

*XII CAMPEONATO  
NACIONAL*

*AIRSOFT*

*2019*

**DELTA 12**

# *Operación Maipo 2*

## 1. Antecedentes Generales

- **Organizador:** Delta 12
- **Lugar de desarrollo:** Tigerland Airsoft
- **Dirección:** Camino Lo Echevers, kilometro 9, Lampa. Region Metropolitana
- **Fecha Torneo:** 01 y 02 de Noviembre 2019
- **Valor de Inscripción:** \$250.000.- por equipo, el numero de integrantes puede ser de un minimo de 7 y un máximo de 10.
- **Cantidad de equipos:** Cupos Limitados
- **Email de contacto:** [delta12cn2019@gmail.com](mailto:delta12cn2019@gmail.com)
- **Tipo de Alojamiento:** Campamento

## 2. Presentación

Por medio del presente comunicado, se extiende la invitación a participar del XII Campeonato Nacional de Airsoft "OPERACIÓN MAIPO 2". El cual se desarrollará durante los días 01 y 02 de Noviembre de 2019 en las instalaciones de "Tigerland Airsoft", Lampa, Region Metropolitana.

### **3. Recepción de Equipos**

Los equipos participantes del "Campeonato Nacional de Airsoft 2019" podrán ser recibidos en el campamento "Tigerland Airsoft", a contar del día jueves 31 de Octubre a partir de las 16:00 horas. La comisión organizadora del evento estará presente en dicho lugar para registrar y acomodar a los equipos en los lugares habilitados para montar sus campamentos. La llegada de los equipos debe ser informada con 48 horas de anticipación por sus respectivos Team Leaders a la comisión organizadora, con la finalidad de poder realizar los preparativos necesarios.

### **4. Normas Básicas**

El Airsoft es un juego basado en el honor, el respeto y la honradez, sus jugadores son lo más importante para que este juego se desarrolle con normalidad y todos podamos disfrutar de él. Durante el desarrollo del torneo NO se permite ningún tipo de discriminación racista o sexista, ni comportamiento excluyente, así como actitudes antisociales y/o violentas.

Aquellos jugadores que repetidamente no reconozcan impactos de bb's o sean detectados haciendo trampa serán removidos del juego en curso y restringidos del resto del Torneo

Una vez finalizado el torneo, los equipos deben dejar todo como lo encontraron, con excepción de los BBs. El campo es de todos. No lo ensucies, utiliza los basureros y recoge tus desperdicios al abandonar el área.

Aquellos que incumplan las normas en este reglamento serán removidos del juego y pueden ser restringidos de participar en eventos futuros.

Está estrictamente prohibido hacer fogatas fuera del recinto destinado para la alimentación o descanso de los jugadores.

### **5. Normas Generales**

#### **5.1. Edad Mínima**

La edad mínima de los participantes para "OPERACIÓN MAIPO 2" es de 18 años cumplidos antes de la fecha del Torneo (1 de Noviembre). El incumplimiento del anterior requerimiento será causal de eliminación automática de la TOTALIDAD

DEL EQUIPO. Para ello se debe registrar a los jugadores en planilla de inscripción y posterior rectificación mediante la presentación de su Cédula de Identidad.

## **5.2. Seguridad**

### **5.2.1. Protección Ocular**

Durante el desarrollo del Torneo, es obligatorio llevar puesta protección ocular adecuada EN TODO MOMENTO, incluso en la zona de eliminados. Se entiende por protección ocular adecuada lentes de seguridad anti-impacto, antiparras o máscara que impida el paso de BBs hacia los ojos (quedan excluidas las máscaras de rejilla en zona ocular) y cumpla los parámetros de seguridad ocular europeo EPI-89/686/CEE (EN166) o el americano ANSI Z87.1 o ANSI Z80.3. Los jugadores que no tengan protección ocular adecuada NO podrán jugar.

### **5.2.2. Protección Facial**

A modo de resguardar la integridad física de cada jugador es que el uso de máscara facial tendrá la siguiente reglamentación:

Terreno Bosque y CQB: El uso de máscara facial es de carácter OBLIGATORIO. Cada jugador debe presentarse en el terreno con su máscara de juego la cual debiera ser utilizada durante el desarrollo total de la partida, siendo controlado por los Moderadores de campo y propios Capitanes de equipo. El jugador que sea sorprendido jugando en estas modalidades sin máscara de protección facial, será dado de baja por esa partida.

Terreno Abierto: El uso de máscara facial en este tipo de terrenos quedará a CRITERIO Y RESPONSABILIDAD de cada jugador, liberando a la organización del evento de cualquier compromiso con el afectado.

Se recomienda usar máscaras de paintball que cubren toda la cara (Full Face Mask), éstas máscaras protegen la boca y los oídos además de los ojos, y evitan dolorosos impactos a la cara. De no contar con una máscara tipo paintball se pueden usar máscaras de neopreno, máscara de rejilla, máscaras rígidas u otros equipos que ayuden a proteger la cara (especialmente la boca y orejas). Esta protección es OBLIGATORIA en los escenarios CQB, donde los impactos a corta distancia serán permitidos (véase sección zona de juego). Aquellos que usen solamente lentes o gafas como protección quedan expuestos a daños irreparables a la dentadura u oídos, y juegan BAJO SU PROPIO RIESGO.

En caso de ser necesaria la limpieza de las gafas o máscara, debe realizarse en la zona de eliminados de la manera más segura posible, en casos extremos debe solicitar ayuda de un moderador de campo, Jamás se deberá retirar la protección ocular durante el juego.

### **5.3. Uso de Réplicas**

El uso de las Réplicas queda autorizado sólo dentro del recinto Tigerland Airsoft y mientras dure el Torneo, quedando **ESTRICTAMENTE PROHIBIDO** salir del terreno con réplicas.

Durante el desarrollo de juego, **NO** se debe apuntar a nadie fuera del área de juego, especialmente si no tiene puesta protección ocular, aun si estás seguro que no está cargada.

Cuando la réplica no esté en uso siempre se debe dejar el selector de tiro en apagado y con el cañón apuntando al cielo o al suelo y sin cargador. Durante las fases de traslado Campamento/Terreno ó Terreno/Terreno lo anteriormente mencionado debe ser cumplido por los jugadores.

Siempre evitar disparar a la cara en la medida de lo posible.

Cuando no se esté en la cancha de juego sólo se puede efectuar disparos de prueba en una zona de tiro previamente autorizada por los moderadores de campo.

### **5.4. Durante el Juego**

Si durante el juego entra un "no-jugador" en el área de juego o un jugador sin protección ocular se avisará a viva voz (gritando) al resto de los jugadores quienes deberán repetir el mensaje hasta que todos estén avisados y se parará la partida hasta que éste abandone el campo.

Del mismo modo, si durante el desarrollo del juego, ocurriera algún tipo de accidente, debe ser informado de inmediato al moderador de campo más próximo, quien detendrá la partida y activará los protocolos de seguridad correspondientes.

En caso de deterioro de la protección ocular, se debe informar al moderador de campo quien detendrá inmediatamente la partida hasta que el jugador se retire del campo de juego ó se le facilite una nueva protección ocular. **JAMAS** se debe quitar la protección ocular si se está en el campo de juego.

### **5.5. Penalizaciones**

Todo acto anti deportivo y que infrinja las normas del juego será penalizado, el sistema de penalización se basará en los siguientes conceptos:

### 5.5.1. Actos Penalizables

- Tratar a otro jugador, moderadores o parte de la organización con garabatos u algún tipo de falta de respeto.
- Comunicar o dar información por parte de las bajas u otro jugador que se encuentre fuera de juego al equipo que se encuentre en una partida. Sólo se autorizan palabras de aliento o barra.
- No bajarse cuando le están llegando BB de un jugador contrario, haciendo caso omiso de la principal regla del juego

### 5.5.2. Penalizaciones

- 1º Tarjeta Amarilla
- 2º Tarjeta Roja

Todo jugador que sea amonestado con tarjeta roja, queda eliminado del torneo.

### 5.6. Comunicaciones

Se permitirá el uso de radios y celulares para la coordinación de equipos como lo estimen conveniente.

En el caso del uso de radios se determinará los canales que podrá usar cada grupo para su uso privado. Queda terminantemente prohibido escuchar los canales del equipo contrario – dicha acción conlleva a la expulsión del jugador o dependiendo del caso, del equipo completo.

Cada moderador de campo contará con una radio en la frecuencia de las radios de los moderadores de campo para dar la señal de inicio de la partida, si se necesita coordinar con los moderadores de campo, para dar término de la partida o cualquier imprevisto que detecte o se presente.

### 5.7. Moderadores de Campo

La organización designará uno o más moderadores de campo para actuar en cada terreno de juego, siendo uno de estos el encargado de la cancha. Los moderadores de campo son los encargados de velar tanto por el cumplimiento de las reglas como por la seguridad de los participantes. Sus decisiones son finales.



### 5.7.1. Autoridad

Cada moderador de campo es el representante de la organización y como tal, está autorizado y obligado a hacer respetar todas las reglas contenidas en el presente documento. Cada moderador de campo tiene la autoridad para ordenarle a un jugador a abstenerse de realizar cualquier acto que afecte la aplicación de estas reglas, la propia seguridad o de otro jugador. El moderador de campo es la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus apreciaciones son de carácter inapelable.

Cada moderador de campo tiene la autoridad para sancionar a cualquier jugador por protestar sus decisiones, por asumir conducta antideportiva o utilizar un lenguaje inapropiado y podrá expulsar del campo de juego a la (las) persona que incurra en lo anteriormente mencionado.

Cada moderador de campo tiene autoridad discrecional de expulsar del campo de juego a:

- Cualquier persona cuya ocupación lo autorice a estar en el mismo, tales como personal de mantenimiento o emergencia, camarógrafos, periodistas, etc.
- Cualquier espectador u otra persona no autorizada para estar en el campo de juego.
- Cualquier jugador o espectador en caso de reclamos con agresiones verbales o abiertamente físicas.

Durante el desarrollo de un juego y ante cualquier factor de riesgo detectado se detendrá el encuentro. Asimismo se procurará involucrar al capitán del equipo (si fuere del caso) que corresponda en la solución del problema. Recordar que ante cualquier circunstancia que pueda desencadenar un hecho de violencia, el moderador de campo tiene la potestad de interrumpir momentáneamente el juego. Ejemplo de estos hechos pueden ser escupitajos a los asistentes, agrupamiento de parciales sobre el cerco perimetral detrás del asistente, etc.

En ningún momento el moderador de campo debe quitarse la protección ocular o máscara.

Queda estrictamente prohibido a los moderadores de campo el uso de lenguaje soez.

Si el moderador de campo considera que una persona expulsada del campo de juego continúa interfiriendo con el normal desarrollo de una partida, puede extender su autoridad más allá de los límites del campo de juego y exigir que se retire hasta donde él considere que no interfiere con el desarrollo de la partida. En caso que la organización no sea capaz de ejecutar esto último, el moderador de campo puede declarar la partida finalizada.

De existir una duda razonable de que una decisión del moderador de campo pueda estar en conflicto con estas reglas, es el líder de equipo quien puede apelar la decisión y exigir que se aplique la reglamentación correcta. Este tipo de apelación sólo le será hecha al moderador de campo que realizó la decisión protestada. Si se apela una decisión, el moderador de campo que esté decidiendo puede consultar con el encargado técnico antes de tomar su decisión final.

Es obligación del moderador de campo, antes de una partida:

- Explicar que esta actividad antes que todo es un DEPORTE, no se trata de una guerra ni de fomentar belicosidades, consecuentemente con lo anterior se debe explicar que no se trata de MATAR, sino de BAJAR, un jugador no está MUERTO sino ELIMINADO O DADO DE BAJA. Explicar qué es protección personal, el seguro de tiro, el retiro del cargador o magazine de la réplica, lo mismo para la máscara o los lentes y el por qué se usa.
- Antes de cada partida debe explicar con máxima claridad las reglas del terreno de juego, informar los límites que posee el terreno y las maneras correctas para poder ganar la partida de juego; dando a conocer del mismo modo, los riesgos que el terreno pueda presentar para los jugadores.
- Explicar que el moderador de campo es autoridad dentro del campo y sus decisiones no son apelables y que los reclamos que pueda presentar el equipo, sólo deben ser realizadas por el Capitán de Equipo

No puede participar de un evento de Airsoft las siguientes personas:  
En manifiesto estado de ebriedad o bajo la influencia de drogas.

### 5.7.2. Jerarquía

Cuando en una partida toman parte dos o más moderadores de campo, uno de ellos será designado moderador de campo principal y será el encargado coordinar el trabajo de los demás moderadores de campo de la partida. Si el evento requiere de una organización mayor y consta de varias partidas deberá designarse un moderador de campo mayor cuya función será la administración general del evento.

Al ser el Airsoft un deporte basado en el honor, no resulta incompatible el que jugadores participantes del evento puedan ejercer labores en apoyo de la organización, siempre que esto sea adecuadamente coordinado con los moderadores de campo. Dichos auxiliares serán denominados moderadores de campo auxiliares y deberán contar con indumentaria necesaria para no confundirlos con jugadores normales.

### 5.7.3. Partidas



Antes de empezar cualquier tipo de partidas cada Moderador de Campo informará a todos los jugadores: el tipo de juego, su duración y la forma de finalización, así como los límites físicos del terreno de juego, la zona de eliminados, de seguridad, de re-ingreso de los jugadores (respawn), si corresponde y las reglas particulares para dicha partida.

Cada equipo deberá presentarse en el terreno de juego 5 minutos antes de la hora estipulada con equipo completo y tendrá un máximo de 5 minutos pasados la hora de presentación para llegar al terreno, de no cumplir con el tiempo antes señalado, se dará NO PRESENTACIÓN y el equipo perderá automáticamente esa partida. Cualquier jugador que llegue a la zona de juego después de que la partida haya empezado no podrá ingresar al juego.

Se acordará una zona de seguridad.

Está prohibido disparar fuera de las zonas de juego, lo que incluye el área de seguridad y las zonas de eliminados.

En caso de discrepancias ó cualquier tipo de reclamo, éstas deben canalizarse a través de los líderes de grupo. Estos sólo pueden reclamar a los moderadores de campo sobre situaciones en las que se considera que los moderadores de campo están aplicando mal el reglamento, pero no por una diferencia en la apreciación de la jugada. La decisión del moderador de campo es final.

## **6. Reglamento de Juego**

### **6.1. Impactos de BB**

Durante el desarrollo del torneo, TODO IMPACTO DIRECTO Y EN REPLICA ES BAJA.

### **6.2. Distancias**

La distancia se debe aplicar y solicitar por el jugador que tenga en posibilidad de tiro y apuntándole al jugador contrario, la solicitud debe ser a viva voz.

La distancia debe ser solicitada obligatoriamente cuando el jugador contrario esté a menos de 5 metros de distancia y si se está utilizando réplica de asalto, si el jugador posee réplica primaria podrá hacer uso de "tiro directo" hacia el otro player debiendo apuntar e impactar en la zona del chaleco y botas, NUNCA impactar la cabeza, manos o zona pélvica.

En el caso de existir dos jugadores contrarios que soliciten distancia al mismo tiempo y se genere la duda entre ambos, el moderador de juego deberá estimar a ambos cómo baja del juego.

### **6.3. Blind Shot o Blind Fire**

El Blind Shot o Blind Fire (disparo a ciegas), no está permitido. Se define como Blind Shot el acto de disparar sin poder ver el objetivo al que se está disparando. Suele incluir, pero no se limita a: disparar sin ver hacia fuera o dentro desde el marco de una puerta, desde una ventana, o desde una esquina. Incluye también, el disparar con la réplica por sobre la línea del hombro con una separación de 5 cm. entre réplica y hombro.

### **6.4. Escudos**

No se permite el uso de escudos a menos que sea aprobado de antemano por los organizadores para partes específicas de la misión de juego.

### **6.5. Bajas o Eliminados**

Los jugadores que han sido eliminados por el resto de la partida y las personas que no estén jugando DEBEN MANTENERSE ALEJADAS DE LA ZONA DE JUEGO. No se puede deambular cerca de los jugadores para ver la partida (esto crea confusión). Los camarógrafos oficiales son la excepción, pero deben contar con una identificación notoria, por ejemplo un chaleco naranja.

### **6.6. Contacto físico**

No se permite el contacto físico entre jugadores de equipos opuestos, excepto para un toque de rendición (ver la sección Rendición).

### **6.7. Precauciones**

Si estás en una posición en la cual alguien puede darle a alguna persona que no sea parte del torneo, un automóvil o algún otro objeto que no debe ser impactado al intentar dispararte a ti entonces esa posición es ilegal y debes reubicarte.

### **6.8. Eliminación**

Un impacto de BB equivale a la eliminación del jugador. Se considera impacto de eliminación el que se produce sobre cualquier parte del jugador, incluso réplicas y equipo, con excepción de espejos. Los organizadores pueden modificar esta regla al inicio de la partida. Los impactos producto de rebotes sobre superficies duras no se consideran como impacto de eliminación. Los BBs que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes, por lo tanto se considera la baja.

El fuego amigo (friendly fire) también elimina al jugador (fuego amigo es el realizado por jugadores de un mismo bando). Los organizadores tienen la potestad de eliminar el fuego amigo al comienzo de la partida.

Al recibir un impacto, el eliminado gritará "ELIMINADO" o "BAJA" deberá quitar el cargador (magazine) y alzará su réplica o levantará uno o dos brazos para indicar que esta eliminado.

En partidas de CQB cuando una persona es eliminada y se disponga a salir tendrá que gritar fuertemente "BAJA SALIENDO" cada vez que entre o salga de algún cuarto para evitar ser impactado nuevamente.

En todos los casos el jugador eliminado debe mantener por lo menos un brazo alzado hasta llegar a su punto de re-ingreso (respawn) en caso que se cuente con este. Una vez eliminado del juego no puede comunicarse con el resto de jugadores en juego, ni continuar en el área de juego.

No se permite usar a jugadores dados de baja como escudos, ni que los jugadores dados de baja alarguen su salida para proveer cobertura a sus aliados. No se permite simular estar eliminado si se está activo en el juego para confundir al rival. Aquellos que lo hagan o reciban el beneficio de ello están automáticamente eliminados.

El jugador que abandone el terreno de juego o salga los límites de éste se da por eliminado.

Ante la duda, estás eliminado. Si crees que te ha dado una ráfaga pero no has sentido nada, date por baja, es probable que te haya impactado en el chaleco, rodilleras, bota, gafas, o que los BBs van con tan poca fuerza que no sientes el impacto. Pase lo que pase, si estás en duda, asume que fue por impacto directo.

Si crees que has dado a alguien pero no estás seguro, no digas nada ni acuses a esa persona de inmortal, posiblemente no lo hayas impactado. Si la situación se repite en más de una ocasión con la misma persona, coméntalo responsablemente al moderador de campo.

Es importante no discutir con nadie cuando se está realizando el juego para asegurar su fluidez. Al finalizar la partida, si tienes dudas, pregúntale al moderador respectivo, si tienes quejas, canalízalas por medio de tu Líder de Equipo

## 6.9. Rendición

La eliminación silenciosa o rendición se realiza mediante contacto físico (un jugador toca con la mano o con la réplica a otro) al acercarse por la retaguardia o flanco y pedir su rendición, ya sea diciendo "DISTANCIA" o "RINDETE". Si este no acepta y/o se mueve con la intención de disparar antes de contestar se puede abrir fuego y posteriormente debe ser informado al moderador de campo respectivo. Producida la eliminación o rendición el jugador eliminado anunciará su eliminación y se dirigirá a la zona de eliminados.

Si un jugador trata de flanquear a un rival o sorprenderlo por la espalda para dispararle o pedirle su rendición, pero éste lo está esperando y ambos abren fuego se aplican las reglas normales de impacto. Si no está claro quién eliminó a quién primero **AMBOS JUGADORES** automáticamente están eliminados. Recuerda que es más honorable aceptará siempre primero su eliminación aún dudando de ella.

## 6.10. Highlanders y Exterminadores

Highlander es un jugador que a pesar de ser impactado, se hace el desentendido y lo niega.

Exterminador es un jugador que sin estar seguro de haber eliminado a un oponente, grita a viva voz y reclama que eliminó a otro jugador.

Ambos elementos son negativos para el juego. Al recibir una queja de un Highlander o un Exterminador la secuencia de sanciones es:

1era vez : Llamada de atención

2da vez : Se le prohíbe jugar para la siguiente misión o día de partidas, a criterio del equipo de moderadores de campo.

3ra vez : El caso será analizado por la comisión de disciplina de la organización

La queja se hace responsablemente a los moderadores de campo y/o la organización.

**LA DECISIÓN DEL MODERADOR DE CAMPO ES INAPELABLE.**

## 7. Zonas del Terreno Tigerland Airsoft

### 7.1. Zona de Crono y Pruebas

Lugar en que se cronometra las réplicas tanto para la velocidad con que salen las bb,s como su cadencia de tiro.

La concurrencia a esta zona es obligatoria para todos los jugadores con sus respectivas réplicas y requiere el uso de protección ocular PUESTA y cargador fuera de la réplica antes y después de la maniobra de cronado o ajuste.

Con excepción del campo de juego, esta zona es el único lugar en donde se puede disparar una réplica con el objetivo de cronar y para efectuar ajustes.

## **7.2. Zona de Seguridad**

Lugar de convivencia de jugadores y no jugadores en donde está **ESTRICTAMENTE PROHIBIDO** portar una réplica sin seguro de tiro o con cargador puesto. Es la única zona en que se pueden retirar los lentes de seguridad o máscara. Asimismo esta zona normalmente se utiliza para estacionar los vehículos.

El uso de los lentes o máscara es **OBLIGATORIO EN TODO MOMENTO**, el jugador no debe nunca quitársela aunque permanezca como espectador. Sólo existe una zona para quitársela y esta es la zona segura.

## **8. Réplicas y Munición**

### **8.1. Réplicas**

Se permite el uso de réplicas eléctricas (AEG), de gas (GGB) o de resorte (spring) que sean de tiro simple, semiautomático y que usen BB's de 6mm.

Los jugadores pueden usar una o más réplicas que incluya solo un cañón y un único gatillo, se permiten excepciones pre aprobadas por los moderadores de campo o la directiva de la organización.

Queda **PROHIBIDO** el uso de marcadoras de paintball, réplicas a Co2 y réplicas HPA.

### **8.2. Munición**

BBs de PVC de 6mm de diámetro. No hay limitaciones para el peso de las bb's, los bb's biodegradables son preferibles.

No se permiten balas explosivas ni de pintura, ni metálicas, ni de vidrio, a pesar que sean de 6mm.

### **8.3. Límites de potencia (fps)**

Todas las réplicas pasarán la prueba del cronógrafo para medir su velocidad a criterio de los moderadores de campo, antes de comenzar la partida, durante esta o posterior a su término, con bb's de 0.20 gramos y el Hop-Up al mínimo. Los límites son absolutos.

## 8.4. Categorías por Tipo de Réplica

### 8.4.1. Secundaria

Potencia máxima de disparo: 380 fps  
Distancia mínima de disparo: 5 mts.  
Tipo de disparo: tiro a tiro

### 8.4.2. Asalto

Potencia máxima de disparo: 400 fps  
Distancia mínima de disparo: 5 mts.  
Tipo de disparo: tiro a tiro

### 8.4.3. Sniper

Potencia máxima de disparo: 550 fps  
Distancia mínima de disparo 20 mts.  
Tipo de réplica: cerrojo

Todas las velocidades mencionadas son medidas con bb's de 0.2 gramos de peso en boca de cañón y el Hop-Up al mínimo. Los límites son absolutos.

## 8.5. Categorías por Tipo de Campo

### 8.5.1. CQB

Distancia mínima de disparo: 0 mts con primaria, 5 mts asalto  
Tipo de réplica: semi, auto, cerrojo

Las réplicas de más de 400 fps no podrán ser usadas dentro de edificaciones pequeñas (inclusive si tuvieran la distancia mínima requerida dentro de la edificación).

La única excepción se da cuando un jugador dispara desde una salida de una edificación (una puerta o ventana) hacia un objetivo que esté ubicado fuera de esta y se cumpla con el límite de distancia mínima. Quienes porten una réplica que exceda los 400 fps y necesiten, por razones tácticas, transitar por edificaciones, deberán hacerlo con el seguro puesto y apuntando hacia abajo.

### 8.5.2. Campo Abierto

Distancia mínima de disparo: 0 mts con primaria, 5 mts asalto.  
Tipo de réplica: semi, cerrojo spring

## 9. Consejos Utiles



- Haga siempre una rutina de calentamiento, elongación y pequeños piques, previo al inicio del juego (al menos 5 a 10 minutos).
- Reitere EN TODA OPORTUNIDAD QUE TENGA el uso de protección si se está en una zona no segura.
- Tome una posición cómoda y anticipada a la jugada, evitando pararse o cruzarse en sectores en que normalmente circulan las líneas de bb's. (Observe y ESCUCHE las líneas de bb's para NO colocarte justo en su camino).
- Utilice todo lo que pueda para cubrirse del sol en jornadas largas, beba mucho líquido para mantenerse lúcido y atento. El potasio de frutas como el plátano ayuda a no sufrir calambres además de otorgarle una excelente carga calórica con cero grasa.
- Si ve que un jugador tiene una actitud antideportiva, anote su nombre o sígalo hasta el fin del juego, porque es usted la única persona que puede decir que ocurrió y haga su queja responsablemente ante un moderador de campo.
- Lea y apréndase el reglamento, sea elocuente en sus juicios basándose en el reglamento.
- La fe de un moderador de campo es hacer cumplir su Biblia...vale decir, el reglamento.

Al ser un juego deportivo no federado, ni con fines de lucro, los accidentes son de exclusiva responsabilidad del afectado, quién debe evaluar en todo momento los riesgos a los que se ve enfrentado y puede declinar su participación si así lo considera necesario.

No existe devolución de dineros aportados a la organización del torneo.