

REGLAS GENERALES DE JUEGO DE KINETICS 7 BLACK OPS

Reglas Básicas:

- Usa tu protección ocular y facial en todo momento en el campo de juego.
- Sé honorable y canta tus "hits".
- Hacer trampa no se tolera.
- No dispares a ciegas. Debes poder ver tu objetivo.
- Si ves a alguien haciendo trampa, no discutas en el juego. Sal del campo y discútelo con los responsables.
- No muevas ni alteres ningún obstáculo del campo de juego.
- Cuando te golpeen, di "Hit" en voz alta y camina hacia el área de respawn (regeneración) con tu réplica en alto.
- Asegúrate de retirar tu cargador y de realizar un tiro de seguridad. Pon tu réplica en un lugar adecuado al ingresar al área de seguridad (Zona Muerta).
- No discutas con otros jugadores.
- Consulta a un responsable si tienes alguna inquietud.
- Está prohibido el contacto físico.
- Está prohibido el lenguaje obsceno.
- No apuntes tu láser por encima del cuello de otro jugador/jugadores.
- Utilizar botas o zapatos cerrados.
- Los responsables tienen la última palabra.

Protocolo de Campo:

- Aprende las reglas tal como las describan los responsables en la sesión previa al juego.
- Recuerda estas reglas y síguelas. Si hay puntos que no están claros, acércate a un responsable para obtener una aclaración.
- Escucha a todos los responsables del campo de juego. Si no obedeces las reglas del campo, puedes ser suspendido o expulsado del campo de juego.
- En el campo de juego forzosamente se utilizarán lentes de protección. La falta de ellos ameritará la inmediata salida del campo de juego.
- Fuera del campo de juego la réplica debe estar sin cargador y con seguro activado.
- Al terminar la jugada se quitará el cargador y se realizará un tiro de seguridad dentro del campo de juego.
- Las faltas de respeto entre jugadores ameritarán llamada de atención o expulsión.

Reglas Básicas de Juego:

- ¡La seguridad es lo primero! Las armas de fuego reales están prohibidas.
- Las personas bajo la influencia de drogas o alcohol no podrán jugar y deberán abandonar el lugar del juego.
- Todos los jugadores, organizadores, árbitros y observadores deben usar protección ocular y facial mientras se encuentren en el campo de juego.
- Todos los jugadores estarán sujetos a lo siguiente:
 - a. Verificación del equipo de seguridad personal:* Se requiere protección ocular y facial. Las coderas y/o rodilleras son opcionales. Los jugadores deben usar ropa holgada, mangas largas, pantalones y zapatos cerrados.
 - b. Comprobación de cargador y munición:* No se permiten municiones metálicas.
 - c. Comprobación de la velocidad de salida:* las réplicas permitidas deberán de disparar a menos de 420 fps. Cualquier disparo de réplica que supere estos estándares debe afinarse para cumplir con este requisito antes de que se permita su uso en el campo de juego (excepto las réplicas que vayan a ser usadas para francotirador o DMR).

- Distancias mínimas para francotiradores y DMRs:
 - a. Francotirador: 30 m.
 - b. DMRs: 20 m.
- Inicio y Fin del Juego:
 - a. Ningún jugador debe disparar sus réplicas dentro de la zona de seguridad (Zona Muerta) y solo se les permitirá cuando se les indica que prueben la función de su réplica en el campo de juego con la protección ocular y facial puesta, como en la forma en que el jugador juega en un juego, para garantizar la seguridad del individuo y cualquier otra persona en el campo de juego.
 - b. El inicio y el final del juego serán indicados únicamente por los responsables del juego. Una vez que se ha indicado el final del juego, todos los jugadores deberán retirar inmediatamente los cargadores de sus réplicas, apuntar la réplica en una dirección segura, hacer un tiro de seguridad y diríjase al área de seguridad (Zona Muerta). Antes de ingresar al área de seguridad, las réplicas deberán estar despejadas con seguro activado.
- Los jugadores NUNCA deberán disparar a los oponentes que no tengan protección ocular o facial.
- Quienes sean sorprendidos de no acatar las medidas de seguridad prescritas serán sancionados/expulsados por los responsables.

Eliminación:

- Un golpe directo en cualquier parte del cuerpo del jugador constituye una "muerte" o eliminación. Esto incluye impactos en la ropa, el casco y el equipo de la persona adheridos a su cuerpo que estarían en la ruta o trayectoria directa de la munición hacia el cuerpo del objetivo. La única excepción serán los golpes en la réplica de un jugador. Si se golpea la réplica del jugador, puede cambiar a una réplica secundaria o participar actuando como un combatiente desarmado.
- No se considerarán impactos directos, intencionados o no, los rebotes. Los disparos penetrantes son aquellos que pasan a través de la hierba, los arbustos, rendijas las hojas o el material delgado que se usa para cubrirse. Estos no se consideran rebotes aunque sus trayectorias se desvíen un poco. En cambio, se considerarán impactos directos si hacen contacto con los objetivos del otro lado.
- Sólo se puede disparar a través de rendijas que sean del tamaño de la cabeza del jugador o más grandes.
- Un golpe del propio compañero de equipo de un jugador, o "fuego amigo", también cuenta como eliminación.
- Los jugadores golpeados deben confirmar su eliminación gritando en voz alta las palabras "HIT" o "MUERTO", y además, deben sostener su réplica sobre su cabeza y proceder al área de seguridad (Zona Muerta) o al área de respawn (regeneración). Cualquier jugador que reanude el juego o dispare una réplica a un oponente mientras esté "fingiendo eliminación" se considerará hacer trampa y será eliminado del juego.
- Cuando un jugador enemigo llega al área de respawn (área de regeneración) del equipo contrario, los jugadores de dicha área de respawn (área de regeneración) no pueden regenerarse mientras dicho jugador no sea eliminado. El juego no termina hasta que todos los jugadores del área de respawn (área de regeneración) tomada que sigan vivos en el campo sean eliminados, a menos que el final del juego corresponda a la toma de un objetivo o la misión especifique las maneras de terminar el juego.
- No se permite disparar a un jugador contrario hasta que pasen 10 segundos de que se regenera o avance más de 5 m de su área de respawn (área de regeneración) o si el mismo jugador que acaba de reaparecer dispara primero renunciando a su tiempo de protección.
- ¡Prohibido sujetar o agarrar!
 - a. No se permite el contacto físico entre jugadores. Esto incluye disparos excesivos a otro jugador, árbitros y/o responsables del juego.
 - b. No está permitido sujetar a un oponente, su réplica o equipo. La única excepción serían toques ligeros en cualquier parte del cuerpo, réplica y/o equipo del oponente. Tal acción se considerará como eliminación silenciosa o "muerte con cuchillo" de un oponente.

- ¡Evitar infligir dolor innecesario!
 - a. Se desaconseja disparar a quemarropa. Los jugadores que se encuentren con oponentes a quemarropa (a menos de 5 metros de distancia) primero deben exigir a sus oponentes la "RENDICIÓN". El oponente puede optar por no rendirse y tratar de escapar, momento en el cual el jugador puede disparar "SOLO EN MODO SEMIAUTOMÁTICO" a quemarropa.
 - b. El jugador debe dejar de disparar inmediatamente a los oponentes que hayan significado eliminación o rendición. los jugadores eliminados deben asegurarse de que su eliminación sea claramente obvia para evitar recibir más disparos o repetidas veces.
- Cuchillos de entrenamiento: Los cuchillos de entrenamiento de plástico y caucho están permitidos durante los juegos.
 - a. Muerte con cuchillo: Una muerte con cuchillo se define como hacer contacto con un oponente desprevenido usando un cuchillo contando 2 segundos.
 - b. Un jugador eliminado con un cuchillo debe retirarse del campo solo después de ser liberado por el jugador eliminador. Esto permite que el jugador sigiloso avance o se prepare para su próximo paso.
- Escudos Antimotines: Se permite el uso de "escudos" defensivos personales. Los escudos deben ser de plástico transparente de 100 cm x 50 cm o más pequeños. Al usar un escudo, el usuario no puede llevar una réplica más grande que una pistola, o disparar un rifle "SOLO EN MODO SEMIAUTOMÁTICO", y debe inclinar su cuerpo y brazo fuera del escudo para disparar. No puede haber más de 1 escudo por equipo en el campo de juego en un momento dado.
- ¡Los muertos no hablan!
 - a. Los jugadores eliminados deben abstenerse de dar sugerencias, pistas o instrucciones a otros jugadores activos en un juego en curso, que puedan afectar el resultado de un enfrentamiento o un juego, particularmente durante un torneo o competencia.
 - b. Los responsables, árbitros y observadores también deben abstenerse de pasar información, a menos que el juego en curso se lleve a cabo como un ejercicio de entrenamiento o aprendizaje.
- Una vez que el juego comienza, no se aceptará ningún pedido de pausa, excepto en casos de extrema emergencia, como lesiones graves o disputas relacionadas con el juego.
 - a. Los jugadores que por una u otra razón no puedan continuar en el juego, deberán necesariamente eliminarse a sí mismos del juego. Deben sostener su réplica por encima de su cabeza y caminar de regreso al área segura.
 - b. Quienes sufran averías en el equipo, escasez de municiones y/o suministro de aire, pero deseen permanecer en el juego, necesariamente deberán remediar su situación sin pedir pausa. El jugador debe salir del campo para reparar o reabastecerse, y luego regresar al área de respawn (regeneración) apropiado, perdiendo una vida.
- ¡La decisión de los responsables o árbitro es final! Correcta o incorrectamente, la decisión de los responsables o árbitros es definitiva. Su responsabilidad es supervisar la conducta general y la seguridad del juego, el cumplimiento de las reglas por parte de los jugadores y el flujo fluido de la acción del juego sin obstáculos por discusiones que hacen perder el tiempo. Los árbitros asignados oficialmente llevarán marcas "NARANJA" y chalecos reflectantes "NARANJAS". Cualquier otra persona que haga llamadas de campo sin la marca adecuada se considerará un observador casual. Las llamadas de los observadores pueden recibir la debida consideración y discreción de los responsables o árbitros presentes.
- ¡Favor de observar una conducta adecuada en todo momento!
 - a. Mostrar respeto a los demás jugadores, responsables y árbitros.
 - b. El lenguaje obsceno está estrictamente prohibido. Las ofensas repetidas pueden conducir a la expulsión del campo de juego. KINETICS 7 BLACK OPS es un ambiente familiar y no se fomenta ni se permite el comportamiento grosero o inapropiado.
 - c. Respeta y sigue las reglas, como se indica. Estas se han establecido para brindar las mejores seguridad, realismo, jugabilidad y equidad para todos los jugadores y observadores.

Normas de Combate:

- Observa los límites del campo de juego. Los jugadores que se encuentren fuera del campo de juego o en un área fuera de los parámetros de seguridad pueden ser eliminados del campo o retirados del área de seguridad (Zona Muerta) y están sujetos a ser expulsados de las instalaciones.
- Uso de barreras y edificios.
 - a. Los jugadores no pueden ingresar a edificios o estructuras no autorizados a menos que el personal de KINETICS 7 BLACK OPS les indique lo contrario.
 - b. Dentro de un búnker o estructura solo se permite el "MODO SEMIAUTOMATICO" para garantizar la seguridad de los jugadores en el campo de juego, así como el uso de "RENDICIÓN" para garantizar que los jugadores en el campo no reciban daños corporales excesivos.
- Se permite el uso de equipos de comunicación.
 - a. Se permite el uso de equipos de comunicación por radio/electrónicos durante el juego.
 - b. Solo los jugadores activos en un juego podrán comunicarse entre sí. Cualquier persona que se encuentre transmitiendo información estratégica y/o táctica a los jugadores dentro del campo de juego se considerará combatiente y se le podrá disparar o eliminar. Los espías observadores no serán tolerados.
- Se permite el uso de láseres que brillen, es decir, que apunten al cuerpo de un jugador en todas partes menos en la cara. Esta regla es para que la luz láser no tenga el potencial de dañar los ojos de un jugador. Si hay alguna disputa sobre esta regla, la parte infractora será tratada bajo las mismas reglas que si estuviera haciendo trampa. La primera ofensa es una advertencia formal, la segunda es la eliminación del juego y la tercera, expulsión por el día del campo de juego.

Reglas del Área de Seguridad (Zona Muerta):

En todos los campos en los que juega KINETICS 7 BLACK OPS se establece una zona de seguridad (Zona Muerta) para que los jugadores que han sido golpeados o que no están jugando puedan permanecer. Esta zona de seguridad (Zona Muerta) les permite quitarse de forma segura el protector ocular y facial completo, tomar un descanso y, por supuesto, recargar.

- Asegúrate de que tu réplica esté descargada antes de ingresar a la zona de seguridad (Zona Muerta)
- Quitar los cargadores de tu réplica.
- No apuntes tu réplica a nadie.
- Mantén tu área organizada y limpia.
- Asegura tu equipo
- No corras.
- No lanzar municiones a otras personas u objetos.
- Usa tu protección ocular y facial al ingresar al campo de juego.
- Escucha a todos los responsables y árbitros del campo de juego.
- Si no respondes u obedeces las reglas, puedes ser suspendido o expulsado del campo de juego.
- Diviértete y sé un buen deportista.