



Asociación Argentina de Paintball

Asoc. Civil sin fines de lucro – Matr. 27495– Legajo N° 01/126740

PAUTAS DE SEGURIDAD

Presentamos las pautas de seguridad y recomendaciones de la A.A.P, aplicables tanto a speedball como a recball.

Con tu apoyo y cumplimiento de estas pautas, todos vamos a lograr que el paintball siga siendo lo que es: un juego seguro y divertido, apto para todo el mundo.

En uso de las facultades que me acuerda el art. 6to., inc. “c” y “j”, del Reglamento de Subcomisiones y las disposiciones pertinentes de la Comisión Directiva, en mi carácter de Encargado (Delegado) de la Subcomisión de Arbitraje y Seguridad de la Asociación Argentina de Paintball, RESUELVO:

I.- ESTABLECER como norma de seguridad para la realización de juegos de paintball en los que participe la A.A.P., en especial en su modalidad de “recball”, las siguientes Pautas de Seguridad para los juegos de paintball:

1.- Las normas aquí contenidas serán de aplicación obligatoria en todos los establecimientos en los que se realicen juegos de paintball en los cuales participen la A.A.P. de cualquier forma. Se recomienda asimismo su aplicación en todos los establecimientos de paintball, tengan o no relación con la A.A.P.

2.- El campo o establecimiento de juego debe estar dividido en 4 zonas claramente identificables. Su naturaleza deberá ser hecha conocer por respectivas señales indicadores. Dichas zonas se denominarán:

2.a.- Zona de juego: En esta zona es donde se llevan a cabo todos los juegos.

2.a.2.- La zona debe estar delimitada donde presente la posibilidad de ingreso de terceros ajenos al juego, y el ingreso a la misma debe ser por lugares específicos debidamente señalizados.



Asociación Argentina de Paintball

Asoc. Civil sin fines de lucro – Matr. 27495– Legajo N° 01/126740

2.a.2.- Los límites de la zona en cuestión deben encontrarse a no menos de cincuenta metros de zonas habitadas o de circulación de personas. De no ser así tal sector debe ser cubierto por media sombra hasta una altura mínima de 2,50 metros. El Árbitro Mayor del evento podrá exigir mayor altura o medidas de seguridad adicionales si lo considerara necesario.

2.a.3.- Es obligatorio el uso de máscara en todo momento dentro de esta zona sin importar si el juego no ha comenzado, está paralizado o ha concluido. Debe haber alguna señalización clara que recuerde esto en el momento de ingresar a la zona.

2.a.4.- Está prohibido el ingreso de quienes no participen en el juego, salvo previa autorización de los árbitros y utilizando la máscara correspondiente.

2.b.- Zona segura: En esta zona es en donde los jugadores realizan cualquier actividad ajena al juego.

2.b.1.- No es necesario el uso de máscaras por lo que está terminantemente prohibido disparar las marcadoras.

2.b.2.- Las marcadoras deben tener colocado en todo momento un dispositivo de bloqueo del cañón (soquete o tapón del cañón-barrel sock/plug) y encontrarse con el seguro en posición de no disparar. Se aconseja que además estén desmontadas.

2.b.3.- Esta zona debe estar señalizada y protegida al menos con una capa continua de media sombra, otra protección similar o encontrarse al menos a 50 metros de las restantes zonas. La misma debe ser adecuada al fin requerido.

2.c.- Zona de pruebas: Esta zona es la que los jugadores tienen disponible para la prueba de sus marcadoras. Es aquí donde se cronometran las marcadoras.

2.c.1.- Debe estar perfectamente señalizada, alejada de la zona segura o adecuadamente aislada de la misma y tener acceso único.



Asociación Argentina de Paintball

Asoc. Civil sin fines de lucro – Matr. 27495– Legajo N° 01/126740

2.c.2.- El uso de máscaras es obligatorio.

2.c.3.- Sólo quienes se encuentren realizando pruebas pueden entrar a esa zona.

2.c.4.- Un cartel en la entrada deberá indicar las condiciones de acceso.

2.d.- Zona de cargas: En esta zona se realizan las cargas de las garrafas (tanques).

2.d.1.- Debe estar alejado de la zona de seguridad o adecuadamente aislada de la misma y tener acceso único.

2.d.2.- Los jugadores no deben tener acceso a la misma.

2.d.3.- Las cargas deben ser realizadas por personal calificado, y no por jugadores.

2.d.4.- Un cartel en la entrada deberá indicar las condiciones de acceso.

3.- Es obligatorio el uso de máscaras en las zonas que así lo ameriten y es obligación del campo encargarse de que esto sea cumplido tanto por los concurrentes que alquilen equipos como así también por quienes llevan equipos propios.

4.- Únicamente se permitirá el uso de munición de pintura, comúnmente conocida como "pellets" o "paintballs", manufacturadas por fabricante públicamente conocido como tal.

5.- Todas las máscaras, tanto las provistas por el campo como las utilizadas por quienes tengan marcadora propia, deben ser especialmente diseñadas para el deporte y homologadas por la autoridad competente en su país de origen.

5.a.- No se podrán utilizar máscaras de manufactura casera o artesanal. Es obligación del campo verificar que esto se cumpla.

6.- Es obligatorio el uso de barrel plugs/socks en las zonas que así lo ameriten y es obligación del campo encargarse de que esto sea cumplido por los concurrentes al campo que alquilen equipos como así también por quienes lleven equipos propios.



Asociación Argentina de Paintball

Asoc. Civil sin fines de lucro – Matr. 27495– Legajo N° 01/126740

7.- La velocidad de la munición de al salir de la marcadora, nunca podrá superar los 300 pies (92 metros) por segundo.

7.a.- El campo debe tener los recursos necesarios para la verificación de este límite y, al mismo tiempo, debe ponerlo a disposición de los jugadores en todo momento.

7.b.- El Árbitro Mayor de cada evento está facultado para reducir el límite de velocidad permitido, si lo considerara pertinente.

7.b.1.- Según las condiciones del campo, especialmente si es en juegos en interiores de edificios, puede ser aconsejable y/o necesario trabajar con menores velocidades de salida.

8.- Las marcadoras, tanto las provistas por el campo como las que son propiedad de jugadores, deben estar en buenas condiciones y sus elementos de seguridad deben ser totalmente operativos. Es obligación del campo verificar que esto se cumpla.

9.- Todas las garrafas, tanto las de marcadoras como las de carga, deben entrar dentro del tiempo de verificación certificado. Es obligatorio del campo comprobar que esto se cumpla en el caso de marcadoras utilizadas por sus dueños.

9.a.- Todas las garrafas deben tener una marca de seguridad mediante la cual se pueda verificar que el pico se encuentra bien ajustado. Es obligación del campo verificar que esto se cumpla en el caso de marcadoras utilizadas por sus dueños. En caso de no tener dicha marca, deberán pintarla con pintura no lavable, antes del juego o carga.

9.b.- Será obligatorio el uso de balanza para pesar las garrafas.

9.c.- Queda prohibida la utilización y carga de garrafas que no cuenten con las medidas de seguridad pertinentes.

10.- Se prohíbe el uso de marcadoras no homologadas así como también el uso de bazookas, cañones, granadas o cualquier otro dispositivo de fabricación casera no



Asociación Argentina de Paintball

Asoc. Civil sin fines de lucro – Matr. 27495– Legajo N° 01/126740

homologado en juegos abiertos al público en general, salvo autorización unánime de todos los árbitros presentes.

11.- En el caso de existir lugares potencialmente peligrosos en la zona de juego, el acceso a los mismos debe ser vedado a los participantes, debidamente señalizado y restringidos sus accesos. Entiéndense por estos (en forma no taxativa): Terrazas, balcones, elevaciones de terrenos empinadas (mayores a 75 grados); mangrullos, torres o similares que permitan disparos con un ángulo mayor a 75 grados medidos desde abajo, árboles; aguas con una profundidad mayor a 1.50mts. o pozos.

11.a.- Es obligación, tanto del establecimiento como del Árbitro Mayor, informar a los participantes acerca de las zonas restringidas que pudieran existir. De ser necesario y en caso de que se disponga de filmadora, la advertencia a los jugadores deberá ser filmada para su registro.

12.- Se debe verificar la no existencia de elementos peligrosos en la zona de juego. Entiéndense por estos (en forma no taxativa): Alambradas de espinos, elementos punzantes, vidrios, barras o tubos de metal o chapas.

13.- En caso de utilizarse vehículos, se generará un reglamento especial de acuerdo al campo y al juego y se podrán restringir las zonas de su circulación.

14.- En caso de existir conexiones eléctricas (para iluminación, inflables, u otros), las mismas deben cumplir con las normas que las rigen.

15.- Queda prohibido el ingreso al campo de juego de cualquier elemento que revista peligro personal.

16.- Queda prohibido el uso de estupefacientes, el consumo de alcohol, y de cualquier otra sustancia que pueda afectar la capacidad psicofísica de los jugadores durante el desarrollo de juegos de paintball, y jugar bajo los efectos de dichas sustancias.



Asociación Argentina de Paintball

Asoc. Civil sin fines de lucro – Matr. 27495– Legajo N° 01/126740

17.- Es obligatorio para el establecimiento contar en todo momento con los siguientes elementos:

17.a.- Medios de comunicación, ya sea una línea telefónica fija o móvil, o bien un transmisor de radio de banda civil.

17.b.- Por lo menos 1 (uno) cronógrafo especialmente diseñado para paintball.

17.c.- Un vehículo disponible en todo momento para transporte de personas por cualquier inconveniente que pudiera suceder o bien un acuerdo de cobertura por parte de alguna empresa de emergencias.

17.d.- Por lo menos 1 (uno) kit de primeros auxilios y una persona de la organización que sepa emplearlo.

17.e.- El organizador deberá poner a disposición de los jugadores información sobre el centro de salud más cercano y la ruta de acceso al mismo.

18.- En caso de duda, el Árbitro Mayor de cada juego queda facultado a decidir las controversias que puedan suscitarse de la aplicación del presente reglamento.

II.- SOLICITAR al Sr. Encargado de la Subcomisión de Prensa y Publicidad de la A.A.P. la pertinente publicación de estas normas.

III.- NOTIFICAR debidamente al Sr. Secretario de la A.A.P. y archivar esta resolución.