en una vía incomoda o que atente a las condiciones físicas de los participantes (Ej. Subidas empinadas, terrenos muy irregulares, posible presencia de serpientes, etc.), el Comité Organizador debe garantizar el transporte a los participantes. El terreno de juego o cancha no deberá tener más de 30 min de recorrido desde la ZONA VERDE (zona de seguridad), en caso de ser así, se debe garantizar el traslado por parte del comité organizador. En caso de que no cuente con este servicio será sancionado de acuerdo a lo establecido en el reglamento de la F.V.A..

r) El Comité Organizador debe establecer y dejar en claro la ZONA VERDE (zona de seguridad) ZONA AMARILLA (zona neutra o respawn), ZONA ROJA (zona de juego), así como una zona de hidratación general, y en las zonas amarillas (zonas neutras o respawn) también debe haber hidratación antes de comenzar el juego.

s) En el momento de juego el Comité Organizador debe velar por el buen desempeño del cuerpo de arbitraje, el suministro de hidratación, la presencia de los grupos de paramédicos y todo elemento que esté

involucrado en el transcurso del juego. Así mismo tener a la mano toda la documentación de solicitud de permisologías, apoyo a grupos de paramédicos, etc.

t) Al culminar el tiempo de juego, el Cuerpo de Arbitraje, debe velar por que cada competidor salga de la cancha y están todos en el sitio de ZONA VERDE (zona segura)

2.- NORMAS DE CONDUCTA

a) El respeto, la compenetración y coordinación entre los jugadores son vitales tanto en el juego como en el entorno y transcurso del evento.

b) No se permite ningún tipo de simbología racista o excluyente, proselitismo así como actitudes antisociales Arlo violentas, las agresiones físicas están sancionadas con la expulsión automática del agresor.

c) Está prohibido utilizar insignias, logos a rangos en uso en las FANB de Venezuela, incluso si a la persona le corresponde legalmente su uso, Airsoft Venezuela respeta y acepta a quienes son parte de las FANB de nuestro país, pero su integración a nuestra comunidad debe ser ajena a su función normal, optando a ser uno más, sin destacar a hacer notar su estatus de "uniformado", se entiende que está sujeto a las normas del Código Militar, siendo de especial interés para la comunidad, que no se transfieran técnicas y/o se adiestre a los jugadores en materias propias de la milicia, se venden pertrechos o material de guerra de cargo fiscal y que se promuevan actividades en recintos militares sin contar con las autorizaciones del oficial superior de la Unidad.

d) Queda prohibido utilizar las marcadoras fuera del campo de juego.

e) Todos los jugadores deben vestirse en el lugar de juego y no llegar a los puntos de reunión con el uniforme de juego.

f) Si la partida se efectúa en un terreno abierto o de acceso público, se debe solicitar un permiso al dueño (de existir) o a la institución que figure como dueña del terreno, como también notificar mediante carta a las autoridades regionales y municipales, especificando día, hora y cantidad de personas que asiste, como también adjuntar las documentaciones correspondientes, que acrediten el carácter deportivo de nuestra actividad.

g) Solo están permitidas utensilios de uso culinario (para cocinar o de servicio).

h) Están estrictamente prohibidas el porte o manejo de armas de fuego y/o fogeo en las áreas de juego.

- i) Está estrictamente prohibido el uso de artefactos explosivos, pirotécnicos, gases sofocantes, lacrimógenos o bombas de humo activados por fuego.
- j) Está prohibido el consumo de alcohol durante las partidas o en los intermedios.
- k) Está prohibido el consumo de cigarrillos en el terreno de juego.
- l) También a alguna edificación a vivienda colindantes a los terrenos donde se desarrolle la actividad deportiva.
- m) Queda prohibido terminantemente la tenencia, tráfico y/o consumo de sustancias ilícitas durante la estancia en cualquier espacio donde se lleve a cabo el evento.
- n) Cada Capitán de equipo será responsable de los actos de sus integrantes, asumiendo las sanciones que se sentencien a su equipo a integrante.
- o) Para efectos de registro, solicitud de requerimiento, reclamos, etc.: solo el Capitán de equipo será la persona que acudirá al representante del Comité Organizador a Cuerpo de arbitraje. Cualquier participante que haga reclamos directamente, será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta normativa.
- p) Cada participante que se hospede en el Campamento Principal Área Segura, tiene la obligación de acatar las normas del establecimiento
- q) Está prohibido agredir verbal o físicamente a un participante, representante del Comité Organizador o del cuerpo de Arbitraje. En caso de incurrir en esta falta será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta normativa.
- r) Cada participante está obligado a acatar las normas de conducta y seguridad establecidas por el comité organizador.
- s) Los jugadores están obligados a respetar las decisiones o sentencias del arbitra mientras esté en juego. Caso contrario, será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta norma.
- t) En caso de reclamo al cuerpo de arbitros, el jugador acudira a su capitán y este la canaliza con la mesa técnica que coordina el encuentro, posterior a la finalización de la partida. De ser procedente el reclamo, se le otorgará al equipo afectado la puntuación descontada de acuerdo a la sentencia.

3.- NORMAS DE JUEGO

a) El Comité Organizador exigirá que todo atleta que desee jugar en el evento, sea mayor de edad según la establecen las leyes venezolanas, (18 años de edad), Hay que tener presente en todo momento que el Airsoft es un deporte de HONOR donde no tiene cabida los denominados "Inmortales". Los "Inmortales" son aquellos que aún sabiéndose fuera o desincorporados de una partida, continúan jugando contradiciendo la principal regla del juego. El respeto a esta norma resulta de VITAL IMPORTANCIA para el correcto desarrollo del juego.

b) El Comité Organizador deberá indicarle a los participantes las diferentes demarcaciones del terreno desde un principio y de manera clara y visible 3 zonas: ESTO VA EN FUNCIÓN A LAS MODALIDADES DE JUEGO QUE EL COMITÉ ORGANIZADOR DISEÑE.

- Zona Verde o Zona de seguridad y descanso: En esta zona por lo menos se deben usar gafas de protección. Queda prohibido en esta zona el uso de marcadoras. En este sector las marcadoras deben tener obligatoriamente tener el tapón o capuchan rojo, naranja o amarillo colocado en la Punta del cañon, el selector de tiro en seguro (SAFE) y no tener puesto el cargador. En esta zona generalmente se estacionan los vehículos y los atletas se preparan para las partidas (cambio de ropa, comprobación de material, etc.)

- Zona Amarilla o zona de DESINCORPORADOS: Es la parte cercana al terreno de juego o cancha donde se reúnen los participantes que van siendo desincorporados. Es el sitio donde se probarán las marcadoras antes de que comience la partida. Es obligatorio el uso de máscara protectora mientras el juego esté en curso.

- Zona Roja a zona de juego: Es obligatorio llevar SIEMPRE los lentes, gafas, máscara o careta protectora puesta. Solo los participantes pueden ocupar este terreno. Las personas que deseen tomar fotografías y videos, deberán llevar puestos los lentes, gafas, máscara o careta protectora y un chaleco que la identifique.

c) Al ser marcado por una esfera plástica equivale a la desincorporación inmediata del jugador. Se considera marca de desincorporación la que se produce en cualquier parte del jugador, incluso en el equipamiento y en la marcadora, excepto los rebotes sobre superficies duras. Las esferas plásticas que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes.

d) Inmediatamente al ser marcado, el jugador ha de levantar su mano y gritar en voz clara la palabra "FUERA", subir su marcadora sobre su cabeza y retirarse de la cancha de esa misma manera. Está prohibido marcar a un jugador desincorporado, el jugador que incumpla esta regla será igualmente desincorporado de la partida. ANTE LA DUDA, EL JUGADOR DEBERÁ SIEMPRE CONSIDERARSE DESINCORPORADO.

e) Tras ser desincorporado, todo jugador deberá dirigirse a la zona de desincorporados indicada a tal efecto en el terreno de juego.

f) Los jugadores desincorporados NO HABLAN, es decir, está prohibido que un jugador en esta circunstancia realice indicaciones o proporcione información alguna sobre la partida en curso.

g) Si un jugador abandona el terreno de juego traspasando sus límites, se le considerara desincorporado sea cual sea el motivo del abandono.

h) En caso de sorprender a un jugador por la espalda a corta distancia (menos de 10 metros), existe la posibilidad de desincorporar a voz viva gritando "ESTÁS FUERA" siempre que la marcadora esté preparada para marcar y el atacante esté apuntando directamente al otro jugador sin obstáculos de por medio. Incluso, si el contrario está muy cerca y de espalda, puede ser desincorporado simplemente tocándolo con la mano. (Silencioso). El jugador sorprendido deberá dirigirse en silencio a la zona de desincorporados.

i) Cuando se produce un encuentro por sorpresa a corta distancia (menos de 10 mts), queda prohibido marcar siendo desincorporados ambos jugadores.

J) No se debe abusar de marcar a un jugador. Con solo marcarlo una vez sirve para desincorporar a un jugador. Es obligatorio dejar de marcar, cuando se observe que un jugador levante la mano, grite "FUERA" o viene caminando con la marcadora sobre su cabeza.

k) En caso de producirse un incidente fuera de la normal, (un accidente, presencia de personas ajenas al juego, etc...), durante el transcurso de la partida, cualquiera de los árbitros PUEDE y DEBE suspender gritando a viva voz "TIEMPO" por 3 veces.

l) Es necesario recordar que el juego en equipo es la base del Airsoft. Por ello es recomendable colaborar activamente con los compañeros en todos los sentidos.

4.- NORMAS DE SEGURIDAD

a) El Comité Organizador debe garantizar la integridad física de los participantes en el transcurso del evento, para ello debe disponer para los momentos previos al juego por lo menos 2 paramédicos calificados en el Área Segura y para el día de juego por la menos 2 cuadrillas de paramédicos con 1 ambulancia disponible para salir en caso de cualquier emergencia.

b) Se recomienda como implementación básica de protección una MÁSCARA o CARETA, Bien sea de Plástico o de Neopreno. También es válido el uso de combinación de gafas de seguridad y un bozal de Neopreno, siempre y cuando se esté resguardando el 100% de la cara del jugador

c) Cuando se acude a un evento, se recomienda transportar las marcadora de la siguiente manera:

- La marcadora deberá transportarse en todo momento con el seguro puesto.
- La batería de la marcadora deberá estar desconectada y fuera de su compartimento.

- La marcadora debera tener un tapón o capuchon rojo, naranja o amarillo colocado en a punta del cañón de caracter abligatario.

- La Marcadora debe tener una marca a pintura roja, naranja o amarilla en la punta del cañón de al menos 3 cm de grosor o ancho.

- Los cargadores de bolas plásticas deberán ir separados y vacíos.

d) La PRINCIPAL medida de seguridad en el Airsoft es de VITAL IMPORTANCIA. Se trata del uso OBLIGATORIO de LENTES, GAFAS, MÁSCARAS 0 CARETAS DE PROTECCIÓN en los lugares o zonas indicadas. Es decir, en la Zona Amarilla o Zona de desincorporados (RESPAWN), durante el transcurso de las partidas y en la Zona Roja o Zona de juego durante todo el tiempo.

e) En caso de que el jugador use lentes de protección, estos deberán cumplir las normas de seguridad europeas EPI-89168610EE (EN166) o el estándar americano ANSI 287.1

f) Para la participación en el evento, se permite uso de todo tipo de marcadoras eléctricas, de gas o de resorte cerrojo, de acción simple, semiautomática o automática, que solo usan esferas plásticas de PVC de 6 mm. Estas esferas plásticas no pueden contener ningún tipo de material excepto el PVC o materiales biodegradables, no permitiéndose ningún tipo de esfera metálica ni de otra índole. El peso de las esferas plásticas debe oscilar entre los 0,12 y los 0,35 grs.

Se establece el siguiente límite de Velocidad y distancia mínima para marcar:

| MARCADORA O POSICIÓN | VELOCIDAD DE SALIDA FPS | DISTANCIA MÍNIMA DE IMPACTO |
|---|-------------------------|-----------------------------|
| Marcadoras Secundarias a Gas o Eléctricas (CQB) | 350 | 10mts |
| Marcadoras en modo de Disparo AUTOMÁTICO (Fusilero) | 420 | 15mts |
| Marcadoras en modo de Disparo MANUAL (Sniper) | 550 | 20mts |

g) El respeto de las distancias mínimas para marcar es imprescindible para un correcto desarrollo del juego y para evitar daños físicos a los atletas. En caso de duda acerca de si estamos a no a la distancia correcta se recomienda NO MARCAR. Es aconsejable otorgar un margen de seguridad a estas distancias mínimas, para cubrir un eventual margen de error en nuestros cálculos, dada la dificultad que supone calcular "a ojo" la distancia mínima a la que se encuentra el objetivo.

h) Siempre que se marque a un atleta, se recomienda hacerlo cuando sea posible apuntando a partes poco sensibles del cuerpo, como el pecho u otras partes que estén protegidas. Es necesario recordar que la cara, manos, muslos y la zona de la espalda son muy sensibles

i) En partidas en espacios interiores o cerrados, las distancias mínimas se anulan, reduciendo notablemente la velocidad máxima de salida de la BB, a pesar de todo se recomienda el uso de ropa gruesa, careta o MÁSCARA con el fin de evitar lesiones físicas debido a la corta distancia que se produce en este tipo de juegos.

J) No se permite llevar durante las partidas ningún tipo de arma no simulada, ni para el juego, ni como elemento decorativo, quedando así prohibida la entrada al terreno de juego a todo participantes con armas de fuego o de foguero en las áreas de juego. pistolas detonadoras, armas de balines o perdigones y/o artefactos pirotécnicos que pongan en riesgo la integridad física de cualquier jugador. Aunque se tolera el uso de utensilios de uso culinario (para cocinar o de servicio). Siempre que sea en un lugar no visible y de manera segura (siempre con funda) Aunque solo se podrán en la zona verde (zona de seguridad).

k) Es aconsejable evitar movimientos y acciones peligrosas, tal como subirse a los árboles, escalar paredes o rocas, o cualquier movimiento que ponga en peligro directamente la integridad física del jugador y/o de sus compañeros.

i) Quedan prohibidos resguardarse detrás de otros atletas activos o desincorporados del juego

m) Está prohibido el hostigamiento con las marcadoras a la flora y a la fauna, como también a alguna edificación o vivienda colindantes a los terrenos donde se desarrolle la actividad deportiva.

5.- ARBITRAJE

a) El Comité Organizador debe velar por la presencia de un cuerpo de Árbitros capaz de garantizar el orden y buen desempeño del juego.

b) El cuerpo de Árbitros debe estar conformado por las siguientes figuras:

- Árbitros Principales (Designados por la F.V.A.)
- Un delegado del Comité Disciplinario de la F.V.A.
- Un árbitro por cada 15 jugadores. (si son 300 competidores = 20 árbitros)

c) La plantilla de arbitraje debe ser según la siguiente relación: **1 Árbitro por cada 15 competidores.**

d) El Árbitro debe cumplir con el siguiente perfil:

- Debe estar registrado en la Federación Venezolana de Airsoft.
- Debe conocer todas las normas de seguridad y de juego del Airsoft..

- Ser mayor de edad.
- Ser una persona proactiva.

e) Los Árbitros no deben delatar la posición de los jugadores, por tal motivo, se deben ubicar en un puesto fijo y abarcar los 360° de visión para detectar a un posible desincorporado.

f) Para desincorporar un jugadora o jugador, el árbitro gritará a viva voz ESTAS FUERA, levantando la mano derecha y con la izquierda señalar al jugador en desincorporado. En caso de que el jugador haga caso omiso de la primera sentencia, el árbitro gritará de nuevo ESTÁS FUERA: de seguir la irregularidad, el árbitro tomará nota del nombre y equipo del jugador y éste será sancionado de acuerdo a lo establecido en esta normativa y a los reglamentos aplicables según el caso

g) En caso de que un jugador presente una conducta agresiva al momento de un reclamo, el árbitro le pedirá al jugador que se retire de la cancha y se comunicara con uno de los Árbitros Principales para atender el caso. El Árbitro Principal, llamará al Capitán del equipo y reportará el caso al Consejo de Honor.

Valores que promueve el juego.

A. El respeto y la honradez entre jugadores es la primera regla y la más importante para que esta actividad se desarrolle con normalidad y todos disfruten de ella.

B. La central en cada actividad es compartir sanamente, para este fin, se dispondrá en las partidas de un espacio de convivencia.

C. La solidaridad, la honestidad, el criterio y la buena fe son los valores esenciales del jugador de Airsoft, este no busca dañar a su competidor, no incurre en acciones peligrosas para otro o para si mismo, antepone los valores por sobre el sentido de competencia.

D. Se cuida el medio ambiente, evitando dejar basura en las áreas que se utilizan, como también, se respeta la flora y fauna, evitando dañarla y reduciendo el impacto de la presencia humana en zonas ecológicamente sensibles. Siendo el equipo organizador y los invitados los encargados de que todos en el campo de juego cumplan esta normativa.

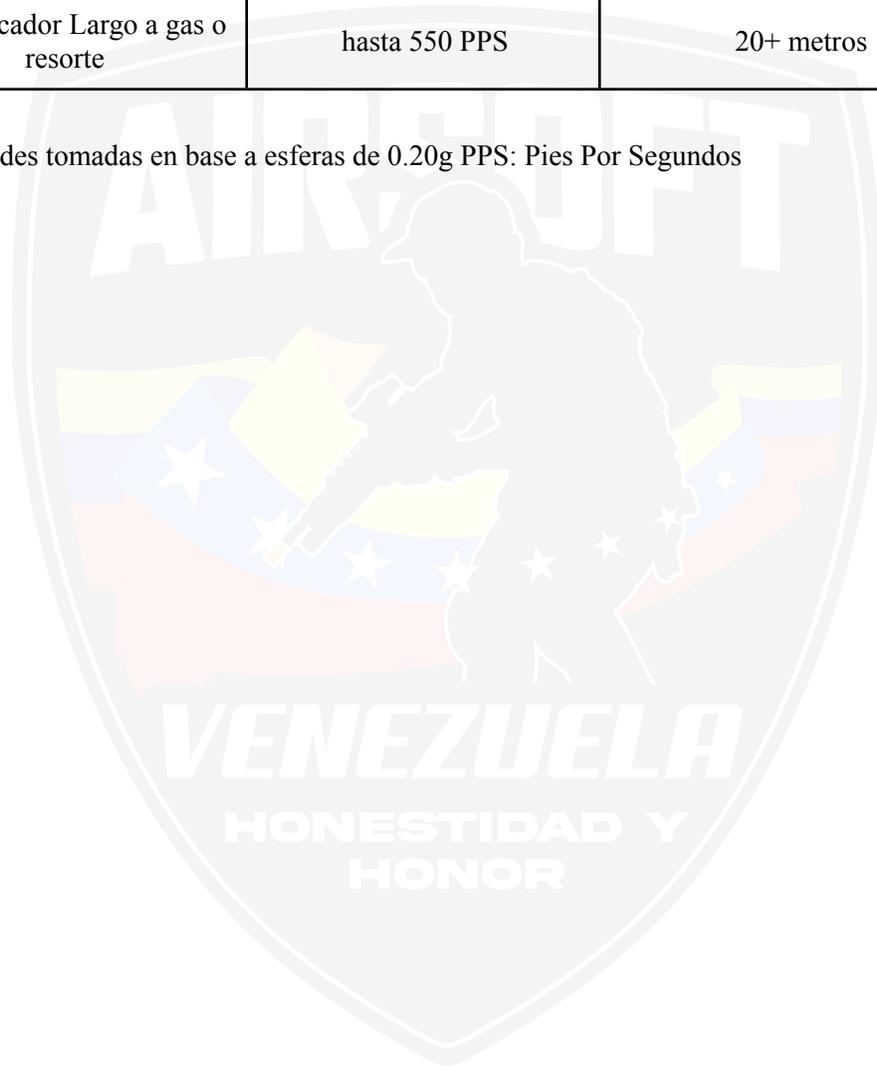
Marcadores.

El Marcador a utilizar y el sistema que la hace funcionar (eléctrico, gas, o resorte) queda sujeto a las posibilidades y limitaciones económicas de cada persona, se debe respetar los límites de potencia y las de normal del campo.

Clasificación de marcadoras según su sistema impulsor y correlación de velocidad: Límites de Velocidad y distancia mínima para marcar.

| | | |
|-----------------------------------|---------------|------------|
| 1. Marcador corto a gas o resorte | hasta 350 PPS | 10 metros |
| 2. Marcador Electrico | hasta 420 PPS | 15 metros |
| 3. Marcador Largo a gas o resorte | hasta 550 PPS | 20+ metros |

Nota: Velocidades tomadas en base a esferas de 0.20g PPS: Pies Por Segundos



4.- Categorías y modalidades del juego.

Categorías del juego.

- Amistoso o invitacionales: (abiertas o cerradas) Actividad que agrupa a dos o más clubes en una partida y que busca fortalecer los lazos entre la comunidad. Estas prácticas no están sujetas a clasificaciones.
- Juego Oficial: Actividad que agrupa a dos clubes para desarrollar una partida en un área de juego la cual implica clasificaciones en una tabla de posiciones.
- Torneos o Campeonatos: Actividad que se extiende en el tiempo por la cantidad de meses definidos por el equipo organizador, involucra a las asociaciones y mediante un sistema de eliminación busca generar una tabla de posiciones que concluya con la premiación a los ganadores del mismo.

Las modalidades de juego son:

A.- Captura de bandera: Modalidad donde dos equipos compiten entre sí, con el objetivo de tomar la bandera del contrario y llegar al sitio de salida al menor tiempo posible y con la menor cantidad de competidores eliminados.

- **Dimensiones de cancha:** 40 mts x 40 mts (160 mts²) mínima.
- **Cantidad de competidores:** 2 Clubes de 5 atletas cada uno.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Puntaje:** NO APLICA. El equipo ganador es el que más juegos gane.
- **Cantidad de Árbitros:** 2 en cancha + 1 auxiliar.
- **Tipo de Marcador:** Marcador largo de alta rotación.
- **Potencia del Marcador:** hasta 350 FPS
- **Cantidad de Esferas en Cargador:** 100
- **Indumentaria:** Pantalón largo, Suéter con identificador del Club y Número, Máscara, Correa necesario.

B.- Tarea con obstáculos: modalidad donde dos o más equipos compiten entre sí recibiendo objetivos específicos a realizar, si consiguen cumplir con las tareas encomendadas en el tiempo designado, ganan la partida.

- **Dimensiones de cancha:** 200 mts x 200 mts (2000 mts²) mínimo.
- **Cantidad de competidores:** 2 ó más clubes.
- **Tiempo:** NO DETERMINADO. De acuerdo al Guión, Objetivo a consideraciones del Personal

Técnico.

- **Puntaje:** NO DETERMINADO. De acuerdo al Guión, Objetivo a consideraciones del Personal Técnico, el equipo ganador es el que más juegos gane.
- **Cantidad de Árbitros:** 4 en cancha + 2 auxiliares.
- **Tipo de Marcador:** Marcador Largo de alta rotación.
- **Potencia del Marcador:** hasta 420 FPS.
- **Cantidad de Esferas en Cargador:** 200
- **Indumentaria:** Pantalón Cargo, Suéter con Identificador del Club y Número, Máscara, Correa necesario.

C.- Técnico (I.A.P.S International Airsoft Practical Shooting): Cuando se combinan recorridos de marcación con precisión obedeciendo un circuito predeterminado en un tiempo específico.

- **Dimensiones de cancha:** 40 mts x 40 mts (160 mts²) máximo.
- **Cantidad de Competidores:** Modalidad
- **Tiempo:** Medición Tiempo vs. Precisión (Efectividad).
- **Puntaje:** De acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la I.A.P.S.
- **Cantidad de Árbitros:** 2 Principales + 2 auxiliares.
- **Tipo de Marcador:** Marcador Corta.
- **Potencia del Marcador:** hasta 350 FPS máxima
- **Cantidad de Esferas en Cargador:** Capacidad máxima del Cargador.
- **Indumentaria:** Mono o Bermudas, Zapatos Deportivos, Franela, chemisse o Camisa que identifique al Club donde se colocará el número del Competidor.

5.- Descripción de la actividad.

El Airsoft es un deporte y juego de estrategia y aventura, en el cual los equipos participantes utilizan marcadores, que expulsan esferas o bolas plásticas (bbs) cubiertas de resina, que al alcanzar al atleta deja una marca o muesca de esta cubierta (resina): también se fabrican a existen esferas plásticas pulidas o sin resina, en este caso dependerá de la "honorabilidad" del jugador al ser alcanzado por una de ellas. En las diferentes modalidades que se estilan en este deporte, la principal forma de poner fuera de juego al jugador adversario a desincorporarlo de la partida, es marcarlo o alcanzarlo con las esferas plasticas pulidas a cubiertas de resina, sumado a ello está la modalidad recuperación de banderas, que no es otra cosa que, colocar banderas en una cancha previamente establecida por los organizadores del evento y delimitada según las especificaciones de nuestra organización, el juego consiste en capturar o recuperar las banderas del equipo contrario, en el menor tiempo posible y con la menor cantidad de jugadores desincorporados a puestos fuera de juego.

Los banderines o banderas utilizados en la cancha de juego seran de color fluorescents naranja o verde, previo al encuentro deportivo, se sorteara y designara un color para cada equipo participante, cada jugador debera poseer un brazalete del mismo color del banderín asignado.

La cancha para la práctica de esta actividad, ha sido fijada por nuestra organización según la modalidad de juego, si es una competencia en cancha cerrada, será de una longitud de cuarenta (40) metros de largo por cuarenta (40) metros de ancho, en la modalidad de cancha abierta las dimensiones del terreno de juego oscilan desde los 100 metros de largo mínima, hasta los siete (7) mil metros maxima, de igual forma la utilización de banderas y la cantidad de las misma usadas en el terreno de juego serán establecidas previo acuerdo de los equipos participantes y en conformidad con la establecido en nuestros reglamentos de juego.

La duración de las partidas será establecida por los Jueces de Campo según lo acuerden los organizadores del evento y previa conformidad y aprobación del comité organizador. Al final de la justa según los resultados obtenidos por los diferentes equipos participantes se procederá a la premiación de los equipos ganadores.

6.- Arbitraje de la actividad.

Del arbitraje.

El cuerpo de árbitros supervisará antes, durante y después del evento deportivo todo lo relacionado con la actividad deportiva, a saber; condiciones del terreno, dimensión de la cancha, hora de inicio de la partida, revisión del equipo y material a utilizar por los atletas, cronografiado de los marcadores, cantidad de jugadores por equipo, modalidad de juego y breve a resumen corto de las reglas de juego.

Cada arbitro estara facultado para declarar a un jugador fuera del juego, desincorporandolo de la partida, según su apreciacion en la jugada, este tendra en su poder un banderín de color rojo y otro de color amarillo, el banderín de color rojo sera utilizado par el Juez de Campo al momenta de ser impactado directamente un jugador par un bb expulsada por el marcador del jugador contrario a de su mismo equipo, dicho banderín sera elevado par el arbitro en cuestion y serialara al jugador fuera de juego a eliminado, para que este deje la partida y acuda a la zona neutra. El banderín amarillo sera utilizado par el arbitro a petición de cualquier jugador o para que el juez señale la no marcacion o la marcación fallida hacia un jugador en particular, aquellos que esten involucrados en una acción de juego. De igual forma los árbitros o jueces de campo utilizan silbatos, que, acompañados con los banderines serán utilizados para serializar y alertar a los jugadores que han sido puestos fuera de juego o eliminados. Dichos silbatos serán utilizados por los jueces de campo para dar el inicio del juego a partida, así como su final.

Cada arbitro tendra entre su equipos basicos, dos banderines, uno de color roja y otro de color amarillo, un silbato de gran potencia, mascara o lentes para protección ocular y un chaleco de color verde fluorescentes, con los logos e insignias de la F.V.A. e indicando en la parte posterior y en letras grandes y legibles la palabra "Árbitro o Juez de Campo".

El número de árbitros Principales y Auxiliares, en cada encuentro será determinado de acuerdo la modalidad, según se detallan en este Manual descriptivo.

7. Espacios para la práctica de la actividad señalando sus dimensiones.

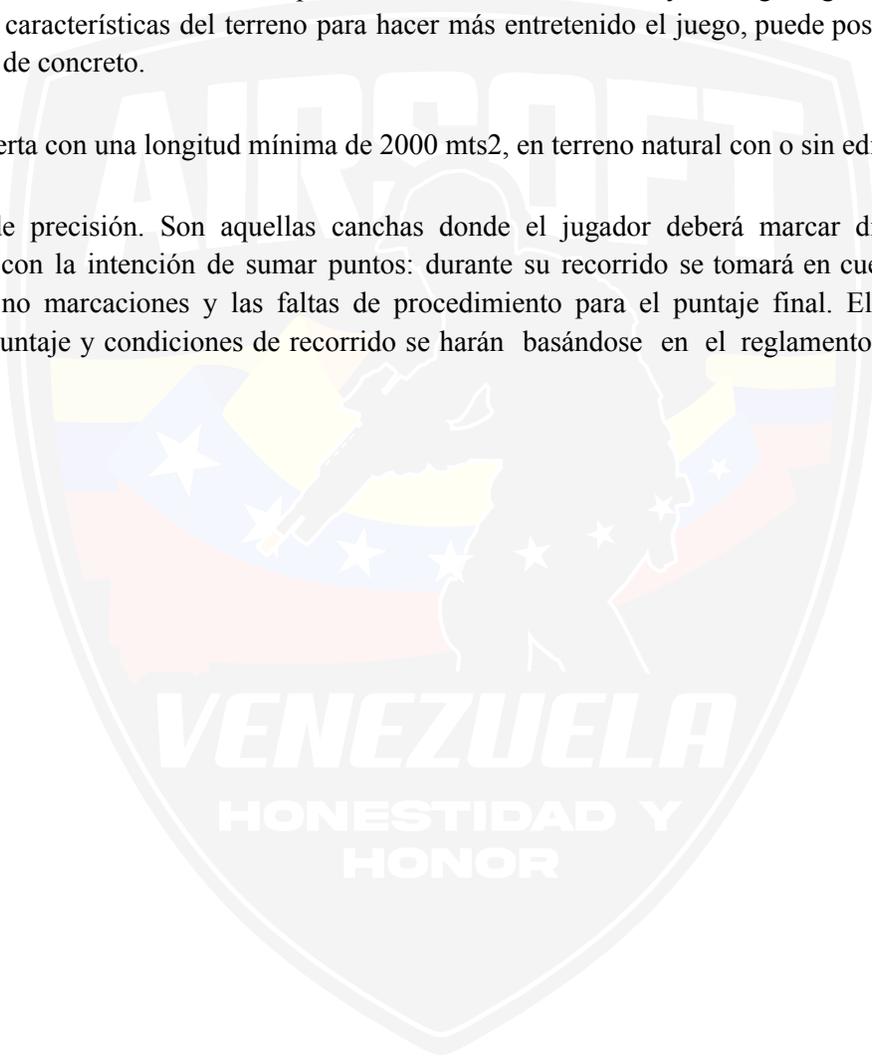
Terrenos, canchas o mapas de juego.

Las Canchas de Juego son:

A.- Cancha Cerrada: terreno natural, sin edificaciones, con las siguientes medidas, 40 metros mínimos de largo por 40 metros mínimos de ancho, pudiendo o no tener obstáculos y/o refugios, generalmente aquí se aprovechan las características del terreno para hacer más entretenido el juego, puede poseer grama, arena de playa o piso de concreto.

B.- Cancha abierta con una longitud mínima de 2000 mts², en terreno natural con o sin edificaciones.

C.- Canchas de precisión. Son aquellas canchas donde el jugador deberá marcar diversos tipos de objetivos fijos con la intención de sumar puntos: durante su recorrido se tomará en cuenta las faltas de seguridad, las no marcaciones y las faltas de procedimiento para el puntaje final. El tipo de cancha específico, el puntaje y condiciones de recorrido se harán basándose en el reglamento internacional de la I.A.P.S.



8.- Valores que aporta la práctica de esta actividad para el desarrollo integral de los ciudadanos.

Airsoft Venezuela es una comunidad de juego que se basa en la relación cordial y fraterna entre sus miembros, ajena a las diferencias políticas, religiosas, étnicas, de género o de clase que puedan polarizar o dividir. Airsoft Venezuela potencia el desarrollo cooperativo de sus equipos, apoyando los emprendimientos o innovaciones, que busquen perfeccionar la práctica del Airsoft, ya sea con fines deportivos, recreativos o simplemente anti-estresante.

Somos una Comunidad que busca interactuar con los actores relevantes y entidades fiscalizadoras, para clarificar sus dudas y exponer el real alcance del Airsoft, facilitando la información que se nos requiera, impulsando la creación de clubes deportivos, potenciando la legalización de esta disciplina mediante el reconocimiento como actividad recreativa, en general haciendo todo lo necesario para diferenciar esta disciplina y definirla como de estrategia y aventura. Los valores, conductas y comportamientos aceptados y probos de nuestro entorno y de nuestra sociedad son desarrollados en la práctica del Airsoft. El estado Venezolano ha desarrollado e impulsa planes para el rescate de dichos valores, estando la práctica de nuestro deporte inmerso en la promoción de los mismos.

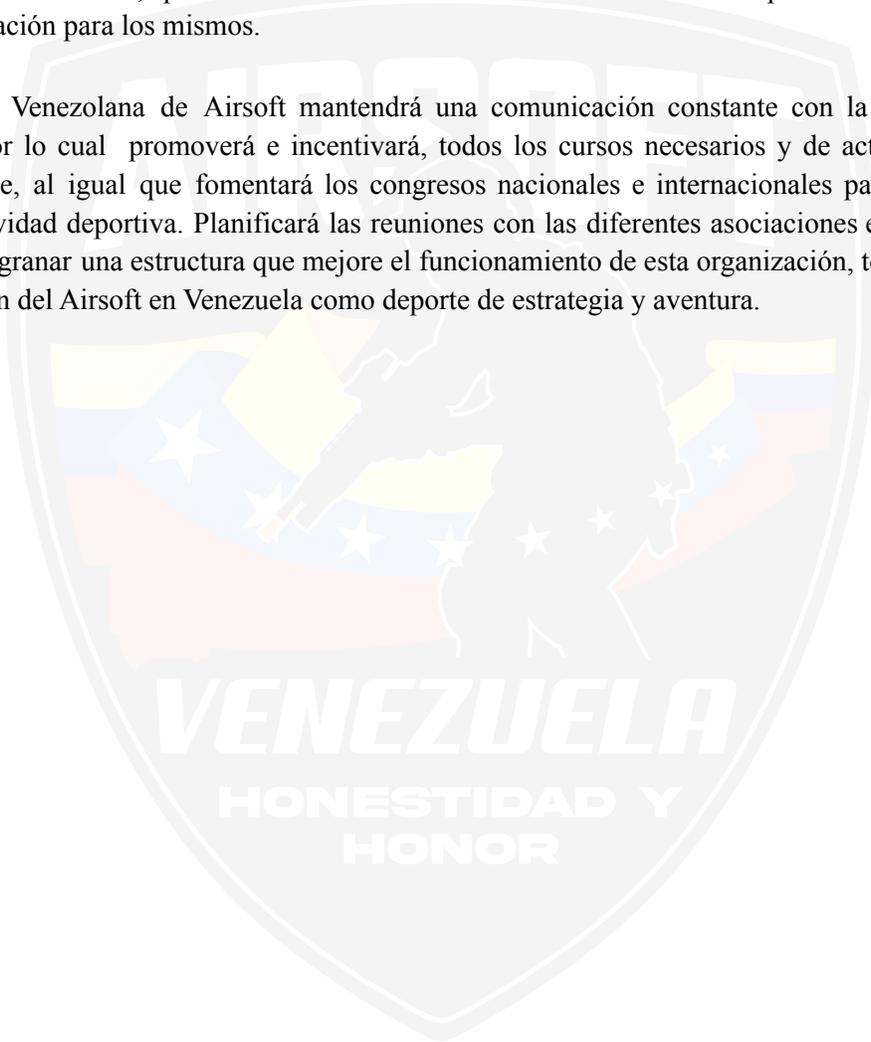
La Moral, La Ética y El Honor son los pilares y los fundamentos en que se basan nuestros atletas para la práctica de esta actividad deportiva, ya que, la base del juego, es que al recibir el mínimo contacto con la esfera plástica de 6 mm, el atleta, debe reconocerlo y asumir que se encuentra fuera del juego, aun si no es observado por un juez de campo, la que representa la esencia fundamental de la actividad, LA HONORABILIDAD.

De igual forma promueve el trabajo en equipo, la solidaridad, compañerismo, colaboración, la sana diversión entre todos los que participan directa e indirectamente en el Airsoft, atletas, espectadores, familiares, amigos, desarrollando la convivencia y unión de las comunidades, lo que conlleva al desarrollo y crecimiento integral de la nación.

9. Programaciones nacionales de eventos, charlas, reuniones, cursos, etc.

Las programaciones nacionales de eventos se elaborarán en el mes de noviembre, y estarán a cargo de la Junta Directiva Nacional de la F.V.A. la cual se encargará de planificar, elaborar y estructurar los eventos nacionales, regionales y clasificatorios para los diferentes torneos del año en curso. De igual forma la junta directiva de la F.V.A. supervisará y aprobará todos aquellos eventos de carácter no clasificatorios que sean elaborados y llevados para su discusión y avalamiento, a este cuerpo colegiado por las diferentes asociaciones estatales y clubes regionales, tales como encuentros amistosos, torneos relámpagos, invitacionales, que si bien no son clasificatorios ni eliminatorios para el ranking nacional, sirve de preparación para los mismos.

La Federación Venezolana de Airsoft mantendrá una comunicación constante con la comunidad que representa, por lo cual promoverá e incentivará, todos los cursos necesarios y de actualización en el referido deporte, al igual que fomentará los congresos nacionales e internacionales para profundizar y mejorar la actividad deportiva. Planificará las reuniones con las diferentes asociaciones estatales y así de esta manera engranar una estructura que mejore el funcionamiento de esta organización, todos con miras a la consolidación del Airsoft en Venezuela como deporte de estrategia y aventura.



10.- Equipos, materiales, uniformes e indumentarias necesarios para la práctica del Airsoft.

Equipamiento para jugar Airsoft.

Existe una variedad de prendas y equipos a la hora de jugar, siendo obligatoria la utilización de lentes de protección ocular y/o facial. El resto de las indumentarias y los accesorios usados, si bien no son obligatorios, si es importante su uso ya que sirven para varias funciones como es proteger a los jugadores, mantener contacto permanente por medio de los equipos radiofónicos, con el fin de advertir de algún tipo de situaciones en el campo de juego, hidratarse en plena campo de juego sin abandonar la partida, etc.

Para la práctica de nuestro deporte tenemos dos categorías de indumentarias que se pueden usar, las obligatorias y las muy útiles u opcionales.

1.-Obligatorias: Son aquellas indumentarias para la práctica del Airsoft que todo atleta en el desarrollo de un juego debe de poseer, entre las cuales tenemos:

A.- Gafas, lentes, mascarar o caretas:

Es sin duda un requisito imprescindible y obligatorio para la práctica del Airsoft. Es importante utilizar gafa o lentes de seguridad, se exige que las mismas estén aprobadas por las normativas de seguridad mínimas que cumplan la normas europeas EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI 287.1; estas deben ofrecer una completa protección ocular frontal y lateral; y para quienes busquen cubrir la totalidad del rostro existen las máscaras o caretas, que se recomiendan especialmente para la práctica de partidas del tipo cancha cerrada

B.- Marcador:

Es el artículo más importante de todo el equipamiento, refleja tus gustos y preferencias en el juego. Sobre cual tipo de marcador a utilizar y el sistema interno queda sujeto a las normas, al campo de juego y la modalidad.

C.- Uniformes:

Sin duda, muy útil, y refleja la identificación del equipo o club al que se pertenece y comprende un pantalón y una chaqueta o chemisse según la modalidad de juego los cuales deberán estar identificados con el número del jugador, con un brazalete con color preestablecido según la modalidad del juego, insignia de la F.V.A. y de la asociación perteneciente, así como el club donde juega.

D.- Botas y Calzado:

Es un elemento muy importante para la práctica del deporte ya que los terrenos de juegos varían en superficie y obstáculos, prestando protección y seguridad en los pies.

2.-Muy Útiles u Opcionales: Son todos aquellos accesorios o equipamientos que sean universalmente aceptados en el Airsoft, que, a criterio del jugador sea importante y deseable para asistir en el desarrollo de la actividad

En la categoría de Muy Útiles u Opcionales tenemos:

A.- Prenda para cubrir la cabeza:

Hay diversidad en los productos que ofrece el mercado, sus usos varían según la utilidad que queramos darle. Entre otros figuran cascos, gorras, sombreros tipo bonnie, pañuelos, shemaghs, coipas y balaclavas. Son un complemento útil, pues ayudan a proteger nuestra cabeza. También se implementan para protegernos del sol.

B.- Chaleco:

Es un complemento muy útil para poder llevar de una manera cómoda las esferas plásticas (bbs), cargadores adicionales, baterías, equipo de radio y otros materiales, según la partida, necesidades y/o gustos del jugador

C.- Comunicación:

Es importante mantener la comunicación con el equipo y jueces de campo, particularmente cuando no tengas contacto visual con ellos, por eso una radio o transceptor es la mejor alternativa en este caso. Existen manos libres para estos equipos, que facilitan su uso.

D.- Guantes:

Son muy prácticos para proteger las manos, Los más prácticos son aquellos que tienen la palma y el dorso recubierta con placas plásticas protectoras.

E.- Cinturón:

Adquieren una mayor importancia según qué complementos usemos.

F.- Rodilleras:

Es sin duda un elemento muy necesario una vez que te acostumbras a su uso. Realmente da al jugador mayor fiabilidad a la hora de desplazarse por diferentes terrenos ya que esta protección extra en las rodillas no solo protege de los golpes si no que nos permite un cómodo apoyo en cualquier circunstancia en todo tipo de terrenos sin lastimar nuestras rodillas.

G.- Hidratadores:

Su uso queda sujeto a tus necesidades y gustos del jugador. Es una opción llevar la clásica cantimplora o un Camelback. Si la partida va a ser larga o si un jugador necesita estar constantemente hidratándose, sin duda debemos llevar uno de estos dos artículos.

11. Sistemas de competencia, por equipo, individual o ambas.

- Competencias Locales:

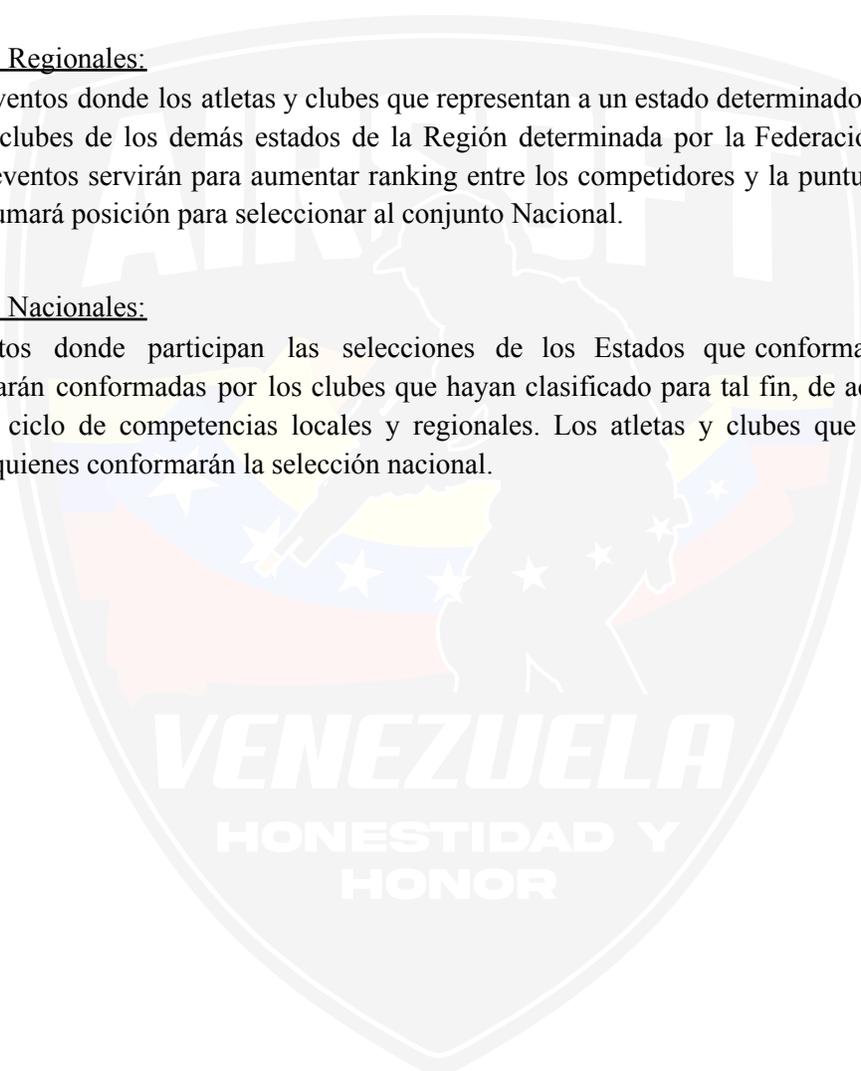
Son todos aquellos eventos donde participan los clubes correspondientes al estado. En estas competencias donde se busca ranking para medir a los Clubes y Atletas de acuerdo a las modalidades de Competencia y de acuerdo a la mejor posición, el club o atleta más destacado representará al estado en eventos de corte Nacional.

- Competencias Regionales:

Son aquellos eventos donde los atletas y clubes que representan a un estado determinado, se medirá frente a los atletas y clubes de los demás estados de la Región determinada por la Federación Venezolana de Airsoft. Estos eventos servirán para aumentar ranking entre los competidores y la puntuación recibida en estos eventos sumará posición para seleccionar al conjunto Nacional.

- Competencias Nacionales:

Son los eventos donde participan las selecciones de los Estados que conforman la F.V.A. Estas selecciones estarán conformadas por los clubes que hayan clasificado para tal fin, de acuerdo al ranking obtenido en el ciclo de competencias locales y regionales. Los atletas y clubes que obtengan mayor ranking, serán quienes conformarán la selección nacional.



12. Instructivo de identificación y uso de marcadoras deportivas.

Cuando se acude a un evento o cualquier práctica o juego, es de carácter obligatorio transportar en todo momento las marcadoras de la siguiente manera:

- La marcadora deberá estar resguardada en un bolso o caja, (preferiblemente la caja original de la misma), indicando visiblemente que se trata de una marcadora de Airsoft. En caso de que use un bolso, debe tener una identificación que señale que es una marcadora de Airsoft. Se recomienda a los integrantes de clubes deportivos o equipos registrados, identificar los bolsos o contenedores de sus implementos con logos de sus equipos (Clubes), Número de Registro en la Fundación Deportiva, y que detalle en el bolso visiblemente la palabra "Marcadora de Airsoft".
- La marcadora deberá transportarse en todo momento con el seguro puesto.
- La batería de la marcadora deberá estar desconectada y fuera de su compartimento.
- La marcadora deberá tener un tapón o capuchón rojo, naranja o amarillo colocado en la punta del cañón de carácter obligatorio.
- La Marcadora debe tener una marca o pintura roja, naranja o amarilla en la punta del cañón de al menos 3 cm de grosor o ancho.
- Los cargadores de bolas plásticas deberán ir separados y vacíos.
- Todas las marcadoras deben tener la etiqueta de identificación y registro ante la Federación Venezolana de Airsoft.

De las etiquetas o placas de identificación y registro ante la Federación Venezolana de Airsoft.

Todos los atletas deberán tener registrada su marcadora ante la Federación Venezolana de Airsoft, quien le asignará una etiqueta o placa de identificación y registro de su marcadora, y ningún club deportivo o equipo de Airsoft podrá permitir a un atleta que participe en algún juego oficial o no, sin la debida identificación de su marcadora.

Para el registro de una marcadora, el atleta deberá llenar la planilla de inscripción y/o actualización de datos de la Federación Venezolana de Airsoft, indicando nombre del club deportivo al que pertenece, número de registro del IND, estado y ciudad de ubicación, nombre y apellido del atleta, cédula de identidad, edad, sexo, sobrenombre (a.k.a.), su condición, (miembro o aspirante), dirección, teléfono, grupo sanguíneo, afecciones, e-mail, tipo de marcadora, modelo y F.P.S. y pagar el costo de las etiquetas o placas de identificación a la F.V.A.

En caso de venta o donación de alguna marcadora el atleta vendedor o donador sólo podrá vender o donar a otro atleta que esté debidamente registrado ante la Federación Venezolana de Airsoft, y el vendedor o donador deberá notificar al club o equipo deportivo al que pertenece, o en caso de no pertenecer a ningún club o equipo deberá notificar a la Asociación Estatal de Airsoft de su Estado ó directamente a la Federación Venezolana de Airsoft, en todo caso las Asociaciones de los Estados o los clubes deportivos notificarán la venta o donación de la marcadora a la F.V.A., lo cual harán indicando nombre

del club deportivo al que pertenece el vendedor y el comprador 6 en caso de donación el donante y el donatario, número de registro del IND, estado y ciudad de ubicación, nombre y apellido del vendedor y el comprador o en caso de donación el donante y el donatario, cédula de identidad, edad, sexo, sobrenombre (a.k.a.), su condición (miembro o aspirante), dirección, teléfono, grupo sanguíneo, afecciones, e-mail, tipo de marcadora, modelo y FPS.

En caso de deterioro de las etiquetas o placas de identificación el atleta deberá notificar por escrito al club o equipo deportivo al que pertenece, o en caso de no pertenecer a ningún club o equipo deberá notificar a la Asociación Estatal de Airsoft de su Estado o directamente a la Federación Venezolana de Airsoft, en todo caso las Asociaciones de los Estados o los clubes deportivos notificarán el deterioro de las etiquetas o placas de identificación de la marcadora a la F.V.A., quien previa cancelación del costo de las etiquetas o placas de identificación por el atleta se le enviará una nueva conforme al procedimiento aquí previsto.

Las etiquetas o placas de identificación deberán ser entregadas por la Federación Venezolana de Airsoft al presidente del club deportivo o equipo, quien será el responsable de identificar correctamente la marcadora de sus atletas. Estas etiquetas o placas contendrán un conjunto de letras y números que identifican tanto al modelo de marcadora, el año de registro, el estado si geográfico del país del primer propietario, el número de registro del club deportivo al que pertenece y el número serial asignado:

Conforme a las reglas siguientes:

1. Para identificar una marcadora se hará con las siguientes letras:

| | | |
|------|----------------------|-----------|
| Para | Marcadora Eléctrica | ME |
| Para | Marcadora a Gas | MG |
| Para | Marcadora a Resorte | MR |
| Para | Secundaria Eléctrica | SE |
| Para | Secundaria a Gas | SG |
| Para | Secundaria a Resorte | SR |

2. El año de registro es el año correspondiente al registro ante la F.V.A.de la marcadora, por ejemplo: 2011.

3. Para identificar el estado geográfico del país del primer propietario se hará con las siguientes letras:

| | | |
|------|---------------|-----------|
| Para | Amazonas | AM |
| Para | Anzoátegui | AN |
| Para | Apure | AP |
| Para | Aragua | AR |
| Para | Barinas | BA |
| Para | Bolívar | BO |
| Para | Carabobo | CA |
| Para | Cojedes | CO |
| Para | Delta Amacuro | DA |

| | | |
|------|------------------|-----------|
| Para | Distrito Capital | DC |
| Para | Falcón | FA |
| Para | Guárico | GU |
| Para | Lara | LA |
| Para | Mérida | ME |
| Para | Miranda | MI |
| Para | Monagas | MO |
| Para | Nueva Esparta | NE |
| Para | Portuguesa | PO |
| Para | Sucre | SU |
| Para | Táchira | TA |
| Para | Trujillo | TR |
| Para | Vargas | VA |
| Para | Yaracuy | VA |
| Para | Zulia | ZU |

4. Los clubes deportivos o equipos dentro de su estado tendrán un orden de registro en la F.V.A., el cual se hará en principio por orden alfabético y posteriormente los nuevos clubes o equipos deportivos se le asignará el número siguiente al orden.

5. El número serial será asignado por la F.V.A. de acuerdo al orden de sus registros de marcadora.

La etiqueta de identificación y registro quedará conformada de acuerdo al ejemplo que se utiliza en el gráfico siguiente:



La etiqueta de identificación y registro deberá ser colocada en la parte baja del cuerpo de conjunto de accionamiento conforme al gráfico siguiente:



Instructivo realizado por Said Frangie “Lawyer” y actualizado por José Lugo “Jaws”

13.- Beneficios científicamente probados de jugar Airsoft

Las personas disfrutan jugando al Airsoft por varias razones y a menudo no piensan en todas las ventajas y beneficios que esto genera. Profundizaremos en el análisis de los increíbles beneficios que ofrece el Airsoft a todo aquel que decida sumarse a su práctica. Este es un gran deporte y merece toda la atención porque no solo puede brindar muchos beneficios para la salud de un jugador, sino también enlazar a las personas y, por lo tanto, aumentar la conexión social.

Airsoft también es un deporte extremadamente flexible y creativo, por lo que hay espacio para mejorar por lo que pensamos que es uno de esos deportes que permanecerán en el futuro para continuar conectando a las personas y estimularlos a dar rienda suelta a la creatividad. Airsoft es una actividad deportiva que brinda alegría, diversión y felicidad a todas las personas que lo han practicado en todo el mundo.

Se han categorizado los siguientes beneficios en cuatro apartados:

- **Beneficios físicos**
- **Beneficios mentales**
- **Beneficios sociales**

En el caso de que alguien todavía tenga dudas sobre si debe o no practicar airsoft se le invita a leer los siguientes puntos:

Beneficios físicos del Airsoft

Algunos de los beneficios físicos de jugar airsoft incluyen pérdida de peso, mayor resistencia, mayores niveles de energía, mejor salud respiratoria, mayor capacidad pulmonar, mayor condición cardiovascular y estimulación de la circulación sanguínea, que está directamente relacionada con la salud cardiovascular.

Si se pregunta cómo el airsoft puede afectar su nivel de condición física y cuántas calorías quema, se queman entre 100 y 300 calorías por juego de airsoft y entre 500 y 1800 calorías por día completo en el campo de airsoft. Los resultados ciertamente variarán de persona a persona, (Esta es la cantidad aproximada de calorías que quema un jugador promedio durante las actividades de airsoft). En algunos casos, el airsoft puede incluso contribuir al crecimiento muscular, mejorar las articulaciones y contribuir a tener ligamentos más sanos.

Describamos los beneficios que existen en airsoft:

Pérdida de peso

No es un secreto que correr ayuda a quemar las calorías necesarias para perder grasa. La mayoría de los jugadores principiantes están bastante sorprendidos de lo mucho que esto puede ayudarlos a obtener los cuerpos deseados. Esto también puede ser una buena introducción al mundo del fitness porque tú controlas cuánto corres y si quieres puedes empezar simplemente caminando y con el tiempo empezar a correr cada vez más y cambiar tu estilo de juego al agresivo del pasivo.

Aumento de la resistencia y los niveles de energía

¿Se siente cansado todo el día y solo se desempeña con niveles de energía completos en ciertas horas del día? ¿Sin mencionar que a veces puede sentir que sus niveles de energía son bajos durante toda la semana más o menos?, Bueno, esto se debe a la inactividad y a que su sistema endocrino puede estar desequilibrado, a través del airsoft no solo trabajas tu cuerpo lo que te ayudará a elevar los niveles de energía sino que también cuando lo combinas con todos los demás beneficios del airsoft terminas teniendo una gran solución para este problema. A veces, todo lo que necesitas para estar de humor es divertirte a través del entrenamiento físico con otras personas que también comparten la positividad de su entorno y el airsoft es una herramienta ideal para lograrlo.

Salud respiratoria

Airsoft se juega en grandes campos que a menudo se encuentran en la naturaleza, el aire fresco que proviene de los árboles es conocido por sus propiedades para la salud y es una recomendación médica para las personas que viven en las ciudades y que deben tratar de pasar ocasionalmente tiempo libre en la naturaleza para relajarse. y tomar una bocanada de aire fresco.

El aire fresco de la naturaleza ayuda con los problemas respiratorios y, en ocasiones, resuelve los problemas de las personas con ciertas condiciones de salud. Cuando una persona pasa tiempo caminando y corriendo en un entorno de este tipo, tiene grandes expectativas, y la naturaleza tiene otros beneficios mentales que se mencionan más adelante en esta publicación.

Aumento de la capacidad pulmonar, condición cardiovascular y circulación sanguínea.

El Airsoft se puede jugar en los grandes campos mencionados a través de los bosques, pero también se puede jugar en edificios o diferentes tipos de terrenos, sin importar dónde se juegue, el jugador debe moverse mucho. Caminar, correr, saltar y gatear favorece la circulación en el cuerpo y la salud del corazón, este es también uno de los hechos confirmados por los médicos que ayudan a mejorar nuestra salud.

También correr obligará a una persona a respirar más y, por lo tanto, aumentará la capacidad pulmonar, especialmente al cambiar de posición o correr hacia los objetivos para atrapar al equipo contrario con la guardia baja. Todo esto ayuda al acondicionamiento cardiovascular y después de sólo unos pocos juegos, una persona puede notar las mejoras cada vez que tiene que subir escaleras o tomar un autobús, solo con jugar airsoft durante unos meses la diferencia será más que obvia a favor de la salud.

Si tiene problemas con las venas de las piernas, esta también puede ser una buena razón para unirse al airsoft, porque moverse también es beneficioso para muchas afecciones médicas.

Desarrollo muscular

Evidentemente el airsoft no puede reemplazar al gimnasio, pero puede despertar esa necesidad e interés en un entrenamiento serio que incluya pesos corporales y pesas. Si se gana ese interés, es posible que desees ponerte en buena forma porque verás que también que mejorará tu desempeño a la hora de jugar airsoft. Con tal cambio, es posible que también desee ver dónde están los límites de su cuerpo y motivarse hacia un entrenamiento más formal.

Salud de las articulaciones/ligamentos

Incluso el ritmo moderado de carrera fortalece los ligamentos y los ligamentos sostienen las articulaciones, por lo que las hacen más fuertes. Correr y otros ejercicios también lo ayudan a fortalecer los músculos, músculos más fuertes en combinación con ligamentos más fuertes significan más salud para las articulaciones.

Si es joven, esto puede no ser una gran ventaja para usted (aunque se ha demostrado científicamente que entrenar a una edad temprana de 20 años tiene un impacto en la salud futura de las personas), pero si es unos años mayor practicar airsoft mejorará su condición. A medida que envejecemos, nuestros cuerpos se desgastan, pero el ejercicio ayuda al cuerpo a mantenerse en forma y a reducir los efectos del envejecimiento.

Beneficios sociales del airsoft

Los humanos son conocidos por su dependencia social porque son criaturas sociales. Si necesitan amigos, pueden encontrarlos en uno de sus campos de airsoft locales o en algún grupo de airsoft de Internet. El Airsoft permite no sólo conectar con aquellas personas que pueden compartir objetivos similares contigo, sino que también te permite experimentar la diversión que producen esas personas y tú haces lo mismo jugando, respetando las reglas y desafiándolas.

El Airsoft es conocido por su comunidad que puede estar formada desde un pequeño grupo de personas locales hasta grupos más grandes donde puedes encontrar miles de jugadores en ciertos eventos, gracias a esto puedes encontrar fácilmente un grupo de personas que con gusto jugarán contigo y ser tus amigos después de culminada la partida.

Estamos seguros de que a todo hombre o mujer que juega al airsoft le gustaría ver a más personas que comparten el mismo interés en el campo cada vez que hay una partida. Algunas personas necesitan esto más que otras, a algunos les gusta estar solos todo el día y rara vez salen a ver o conocer gente, pero luego están las que socializan y van a las partidas de airsoft por la enorme camaradería y amistad que en ellas se generan. Quizás algunas personas también compartan otros intereses y así sucesivamente, todo gracias al enlace que les facilitó el deporte. El airsoft ha permitido a sus practicantes estar conectados entre ellos, sin importar si son introvertidos o extrovertidos, en torno a un deporte apasionante que fomenta valores de honor y respeto, que ha hecho de los airsofters sea una enorme comunidad que ama el deporte y a sus practicantes.

Beneficios mentales de airsoft

Cuando se combinan todos los beneficios físicos y sociales mencionados evidentemente hay una incidencia positiva en los beneficios mentales.

El aumento de la resistencia, los niveles de energía, la circulación y beneficios similares para la salud física dan como resultado una mejor salud mental. El cuerpo sigue a la mente y con la práctica del airsoft la mente se encuentra en un cuerpo sano.

Si existe ansiedad puede ser un resultado directo de la inactividad física, si hay depresión y decaimiento puede ser porque se necesita socializar o tener algún entretenimiento que no se ha experimentado en mucho tiempo. Caminar y correr han mostrado ser una gran mejora para las personas con problemas de salud mental, la razón detrás de esto es que los químicos en el cuerpo tienden a desequilibrarse por cualquier motivo.

El deporte te ayuda a superar este problema, combina el airsoft con algo de entrenamiento físico adicional en casa, o en el gimnasio y se obtendrán resultados aún mejores, sin embargo está demostrado que solo el airsoft puede ser suficiente, para mejorar esa condición.

Si te atrae el airsoft y crees que puede ayudarte a mejorar tu condición, practícalo da un primer paso, con toda seguridad encontrarás en él la alegría que necesitas. No te obligues a nada, al menos que sientas que

te ayuda, y asegúrate de entender que eres más que tus pensamientos y químicos en tu cuerpo, incluso si te sientes deprimido, puedes decirte a ti mismo que te levantes y hagas un cambio en tu vida. su cuerpo y sistema endocrino te seguirán. El airsoft es un deporte que mejorará tu condición mental de manera considerable, sobre todo por sus características anti stress y antidepresivas, los niveles de adrenalina y emoción son un motor de sensaciones agradables para nuestro cerebro y cuerpo en general.

Conclusión sobre los beneficios de airsoft

Ahora puede que estés diciendo que me estoy metiendo demasiado en el fitness cuando hablo de airsoft, pero la verdad es que es un tipo de fitness cuando te das cuenta de cuánto te mueves y cómo afecta a tu cuerpo y mente. El aspecto social es otra gran ventaja y, cuando lo sumas todo, tienes un gran pasatiempo que también te ayuda con otras cosas importantes en tu vida.

Entrenarse y acondicionarse física y mentalmente a gran escala es parte de muchas actividades deportivas pero se ha descubierto que el airsoft no solo respalda esa idea e induce al airsofter a encontrarse con un estilo de vida activo que puede mejorar tu vida en muchos campos.

El airsoft valdría la pena solo por la pura diversión que brinda sin ninguno de los beneficios para la salud mencionados anteriormente, sin embargo tiene una serie de beneficios que hacen que sea un deporte resolutivo, altamente refrescante y con buenas dosis de adrenalina y ejercicio que hacen que su practicante experimente vivencias y situaciones poco probables de experimentar con otra actividad físico deportiva..

El llamado es para todo interesado en conocer el deporte acuda y averigüe si le gusta el airsoft, ir allí, compartir y probarlo. Es una actividad que se puede dejar fácilmente si cree que no es lo suyo, pero quizás termine dándose cuenta que es exactamente lo que usted necesita, incluyendo a sus familiares o amigos, sin duda alguna tendrá horas y horas de sana diversión y actividad deportiva altamente gratificante.

Fuentes:

Airsoft Beginner's Guide - Kickstart Your Journey by Dino Vrkić

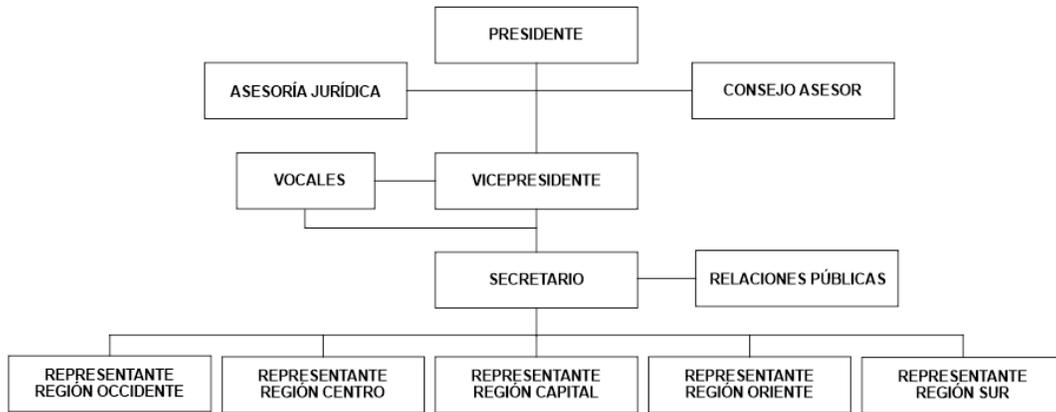
Airsoft Fitness: How Many Calories You Burn During a game? by Dino Vrkić

Traducción y adaptación: José J. Lugo M

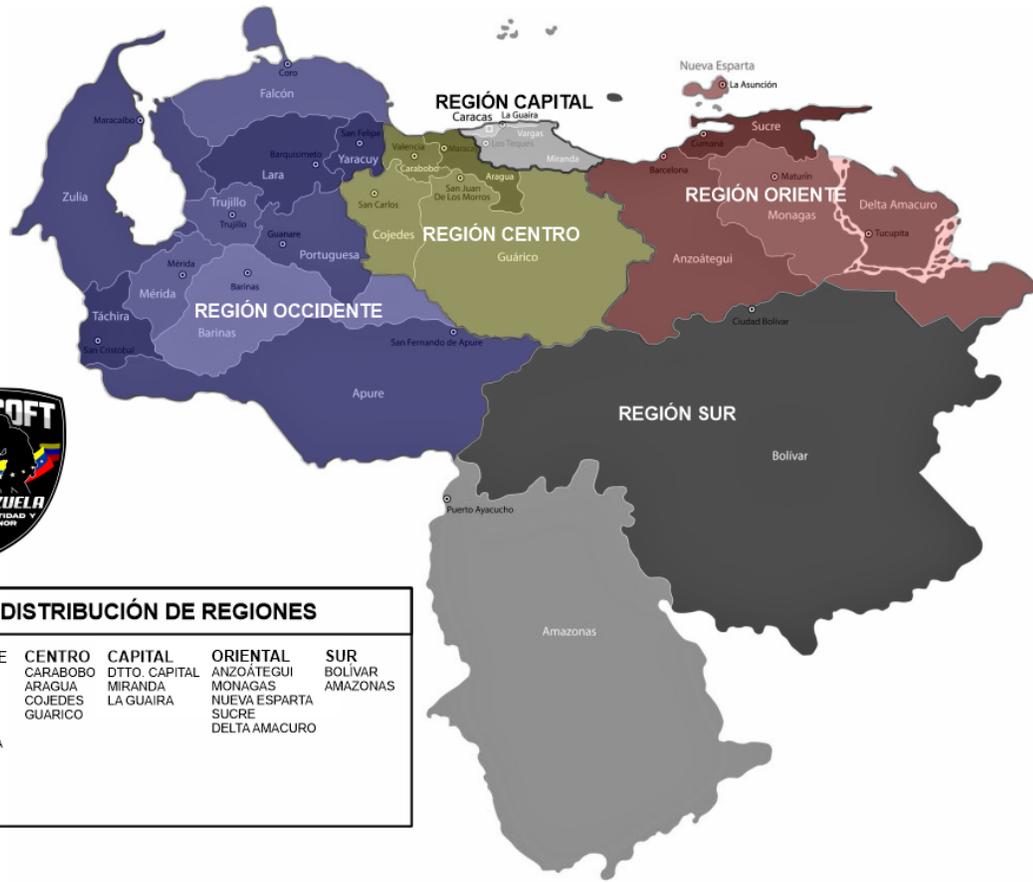
14.- ORGANIGRAMA



**COMISIÓN NACIONAL PREPARATORIA
AIRSOFT VENEZUELA**



15.- REGIONES



| DISTRIBUCIÓN DE REGIONES | | | | |
|--------------------------|---------------|----------------|-----------------|------------|
| OCCIDENTE | CENTRO | CAPITAL | ORIENTAL | SUR |
| ZULIA | CARABOBO | DTTO. CAPITAL | ANZOÁTEGUI | BOLIVAR |
| FALCÓN | ARAGUA | MIRANDA | MONAGAS | AMAZONAS |
| LARA | COJEDES | LA GUAIRA | NUEVA ESPARTA | |
| YARACUY | GUARICO | | SUCRE | |
| TRUJILLO | | | DELTA AMACURO | |
| PORTUGUESA | | | | |
| MÉRIDA | | | | |
| TÁCHIRA | | | | |
| BARINAS | | | | |
| APURE | | | | |





16.- ANEXOS

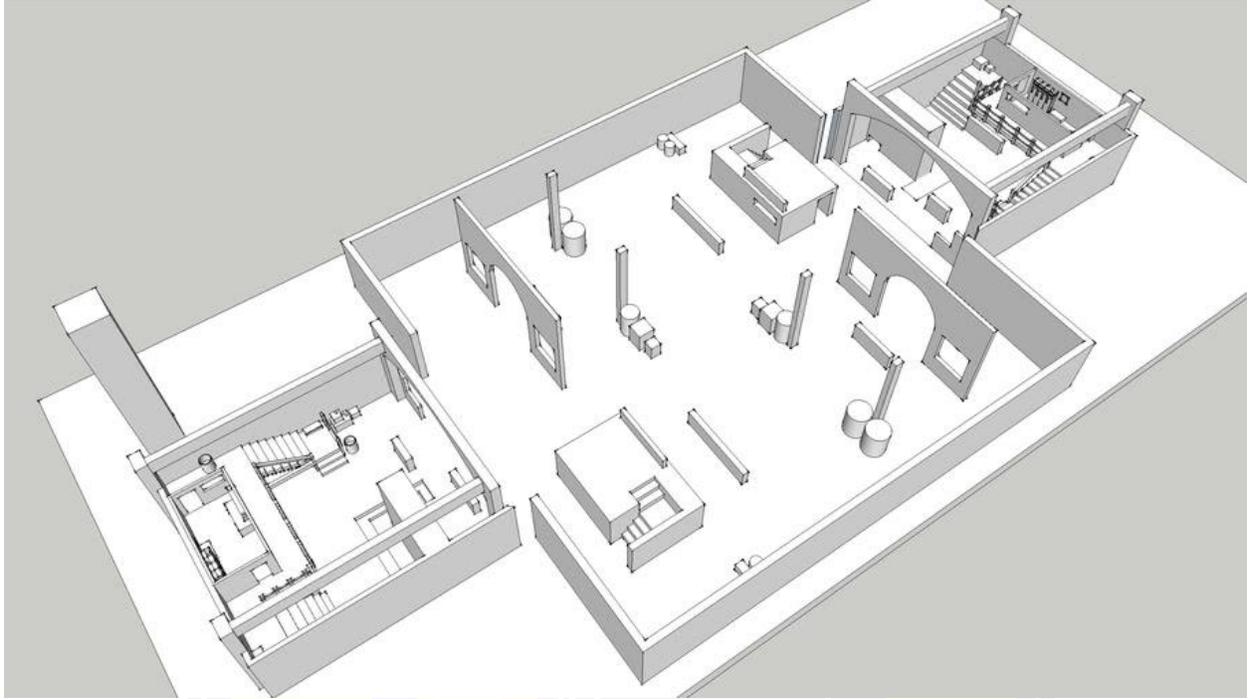
EJEMPLOS DE MAPAS DE JUEGO



VENEZUELA
HONESTIDAD Y
HONOR

EJEMPLOS DE MAPA DE JUEGO









Barinas 31 de marzo de 2022

Dra. Ninoska Clocier
Presidenta del IND
Presente

Estimada, reciba un cordial saludo revolucionario y patriótico, y a su vez nuestra más sincera admiración por la labor realizada al frente de tan importante institución.

A través de este medio es nuestro deseo saludarla y hacer de su conocimiento nuestro interés en ser reconocidos por parte del Ministerio del Poder Popular para la Juventud y Deportes, como disciplina deportiva y además permitir la práctica regulada del mismo en todo el territorio nacional. Durante mucho tiempo hemos deseado tener la oportunidad de ser reconocidos por ustedes y de esa manera coordinar y demostrar nuestro desempeño y cualidades deportivas en el área de ejecución de nuestra actividad.

Como podrá observar, en el documento anexo, hacemos la descripción teórico - práctica del Airsoft y demás detalles necesarios para su estudio y consideración por parte del Ministerio del Poder Popular para la Juventud y Deportes, además describimos nuestra organización, fines, misión y visión del proyecto, y disposición de ser normados y regulados por los entes competentes. Es importante señalar que nuestra comunidad, hoy por hoy, está conformada por más de seiscientos jugadores activos en todo el territorio nacional y otros cientos esperando por una definitiva regulación y aprobación del Airsoft como deporte..

En cuanto a nuestra organización, podemos señalar que somos un grupo de deportistas comprometidos, constantes y aplicados, con principios de responsabilidad y perseverancia como pilares fundamentales que nos han permitido alcanzar distintas metas a pesar de los obstáculos que hemos encontrado en nuestro camino hasta aquí.

Por todo esto, abogamos ante usted como Presidenta del Ministerio del Poder Popular para la Juventud y Deportes para que nos reconozcan y acepten, no sólo como disciplina deportiva, si no que nos permita además, la práctica amplia y libre del Airsoft en toda la República Bolivariana de Venezuela y de esta manera cumplir con uno de los grandes pensamientos de nuestro Libertador Simón Bolívar, que reza: "*Hacer Deporte es Hacer Patria*"

Sin más qué añadir, en espera de su receptividad, profundamente agradecidos, nos despedimos de usted.

Atentamente,

Representantes Comunidad Airsoft de Venezuela

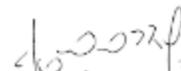

Jonathan Montoya
14.550.711


Gustavo Martínez
19.530.368


José Lugo
11.381.038


Eliceser Garelli
13.783.747


Jobin Sanchez
17.312.026


José Higuerey
12.465.924