



★ CAMPO AIRSOFT ★  
**EL CORTIJO**



[CAMPOELCORTIJO.COM](http://CAMPOELCORTIJO.COM)



# INSCRIPCIONES

Consulta nuestra programación todas las semanas en nuestra Web, Instagram o Facebook. Se actualiza todas las semanas los Lunes o Martes. **Hacemos eventos públicos de Airsoft todos los fines de semana (sábados y domingos) y todos los festivos por la mañana.**

Para inscribirte cumplimenta el siguiente formulario (lo encontrarás también en todas nuestras publicaciones y biografía de nuestros perfiles en redes sociales) de Google Forms:

- Haz click en el siguiente enlace: <https://forms.gle/S6qdBDhohgBrWCRq7>

## ÍNDICE

### 1- Descripción del Espacio:

- 1.1 Descripción de Campo Airsoft El Cortijo
- 1.2 Zonas y espacios de Campo Airsoft El Cortijo.

### 2- Normativa de General:

- 2.1 Disposiciones iniciales
- 2.2 Normativa del terreno (espacio)
- 2.3. Normativa de asistentes y participantes/ jugadores

### 3.- Normativa Partidas Airsoft:

- A) Airsoft Clásico by El Cortijo
- B) Big Boy Rules by El Cortijo

### 4- Extras, Anexos y Contacto

## NOTAS DE LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

ACTUALIZADO: ENERO 2024	
PÁGINA	DESCRIPCIÓN
Páginas: 18 a 20	Cambios en la distancia mínima de seguridad del rol de Asalto, pasando de los 5 metros a los 0 metros. Ahora la diferencia entre Subfusil y Asalto vienen dada por la diferencia de energía (Julios) y su uso, donde Subfusil puede entrar en interiores sin transición a secundaria, mientras que Asalto debe obligatoriamente cambiar a secundaria
Página: 14	Para mayor comprensión, se han aunado los motivos de expulsión en una misma relación
	Rediseño de toda la Normativa en temas estéticos para facilitar mejor comprensión. También añadidos diferentes medios de contacto.

# VISTA DEL CAMPO

ENTRADA



KILLHOUSE

CQB URBANO

EL CORTIJO ES UN ESPACIO DE EVENTOS MULTIAVENTURA, ENFOCADO PREFERENTE-  
MENTE A ACTIVIDADES LÚDICAS COMO EL AIRSOFT, LÁSER TAG, AIPSC, PAINTBALL,  
ARCHERY-SOFT, SOFTCOMBAT Y TEAM BUILDING PARA EMPRESAS Y PARTICULARES.  
ES PERFECTO TANTO PARA EL OCIO PERSONAL COMO PARA EVENTOS FAMILIARES Y  
GRUPALES.

★ CAMPO AIRSOFT ★  
**EL CORTIJO**



**ZONA MIXTA**

**LLANURA**

**EN NUESTRAS INSTALACIONES SE PUEDEN DESARROLLAR TODO TIPO DE ACTIVIDADES LÚDICO/DEPORTIVAS Y SON USADAS HABITUALMENTE POR JUGADORES, PRODUCTORES AUDIOVISUALES, ESPECIALISTAS DE TELEVISIÓN... SIN OLVIDARNOS CELEBRACIONES INFANTILES, CUMPLEAÑOS, DESPEDIDAS, Y UN LARGO ETCÉTERA.**

# 1

---

## DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO

**1.1. CONOCE CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO**

**1.2. ZONAS Y ESPACIOS DE CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO**

# 1.1. CONOCE CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO

**Campo de Airsoft El Cortijo** es sin duda la empresa de eventos al aire libre y juegos de simulación militar más importante de España. Contamos con un campo de batalla urbano de +80.000m2 donde hemos realizado +700 eventos desde hace más de 15 años que avalan nuestro trabajo y dedicación. Nos dedicamos al ocio activo al aire libre donde nuestro objeto principal es la producción de eventos en épicas batallas de Airsoft, Láser Combat, ArcheryTag y paintball infantil. Nuestro objetivo es ofrecer experiencias únicas, originales y sobretodo divertidas para todo tipo de públicos y edades comprendidas entre los 4 a 99 años: Eventos sociales, eventos de empresa, Team Building, reuniones de amigos, cumpleaños, despedidas de solter@, eventos infantiles!

**CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO ES UN ESPACIO DE ACTIVIDADES MULTIDISCIPLINAR DEDICADO AL OCIO ACTIVO CON TANTO PRODUCCIÓN PROPIA COMO PRODUCCIÓN EXTERNA.**

Para ello realizamos actividades como:

- **Airsoft - Descrito en este documento**
- **Láser Combat**
- **Paintball infantil**
- **Arqueros de Leyenda (Arquery tag)**

Además de esto, **Campo Airsoft El Cortijo** también trabaja con eventos de Airsoft, aunque también permite la celebración de:

- **Eventos privados y/o sociales: (Cumpleaños, comuniones, barbacoas, despedidas, etc.)**
- **Eventos de empresa (Teambuilding, coaching, formación, rodajes de cine, etc.)**
- **Rodajes de television, cine y videoclips**
- **Formación, entrenamiento y capacitación**
- Y mucho más.

Por último, como **servicios complementarios** ofrecemos:

- Servicio de restauración con bebidas y comida caliente (En la Cantina y BBQ)
- Servicio de alquiler de material de Airsoft (En el Arsenal)
- Tienda de suministros y ensumos de Airsoft (En el Arsenal)
- Servicio de taller, mecánica y reparación de material de Airsoft (Consultar)





**AIRSOFT**



**PAINTBALL**



**LÁSER COMBAT**



**ARCHERY-TAG**



**FIESTAS**



**EVENTOS**



**INFANTIL**



**INSTRUCCIÓN**



**CAPACITACIÓN**



**CURSOS**



**CINE/ TV**



**FORMACIÓN**

## 1.2. DESCRIPCIÓN DE CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO

Por seguridad, en Campo Airsoft El Cortijo, nuestros espacios están limitados a nuestros visitantes, por ello, entiendase:

TÉRMINO	DESCRIPCIÓN
<b>Asistente</b>	Toda persona que se encuentre dentro de las instalaciones de CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO.
<b>Acompañante</b>	Persona presente que no toma parte de las actividades.
<b>Jugador/ Participante</b>	Persona que toma parte de las actividades.
<b>Organización</b>	Parte que organiza la actividad. Puede ser propia de CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO o ajena.
<b>STAFF</b>	Equipo humano de CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO.
<b>Monitor o Árbitro</b>	Miembro del Staff a cargo de la actividad programada o del arbitraje de la actividad si fuera necesario.

Mediante esta terminología se describen con precisión aquellas zonas del campo donde el público ajeno a la actividad y el equipo de STAFF pueden o no acceder. Para ello es preciso describir las diferentes zonas que conforman Campo Airsoft El Cortijo. Las zonas en blanco intenso son las áreas principales. Todo lo que está en blanco (incluyendo el desaturado) corresponderían a las áreas que un jugador/participante normal podría acceder. las zonas descritas no coloreadas quedarían reservadas para el uso del equipo de STAFF de Campo Airsoft El Cortijo.



# 1.2. ZONAS Y ESPACIOS

Campo Airsoft El Cortijo está ambientado en las diferentes partes de una base militar occidental. En Campo Airsoft El Cortijo tenemos cuatro zonas diferenciadas: Parking, Zona de Servicios, Zona de Vida y Zona de Guerra.

## 1.2.1. ZONA PARKING

Es donde todo el público asistente estaciona sus vehículos. Algunos jugadores, por comodidad, optan por equiparse aquí. La zona Sur se deberá mantener despejada como camino de emergencias.

- Aquí está prohibido disparar cualquier réplica y/o tener cargador insertado.
- Aquí no está permitido probar las baterías/gas efectuando disparos en vacío.

## 1.2.2. ZONA SERVICIOS

Es la zona de descanso adyacente a la zona de la Cantina. Se trata de un espacio para relajarse con mesas para consumir la comida y bebida de la Cantina y máquinas expendedoras. Zona del cenador, chill out, etc. En el edificio de la Cantina encontraremos el Arsenal (Zona de Alquileres, cobro y tienda de suministros), la barra del bar junto a la cocina y diferentes servicios dedicados a la restauración.

- Aquí está permitido no llevar protección ocular puesta.
- Aquí está prohibido disparar cualquier réplica y/o tener cargador insertado.
- Aquí no está permitido probar las baterías/gas efectuando disparos en vacío.
- Se deberá preservar el mantenimiento de la limpieza y orden no permitiendo que los jugadores hagan uso de esas mesas para equiparse.

## 1.2.3. ZONA DE VIDA

Llamamos Zona de Vida a todo el espacio comprendido desde la entrada del terreno en el parking hasta el filtro de seguridad que da inicio al campo de Batalla. Coloquialmente los jugadores la conocen como la zona donde se equipan para las partidas/eventos. La principal diferencia es que en esta zona no es necesario llevar protección ocular puesta.

- Aquí está permitido no llevar protección ocular puesta.
- Aquí está prohibido disparar cualquier réplica y/o tener cargador insertado.
- Las réplicas deberán estar puestas con SEGURO en todo momento y sin cargador.
- Aquí no está permitido probar las baterías/gas efectuando disparos en vacío.
- Aquí está permitido equiparse

## 1.2.4. ZONA DE GUERRA

Se denomina Zona de Guerra al espacio que comprende el Campo de Batalla, Zona de Briefing y Zona de Crono. El inicio de la misma queda marcado con el filtro de seguridad. Las dos principales diferencias es que a partir del filtro de seguridad los acompañantes no pueden acceder (Padres que traen a sus hijos, acompañantes, parejas, etc) quedando reservado el paso únicamente a Organización/Staff y Jugadores/participantes previo pago de la actividad. Para ello deberán haber pasado previamente por el Arsenal (Dentro de Cantina) para validar sus inscripciones y disponer de la pulsera de acceso que les identifica como participantes de la actividad propuesta. La segunda diferencia es que queda marcado la zona de uso obligatorio de

protección ocular homologada a toda persona dentro de esta zona bajo pena de expulsión inmediata.

En la entrada, al subir encontramos una caseta pintada con la bandera de Estados Unidos. Aquí es donde los jugadores pasan el crono y donde reciben el briefing. Esta es la zona norte del terreno. A partir de allí, podemos empezar la partida y se extiende el terreno de juego hacia el sur.

- Solo podrán acceder jugadores y miembros de Organización/Staff
- Asistentes no pueden acceder: Acompañantes, padres, familiares, etc.
- Aquí es obligatorio todo el mundo debe llevar protección ocular puesta.
- Aquí está permitido disparar cualquier réplica y/o tener cargador insertado.
- Aquí está permitido probar las baterías/gas efectuando disparos en vacío.
- No se permiten fotografos o curiosos ajenos a la actividad u Organización.



# 2

---

# NORMATIVA GENERAL

**2.1 DISPOSICIONES INICIALES**

**2.2 NORMATIVA DEL TERRENO (ESPACIO)**

**2.3 NORMATIVA DE ASISTENTES Y PARTICIPANTES/JUGADORES**

## **EL DESCONOCIMIENTO DE LA TOTALIDAD O PARCIALIDAD DEL SIGUIENTE REGLAMENTO NO EXIME DE LA RESPONSABILIDAD DE SU CUMPLIMIENTO**

### **2.1 DISPOSICIONES INICIALES**

1. En CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO tenemos unas reglas propias que se basan y establecen en el marco de la ley española relativa a las Armas Lúdico Deportivas (de ahora en adelante ALDs) de 4rta Categoría y en la normativa más estandarizada de la comunidad de Airsoft en España.
2. Obligatorio gafas de seguridad/ protección ocular homologada en el terreno de juego: Tanto patilla como lente deben portar la certificación EN166 o Ansi87+
3. Crono: El crono se pasará en Julios (Joules).
4. Diferenciamos potencias por roles. Con distancias de seguridad por roles.
5. El límite máximo de potencias por rol es: Subfusiles (1,00J), Asaltos (1,14J), Apoyo (1,49J), DMR (1,88J) y Sniper (2,81J)
6. Por ley, ninguna réplica podrá disparar a más de 3,5J.
7. Por ley, todas las BBs deben ser BIO. Incluidas las trazadoras.
8. Por ley, todas las BBs deben ser de 0,45g o inferior.
9. Por ley, no se permite apuntar con láser a una persona.
10. Por ley, no se permiten las granadas no homologadas y/o caseras. Toda granada permitida deberá contener, como mínimo, el sello CE. En el caso del uso de pirotecnia/humo. Se deberá consultar con Organización antes.
11. Queda prohibido usar granadas de humo de colores blanco, gris y negro.
12. Prohibido disparar a la fauna local (animales), dañar o romper las instalaciones de juego o arrojar basura en todo el terreno de El Cortijo.

### **2.2 NORMATIVA DEL TERRENO (ESPACIO)**

1. El acceso al terreno queda restringido al conocimiento y permiso del STAFF de CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO.
2. En las zonas de PARKING, ZONA DE SERVICIOS Y ZONA DE VIDA es OBLIGATORIO tener el seguro puesto, la re-cámara vacía y el cargador fuera de la réplica. En estas zonas no se permitirá disparar bajo ningún concepto. Es preciso recordar que en la zona de vida puede haber asistentes no participantes de la misma u otras actividades simultáneas.
3. Son motivos de expulsión:
  - Quitarse las gafas o protección ocular dentro de la ZONA DE GUERRA.
  - Discutir o increpar a otro jugador o miembro de Organización/Staff
  - Encontrarse bajo los efectos del alcohol, drogas u otras sustancias.

4. Una vez finalice la actividad se debe dejar todo tal y como se encontró.
5. No se permite arrojar basuras o generar destrozos en el terreno.
6. No se permite molestar o disparar a ningún animal dentro o desde CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO.
7. Queda prohibido disparar desde el terreno hacia el exterior especialmente a fincas vecinas.
8. Es obligatorio el uso de bolas biodegradables tal y como la ley lo exige.
9. Queda totalmente prohibido fumar dentro de la zona de guerra. Consultar Organización.
10. En el caso del uso de radios tipo WalkieTalkie o PMRs se usará exclusivamente canales de comunicación **UHF PMR446** en lo que se conoce como canales de uso libre.
11. El uso del canal de radio **UHF PMR1 (también 446.006<sup>25</sup>)** se dejará libre para Organización/STAFF en caso de coordinación entre Jugadores y Organización.

### **2.3 NORMATIVA ASISTENTES Y PARTICIPANTES/ JUGADORES:**

1. Es obligatorio el previo conocimiento de este reglamento antes de la práctica de la actividad. Acceder a una actividad en las instalaciones de Campo Airsoft El Cortijo implica la aceptación de las mismas.
2. El incumplimiento del reglamento podría incapacitar la posibilidad de tomar parte de la actividad, negándose la entrada o retirándosele el derecho a continuar en la misma (expulsión) e incluso imposibilitando el regreso a futuras actividades (veto).
3. Entre asistentes/participantes se ará por el respeto y se presupondrá la honradez por encima de todo.
4. No se tolerará ninguna falta de respeto entre asistentes/participantes, ya sea entre los mismos o hacia Organización y el equipo de Campo Airsoft El Cortijo.
5. No se permitirá ningún tipo de discriminación por razón política, sexual, racial o credo.
6. No se permitirán actitudes antisociales y/o violentas.
7. No se permitirá ningún tipo de insulto o agresión sea verbal o física entre participantes y/o miembros de Organización/STAFF.
8. No se permitirá la participación en la actividad a ninguna persona que se encuentre bajo la influencia de los efectos del alcohol o cualquier tipo de sustancia psicotrópica y similares.
9. Todos los participantes de la actividad deberán firmar un consentimiento antes de acceder a la Zona de Guerra.
10. Todo participante que accede a la Zona de Guerra está obligado a llevar protección ocular homologada tal y como se describe.
11. Todo participante que accede a la Zona de Guerra se compromete a ir en potencia y bajo los criterios establecidos por la Organización/STAFF.

12. Todos los participantes velarán por el buen desarrollo de la actividad y el cumplimiento del guion del evento priorizando siempre el cumplimiento de su misión para el buen transcurso de la actividad.
13. El equipamiento y vestimenta de los jugadores deberá ajustarse a los criterios propuestos a continuación:
  - A. **Objetivo:** Será camuflarnos con el entorno y disponer de ropa resistente que no solo no se rompa al deslizarnos, saltar o correr sino nos proteja al máximo del entorno. En general, en todas las prendas es recomendable evitar colores llamativos (runner), estridentes, flúor o motivos de colorines.
  - B. **Ropa:** Se recomienda llevar ropa en colores oscuros, verdes oliva o marrón arena. Se recomienda usar ropa recia y gruesa como sudaderas, pantalones vaqueros o ropa de montaña tipo Nylon “Cordura”.
  - C. **Calzado:** Es obligatorio el uso de un calzado adecuado a la actividad: Recomendable uso de botas de caña alta que proteja de posibles golpes, torceduras, etc. que proteja el tobillo y evite deslizarse.
  - D. En caso de necesitar llevar gafas de vista, **recomendamos el uso de lentillas** si fuera necesario.
5. Queda prohibido manipular, tocar, coger o robar el material de cualquier compañero o rival. Incluidas granadas. En caso de posible extravío se comunicará a Organización/ STAFF por los medios correspondientes.
6. Queda prohibido mover cosas del campo, manipular, tocar, esconder, etc, cualquier elemento de atrezzo que sea parte del campo, espacio o la partida si no lo indica expresamente el guión.



# 3

---

## NORMATIVA PARTIDAS AIRSOFT

3.A REGLAS DE JUEGO "AIRSOFT CLÁSICO" BY EL CORTIJO  
3.B. REGLAS DE JUEGO "BIG BOY RULES" BY EL CORTIJO

Mientras que los apartados anteriores son comunes a cualquier evento que tenga lugar en las instalaciones del espacio de Campo Airsoft El Cortijo, en los eventos organizados por Campo Airsoft El Cortijo, normalmente usamos dos posibles tipos de normativa que son distintas entre sí:

- A. Juego de normas “AIRSOFT CLÁSICO” by El Cortijo
- B. Juego de normas “BIG BOY RULES” by El Cortijo.

### 3.A NORMATIVA “AIRSOFT CLÁSICO”

#### REPLICAS, ROLES ESPECIALES Y DISTANCIAS DE SEGURIDAD

Se establece que se usarán únicamente Armas Lúdico-Deportivas (ALDs):

- **ALD Primaria:** Es toda replica de Airsoft que se utiliza dentro del rol de juego de forma primaria, es decir, comúnmente la herramienta principal del jugador.
- **ALD Secundaria:** Es toda replica que se utiliza en lugares concretos de juego. Normalmente se consideran como secundarias las réplicas con estética o tipología de pistolas, escopetas o lanzagranadas. Su distancia de seguridad será 0 metros siempre que no superen los 1 Julios de potencia.

A partir de ello, en consideración a la ALD que el jugador porte se establecen los roles de juego generales (Asalto: Subfusil y Asalto: Fusil) y especiales (Apoyo, DMR y Sniper):

#### A) ROL GENERAL:

Total, libertad de movimiento en exteriores. En interiores restricciones (descrito más adelante).

#### Rol Asalto: Subfusiles

1. Todo jugador armado con un subfusil y/o secundaria.
2. Se marcarán con cinta en la bocacha.
3. Se considerará subfusil toda arma que por estética tenga: homólogo real o en su defecto mida menos que un G36c.
4. Al asaltar interiores o combatir en interiores no hará falta hacer transición a secundaria.
  - Límite potencia máxima: 1,00 J.
  - Distancia de seguridad: 0 metros.
  - Máximo peso de BBs: 0,30g
  - Tipo de disparo: Semiautomático únicamente.
  - Prohibido drum.
  - En subfusiles solo se podrá portar 1 “hi-cap” o 4 “mid-cap”.

## **Rol Asalto: Fusiles**

---

1. Todo jugador armado con un fusil de asalto y/o secundaria.
2. Aquellos subfusiles o secundarias que disparen entre 1,00J y 1,14J actuarán como asaltos.
3. Al asaltar interiores o combatir en interiores deberán hacer uso de armas secundarias. De no disponer, deberán abstenerse a combatir en dicha situación.
  - Límite potencia máxima: 1,14 J.
  - Distancia de seguridad: 0 metros.
  - Máximo peso de BBs: 0,30g
  - Tipo de disparo: Semiautomático únicamente.
  - Prohibido drum.

## **B) ROLES ESPECIALES:**

Total, libertad de movimiento en exteriores. En interiores restricciones (descrito más adelante). Será obligatorio que el jugador cuente con una réplica secundaria.

## **Rol Apoyo:**

---

1. Todo jugador armado con una ametralladora ligera o pesada.
2. Al asaltar interiores o combatir en interiores deberán hacer uso de armas secundarias. De no disponer, deberán abstenerse a combatir en dicha situación.
  - Límite potencia máxima: 1,49 J.
  - Distancia de seguridad: 15 metros.
  - Máximo peso de BBs: 0,45g
  - Tipo de disparo: Podrá disparar en automático. \*Limitado a ráfagas de 2 segundos como máximo.
  - Obligatorio drum. De no disponer, se obligará a llevar hasta 4 hi-cap

## **Rol Tirador Selecto o DMR:**

---

1. Todo jugador armado con un fusil cuya estética se asemeje a un rifle de tirador selecto. Deberán contar con óptica de aumentos y bípode. Además, por seguridad, deberán tener inhabilitada la opción de automático en su selector.
  - Límite potencia máxima: 1,88 J.
  - Distancia de seguridad: 20 metros.
  - Máximo peso de BBs: 0,45g.
  - Tipo de disparo: Semiautomático únicamente.
  - Obligatorio esperar al impacto de un tiro antes de disparar el siguiente.
  - Obligatorio el uso de mira telescópica.

## Rol Sniper:

1. Todo jugador armado con un fusil cuya estética se asemeje a un rifle de francotirador. Deberá ser de cerrojo. Deberán contar con óptica de aumentos y bípode. Además, por seguridad, deberán tener inhabilitada la opción de automático en su selector.
  - Límite potencia máxima: 2,81 J.
  - Distancia de seguridad: 25 metros.
  - Máximo peso de BBs: 0,45g
  - Tipo de disparo: Semiautomático únicamente.
  - Obligatorio el uso de mira telescópica.
  - Obligatorio mid-caps o real-cap. Prohibido hi-caps o drum

## C) NOTA:

Cualquier réplica que sea susceptible de no encajar en alguna de las categorías descritas, deberá ser consultada y aprobada por Organización previamente.

## D) TABLA DE LÍMITES POR RÉPLICAS Y POTENCIAS:

TABLA DE RÉPLICAS Y POTENCIAS – AIRSOFT CLÁSICO CAMPO AIRSOFT EL CORTIJO				
TIPO DE REPLICA	DIST. SEGURIDAD	ENERGÍA MÁX.	PESO BB MÁX.	MODOS DISPARO
<b>SECUNDARIAS:</b>				
PISTOLAS Y ESCOPETAS	0 METROS	1.00 JULIOS	0.30G MÁX.	SOLO SEMI
<b>PRIMARIAS:</b>				
<b>ROL GENERAL</b>				
SUBFUSILES	0 METROS	1.00 JULIOS	0.30G MÁX.	SOLO SEMI
FUSILES	0 METROS	1.14 JULIOS	0.30G MÁX.	SOLO SEMI
<b>ROL ESPECIAL:</b>				
APOYO	15 METROS	1.49 JULIOS	0.36G MÁX.	2 SEG. AUTO*
TIRADOR SELECTO	20 METROS	1.88 JULIOS	0.45G MÁX.	SOLO SEMI
SNIPERS	25 METROS	2.81 JULIOS	0.45G MÁX.	SOLO SEMI
ESCUDOS	PROHIBIDOS			

Como norma general quedará prohibido:

1. Prohibidos extensores de BBs, “Primary”, “Binary”, “Ramping” y derivados.
2. Los escudos antidisturbios y similar quedan prohibidos.

## E) TABLA DE JULIOS:

- La siguiente tabla será la usada para medir las réplicas usadas en nuestros eventos mediante cronógrafo. Se solicitará a cada jugador que declare el peso de munición utilizado, siempre acorde al máximo permitido según su rol. En el caso de duda, la Organización e reserva el derecho a volver a cronar una réplica tantas veces como sea necesario o disponer en el cargador munición estandarizada para comprar la correcta lectura de la replica.

TIPO DE REPLICA	DISTANCIA SEGURIDAD	MODD DISPARO	PESO BB MAXIMO	ENERGIA MAXIMA	0.20.	0.25.	0.28.	0.30.	0.32.	0.36.	0.40.	0.43.	0.45.
<b>• SECUNDARIAS:</b>													
PISTOLAS / ESCOPETAS	0 METROS	SEMI SOLD	0.30 GRANOS	1.00 JULIOS	328 FPS	293.3 FPS	277.2 FPS	267.8 FPS	259.3 FPS	244.4 FPS	231.9 FPS	223.6 FPS	218.6 FPS
<b>• ROL GENERAL:</b>													
FUSILES	0 METROS	SEMI SOLD	0.30 GRANOS	1.14 JULIOS	350 FPS	313 FPS	295.8 FPS	285.8 FPS	276.7 FPS	272.5 FPS	260.9 FPS	247.5 FPS	233.3 FPS
SUBFUSILES	0 METROS	SEMI SOLD	0.30 GRANOS	1.00 JULIOS	328 FPS	293.3 FPS	277.2 FPS	267.8 FPS	259.3 FPS	244.4 FPS	231.9 FPS	223.6 FPS	218.6 FPS
<b>• ROL ESPECIAL:</b>													
APOYO	15 METROS	AUTO REFIENAS HOL. 2 SECS	0.36 GRANOS	1.49 JULIOS	400 FPS	357.8 FPS	338.1 FPS	326.6 FPS	316.2 FPS	298.1 FPS	282.8 FPS	272.8 FPS	266.7 FPS
DMR / TIRADOR SELECTO	20 METROS	SEMI SOLD	0.45 GRANOS	1.88 JULIOS	450 FPS	398 FPS	376.1 FPS	363.3 FPS	351.8 FPS	331.7 FPS	314.7 FPS	303.5 FPS	296.7 FPS
SNIPER	25 METROS	SEMI SOLD	0.45 GRANOS	2.81 JULIOS	550 FPS	491.9 FPS	464.8 FPS	449.1 FPS	434.8 FPS	428.2 FPS	388.9 FPS	375.1 FPS	366.7 FPS



## **E) DISPAROS:**

1. Solo se jugará en Semiautomático (monotiro). Solo quedan exento de ello el rol de Apoyo que usará ráfagas cortas de máximo 2 segundos.
2. Queda prohibido el uso de BBs de más de 0,30g en aquellos roles de réplicas cuya distancia de seguridad sea menor a 15 metros.
3. Es posible eliminar mediante “Muerte silenciosa”. Para ello se usará un arma blanca dummy simulada (cuchillo de plástico, Tomahawk flexible o “prop”) y se pasará suavemente por el hombro. No se permitirá pinchar, cortar o punzar.
4. En un encuentro fortuito cercano entre dos rivales cuando uno lleve dummy y otro fusil 0 metros, ganará el dummy.
5. Al asaltar una posición cerrada y acceder al interior, usaremos la réplica secundaria o subfusil. Nunca se entrará encarando fusil o rol especial.
6. En interiores, los disparos entre habitaciones del mismo edificio serán mediante réplicas secundarias o subfusil.
7. En interiores podremos disparar a exteriores usando tanto réplicas primarias como secundarias. En el caso del uso de réplica primaria para disparar al exterior, deberemos colocarnos a una distancia no superior al largo de nuestro brazo del marco de la ventana/ puerta por la que estemos disparando.
8. Prohibido disparar fuera del campo o hacia fincas aledañas.
9. Prohibido disparar por aberturas inferiores al ancho de hombros. Si queremos hacerlo tendremos que dejar 5 metros de espacio entre nosotros y la abertura.
10. Prohibido el tiro “libanesa”: Disparar sin encarar y ver claramente la trayectoria del disparo.
11. Es obligatorio “encarar” al disparar. Esto es visualizar claramente la línea de tiro mediante el uso del elemento de puntería (Óptica o alzas). En el caso de réplicas primarias se deberá, además, apoyar la culata del arma en el hombro.

## **F) ELIMINACIONES Y SISTEMA DE VIDAS:**

1. Cualquier impacto, en cualquier parte del cuerpo, incluidas réplicas, creará la condición de eliminado.
2. Ante un impacto, gritaremos “Muerto”. Levantaremos la réplica y adoptaremos una posición “no hostil”. A partir de este momento estaremos eliminados de la partida temporalmente. Para poder volver a jugar (Reaparición o “respawn”) cumpliremos con el sistema de vidas que cada partida establezca previamente. Esto puede variar según eventos y modos de curación. Normalmente consistirá en retornar a la base del equipo.
3. Los eliminados, en su condición de muerto, no pueden hablar ni comunicarse por lo que no podrán comunicar ningún tipo de información sobre la partida a ningún otro jugador que se encuentre jugando.
4. Si procediese, los muertos únicamente pedirán médico si lo hubiese en partida.

5. Un disparo recibido por parte de un aliado (fuego amigo) también mata.
6. Los impactos por rebote no matan. Se deberá estar 100% seguro de ello.
7. En caso de duda, se gritará la condición de eliminado siempre.
8. Al recibir la muerte silenciosa no gritaré muerto ni haré ruido. Quedaré eliminado en silencio. Tras esto, levanto la mano y procedo con el sistema de curación que haya establecido.
9. En un encuentro fortuito cercano entre dos rivales con secundarias los dos quedarán eliminados simultáneamente.
10. Queda prohibido hablar, comentar, argumentar o proferir cualquier tipo de comentario contra el equipo contrario u otros jugadores bajo pena de expulsión.

## **G) GRANADAS:**

Reglas de uso:

1. Se lanzarán siempre por debajo de la cintura haciéndolas rodar.
2. En exteriores: Limpian un radio de 5 metros a la redonda.
3. En interiores: limpian el habitáculo donde haya caído.
4. Desde exteriores a interiores: Desde el exterior si queremos tirarla dentro, tendremos que meter la mano y soltarla. Se prohíbe arrojarla desde fuera hacia dentro.

Modelos permitidos:

1. Se permiten granadas de fogueo, CO<sup>2</sup>, de impacto y de bolas.
2. Las granadas de 40mm estará permitidas. las granadas tipo mosquito en interiores dispararán al techo de la habitación para considerar la misma como eliminada.
3. Granadas pirotécnicas se deberán consultar siempre previamente. En general deberán ser granadas legales que cuenten con número de serie identificativo único y sello CE.
4. Modelos que quedan prohibidos:
  - A. Las sónicas: aquellas que emiten un pitido agudo.
  - B. Las estroboscópicas (luz)
  - C. Las TAGGI en todos sus modelos.
  - D. Las granadas de humo de colores blanco, gris o negro
  - E. Las 40Mike, MasterMike o más derivados similares.
  - F. Cualquier artefacto casero no verificado por la organización

## **H) PARAPETOS:**

1. Los vehículos no servirán de parapeto si estalla una granada al lado. Se considera que el coche ha explotado por los tanto estaremos "muertos".
2. Si estamos detrás de cualquier parapeto, pero tenemos la cabeza asomada y estalla una granada al lado estaremos "muertos". No se considera parapeto unas ruedas, barriles o pallets colocados.

## **3.B NORMATIVA “BIG BOY RULES”**

### **A) NORMAS ESPECIALES:**

Todo jugador que asista se compromete a cumplir estas normas y es responsable de sus actos. Las Big Boy Rules (Reglas de niños grandes) es un compendio de reglas simplificadas que permiten un juego más fluido y “realista” eliminando algunas de las condiciones tradicionales que velan por la seguridad del jugador por encima de todo. Esta normativa contiene menos reglas y de carácter más general, lo que implica que ante normativa más aperturistas se aplica un criterio sancionador más tajante e inmediato. Al igual que la normativa Airsoft Clásico de Campo Airsoft El Cortijo, antes de cada evento se indicará bajo que reglas se jugará. Si la organización es ajena a Campo Airsoft El Cortijo estos apartados podrían cambiar. Consultar en ese caso.

### **B) COMPORTAMIENTO BÁSICO:**

1. No se tolerarán faltas de respeto entre jugadores o hacia Staff/Organización.
2. No se parará, interrumpirá la experiencia de juego del resto de compañeros salvo por causa mayor.
3. Prohibido tocar/manipular cosas de compañeros, granadas, etc.
4. Obligatorio cuidar el campo. Prohibido dañar las instalaciones, floras y/o fauna o arrojar basura.

### **C) REGLAS DE JUEGO GENERALES:**

1. Juego en semiautomático obligatorio. Salvo apoyos (Ráfagas 2 segs)
2. Granadas en exteriores explotan a 5m de radio. Solo protegen coberturas sólidas y macizas.
3. Se podrá disparar por cualquier parte del campo. Incluidos agujeros/vallas, etc. Solo estará excluidos pallets y disparar encaramándose a muros.
4. Prohibido coger/manipular/robar/ esconder objetos de la partida que no corresponden a la misión.

### **D) ELIMINACIONES Y SISTEMA DE VIDAS**

1. Todo impacto en el cuerpo, equipamiento o réplica elimina. Venga de donde venga.
2. Ante la duda, es muerte: Se procederá como tal.
3. Jugador eliminado se sienta en el suelo. A partir de ahí, se cumplirá con el procedimiento de curación o respawn establecido.
4. De haberlo, solo se pedirá curaciones gritando “médico” y nada más.
5. Los muertos no hablan ni discuten.

## **E) REGLAS DE JUEGO GENERALES:**

1. Todo asalto (fusil o subfusil) en potencia (Max 1,14J) podrá disparar a 0 metros de distancia y ser usado en interiores sin restricciones.
2. Todo rol especial mantendrá sus condiciones de distancia seguridad (Apoyos 15m / DMR 20m /Sniper 25m)
3. Todo rol especial deberá tener homologo real. Consultar con Organización.
4. Los roles especiales podrán estar limitados según plazas/aforo. Consultar con Organización.
5. Los modelos de granadas permitidos serán los mismos que en la normativa Airsoft Clásico. Se podrá usar pirotecnia únicamente homologada bajo previo consentimiento de Organización.

## **F) PROHIBICIONES:**

1. Cargadores Hi-Cap prohibidos (salvo alquileres si los hubiese)
2. Prohibidos extensores de BBs, "Primary", "Binary", "Ramping" y derivados.
3. Granadas TAG-Inn y artefactos explosivos no regulados no estarán permitidos.
4. Granadas de humo negro, blanco o gris no estarán permitidas.



## **3.B NORMATIVA “BIG BOY RULES”**

### **A) NORMAS ESPECIALES:**

Todo jugador que asista se compromete a cumplir estas normas y es responsable de sus actos. Las Big Boy Rules (Reglas de niños grandes) es un compendio de reglas simplificadas que permiten un juego más fluido y “realista” eliminando algunas de las condiciones tradicionales que velan por la seguridad del jugador por encima de todo. Esta normativa contiene menos reglas y de carácter más general, lo que implica que ante normativa más aperturistas se aplica un criterio sancionador más tajante e inmediato. Al igual que la normativa Airsoft Clásico de Campo Airsoft El Cortijo, antes de cada evento se indicará bajo que reglas se jugará. Si la organización es ajena a Campo Airsoft El Cortijo estos apartados podrían cambiar. Consultar en ese caso.

### **B) COMPORTAMIENTO BÁSICO:**

1. No se tolerarán faltas de respeto entre jugadores o hacia Staff/Organización.
2. No se parará, interrumpirá la experiencia de juego del resto de compañeros salvo por causa mayor.
3. Prohibido tocar/manipular cosas de compañeros, granadas, etc.
4. Obligatorio cuidar el campo. Prohibido dañar las instalaciones, floras y/o fauna o arrojar basura.

1. Juego en semiautomático obligatorio. Salvo apoyos (Ráfagas 2 segs)
2. Granadas en exteriores explotan a 5m de radio. Solo protegen coberturas sólidas y macizas.
3. Se podrá disparar por cualquier parte del campo. Incluidos agujeros/vallas, etc. Solo estará excluidos pallets y disparar encaramándose a muros.
4. Prohibido coger/manipular/robar/ esconder objetos de la partida que no corresponden a la misión.

### **D) ELIMINACIONES Y SISTEMA DE VIDAS**

1. Todo impacto en el cuerpo, equipamiento o réplica elimina. Venga de donde venga.
2. Ante la duda, es muerte: Se procederá como tal.
3. Jugador eliminado se sienta en el suelo. A partir de ahí, se cumplirá con el procedimiento de curación o respawn establecido.
4. De haberlo, solo se pedirá curaciones gritando “médico” y nada más.
5. Los muertos no hablan ni discuten.

# 4

---

## EXTRAS, ANEXOS Y CONTACTO

#### 4.1. EXTRAS:

1. La dirección se reserva la modificación, de las normas aquí descritas sin previo aviso. Es obligación del asistente conocer la normativa.
2. La organización será quien interprete las normas en caso de duda. Cualquier decisión dirimida será inapelable

**PARA CUALQUIER RUEGO, ACLARACIÓN O CONSULTA, NO DUDES EN CONTACTARNOS EN [INFO@CAMPOELCORTIJO.COM](mailto:INFO@CAMPOELCORTIJO.COM)**

#### 4.2.A. CONTACTO:

1. **Información general, dudas, preguntas:** [info@campoelcortijo.com](mailto:info@campoelcortijo.com)
2. **Web oficial:** [www.campoelcortijo.com](http://www.campoelcortijo.com)
3. **Inscripciones eventos públicos:** [Google Forms Inscripciones Partidas](#)
4. **Programación eventos públicos:** Consultala en nuestra [Web](#), [Instagram](#) o [Facebook](#). Se actualiza todas las semanas entre Lunes a Martes. Eventos públicos de Airsoft todos los fines de semana (sábados y domingos) y todos los festivos por la mañana. También en ocasiones especiales.
5. **Solicitud de eventos privados** (Airsoft/ Láser Combat/ Paintball Infantil o Archery Tag): [Google Forms Actividades Privadas](#)
6. **Solicitud de alquiler del espacio de libre disposición** para eventos libres, sesiones de fotos/ rodajes/ cine/ otras organizaciones: Mándanos un email a [info@campoelcortijo.com](mailto:info@campoelcortijo.com) o [info@fairplayz.es](mailto:info@fairplayz.es)

#### 4.2.B. REDES SOCIALES:

- [Instagram:](#) @campoelcortijo
- [Facebook:](#) Campo Airsoft El Cortijo
- [TikTok:](#) @airsoftelcortijo
- [Discord \(nuestra comunidad\)](#)
- [Pinterest:](#) @campoelcortijo
- Productora de eventos: [www.fairplayz.es](http://www.fairplayz.es) / [info@fairplayz.es](mailto:info@fairplayz.es)

ENTRADA

★ CAMPO AIRSOFT ★  
**EL CORTIJO**



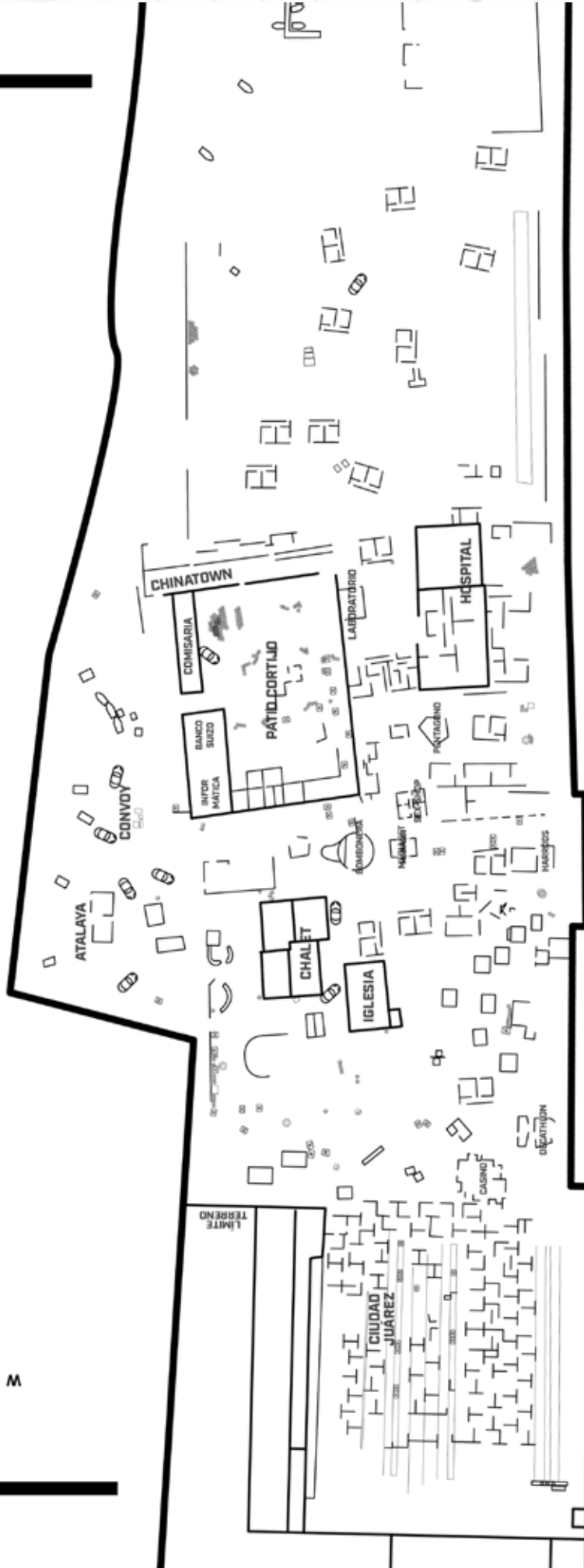
KILLHOUSE

CQB URBANO

ZONA MIXTA

LLANURA

★ CAMPO AIRSOFT ★  
**EL CORTIJO**



CRONO/  
BRIEFING

**ZONA KILLHOUSE**

**ZONA CQB**

**ZONA CQB MIXTO**

**ZONA LLANURA**

**¡NO TE QUEDES CON HAMBRE!**

# LA CANTINA DE EL CORTIJO

## BOCADILLOS CALIENTES

LOMO 4€

LOMO+QUESO 4€

BACON 4€

BACON+QUESO 4€

¿NECESITAS OTRA OPCIÓN?  
¡PREGÚNTANOS!

## PIZZAS TAMAÑO XL

JAMÓN  
BACON  
QUESO  
8€

6  
QUESOS  
8€

## BURGERS RECIÉN HECHAS

NORMAL  
QUESO  
4€

DOBLE  
BACON  
QUESO  
+ PATATAS  
9€

## RACIONES

SALCHIPAPAS 5€

CROQUETAS  
JAMÓN - 8 UNIDADES 6€

CROQUETAS  
CHORIZO Y HUEVO - 8 UDS. 7€

NUGGETS POLLO 6€

ALITAS POLLO  
8 UNIDADES 7€

RABAS 6€

¿NECESITAS AYUDA?  
ESTAMOS PARA TI

★ CAMPO AIRSOFT ★  
**EL CORTIJO**

★ CAMPO AIRSOFT ★  
**EL CORTIJO**

[WWW.CAMPOELCORTIJO.COM](http://WWW.CAMPOELCORTIJO.COM)  
[INFO@CAMPOELCORTIJO.COM](mailto:INFO@CAMPOELCORTIJO.COM)

**MADRID, ESPAÑA**

