

EVENT
HORIZON

EVENT HORIZON

Es una productora de eventos de airsoft, creada por jugadores con el objetivo de brindar una experiencia satisfactoria en cada instancia.

Pretendemos que todos la pasen bien, nos inspiramos en las partidas cerradas, en las pichangas donde todos se conocen y no tienes que preocuparte por la honestidad de tu "oponente" ni de la potencia de su réplica y nos apoyamos en los elementos MILSIM para hacer partidas dinámicas y con sentido.

El siguiente reglamento pretende comunicar nuestra filosofía de lo que esperamos de los jugadores que participan en nuestros eventos y de lo que creemos, es el sentido común que se pierde muchas veces.

Reglamento v.2.1 sujeto a cambios futuros.



Estamos en contra de la sobre potencia que han promovido las tiendas y el mercado local.

No descartamos acotar aún más la tolerancia a futuro.

Si todos nos mantenemos en estas tablas no existirá desventaja en nuestras partidas con respecto a replicas rivales.

Si usted cree que con más FPS tiene mejor rendimiento, por favor no asista a nuestros eventos.

Si su réplica viene sobre potenciada de fábrica, por favor mande a ajustarla si quiere participar en nuestros eventos.

Si encuentra que su distancia es pobre, mejore el sellado e invierta en un cañón y balines de calidad, cuide los FPS, el sellado y los cañones generan cambios en estos.

Si usted necesita que el balón genere dolor para propiciar bajas o para bajarse, por favor no asista a nuestros eventos.

Nos reservamos todo el derecho de admisión, si no somos estrictos en esto, le arruinamos el juego a los demás players.

TABLA JOULES

Nuestra tabla está inspirada en nuestra experiencia como jugadores y tiene como objetivo promover el juego sano.

Los valores propuestos son medidos con balín de cada jugador, por ende debe asegurarse de estar en norma de joule con su grama. Considerar el joule creep en caso de los sniper y aquellos que ocupen balines pesados. Su replica sera aprobada solo si pasa el proceso de cronaje.

TIPO	LIMITE JOULES	Obligación usar secundaria en CQB	Modo Tiro
ASALTO	1.49	SI	SOLO SEMI
ASALTO	1.14	NO	SOLO SEMI
DMR	1.88	SI	SOLO SEMI
SNIPER CERROJO	2.81	SI	SOLO SEMI
SOPORTE	1.49	SI	SEMI/AUTO
SECUNDARIA	1.14	SI	SOLO SEMI
HPA	PROHIBIDO	PROHIBIDO	PROHIBIDO

ROL DE ASALTO



Se considera replica de asalto a toda aquella réplica primaria del tipo fusil, rifle, carabina, subfusil o escopetas que tenga por fin ser usada para enfrentamientos directos. Ej. de réplicas de asalto:

M16, M4, AKM, AK 74, FAMAS, MP5, G36, HK416, etc.

A person is shown from the chest up, holding a black DMR rifle. The rifle is equipped with a large telescopic scope and a suppressor. The person is wearing a dark, long-sleeved shirt. The background is dark and out of focus.

Rol de tirador selecto (DMR)

Se considera réplica de tirador selecto (DMR) a toda aquella réplica primaria del tipo DMR que tenga por fin ser usada como apoyo focalizado entregando rápida precisión y mayor selectividad de objetivos.

Las réplicas de asalto que usan cañones extendidos, miras telescópicas o silenciadores no se consideran de DMR, se consideran de asalto y se cronarán como tal.

Ej. de réplicas DMR: svd, m14, ebr, m110, sr25, hk417, Scar H

*los cargadores hi-cap están prohibidos

Modos de tiro permitidos: Solo tiro a tiro

Joules máximos permitidos: 1,88j.

Distancia de seguridad: 15 metros.

Rol de SNIPER

A detailed photograph of a sniper rifle setup. The rifle is the central focus, equipped with a large scope and a bipod. It is positioned on a dark, textured surface. To the right of the rifle is a green metal ammunition box. In the foreground, a patterned cloth is spread out, and a Kestrel anemometer is visible on the left. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the equipment.

Se considera réplica de francotirador (sniper) a toda aquella réplica primaria del tipo francotirador que tenga por fin entregar apoyo preciso de manera eficaz y eficiente mediante un mecanismo de alimentación de cerrojo. las réplicas DMR que excedan su límite de velocidad no se consideran sniper, se consideran de DMR y se cronarán como tal, es decir, no podrán ser usadas. ej. de réplicas sniper: L96, SV98, M28, CHEYTAC, M40,

Rol de SOPORTE

Se considera réplica de soporte a toda aquella réplica primaria del tipo ametralladora pesada o ligera que tenga por fin ser usada de apoyo a las unidades de asalto, entregando poder de supresión de fuego.

Las réplicas de asalto que usen cargadores de tambor, no se consideran de soporte, se consideran de asalto y están imposibilitadas de usar dicho cargador.

Ej. de réplicas de soporte: m249, rpk, pkm, m60, m1919, EMG, MINIGUN.

Modos de tiro permitidos: full-auto ó tiro a tiro.

Joule máximos permitidos: 1,49j.

Balines máximos por cargador (tambor): 400

Cargadores máximos permitidos: 2

Distancia de seguridad : 10 metros en auto, 5 en semi.



MUNICIÓN BBs

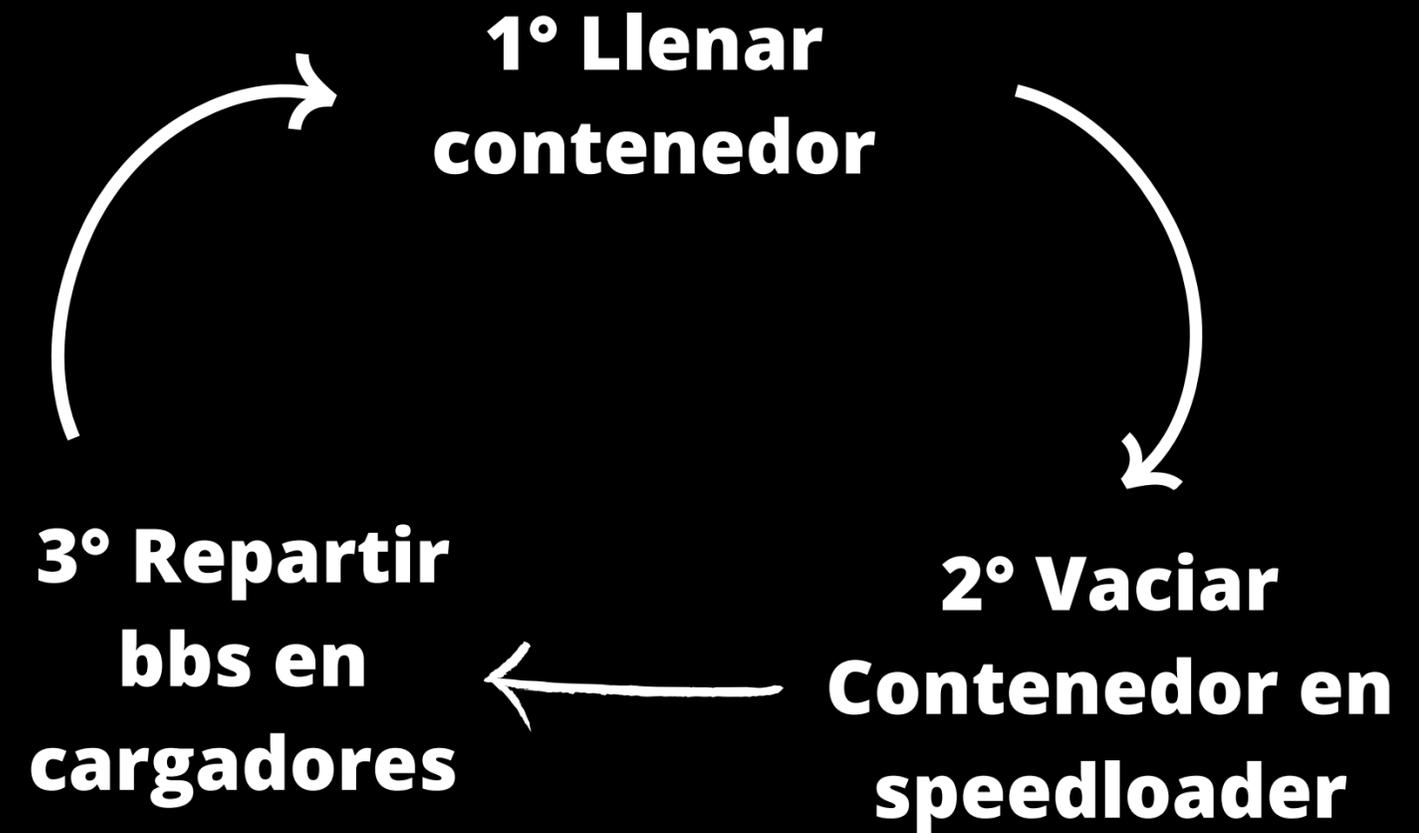
Para efectos prácticos y de realismo, la productora proporcionará un contenedor (botella) a cada jugador con el objetivo de tener control de la cantidad de bbs que los player podrán utilizar durante el despliegue o misión .

Dicho contenedor almacenara una cantidad aproximada de bbs de a cuerdo a cada rol, los jugadores podrán recargar utilizando el contenedor solamente en su base o puesto de avanzada según instrucciones de mandos.

MUNICIÓN BBs

- 1° paso: Llenar botella contenedora con los bbs según lo indicado por rol.
- 2° paso: Vaciar el contenido de la botella contenedora en el speed loader para llenar los mag, el usuario vera cuantos magazine usa, y cuantos BBs le pone a cada magazine, para aumentar la inmersión, recomendamos llenar los mag de a cuerdo a su contraparte real.
- 3° paso: volver a llenar la botella y repetir proceso de a cuerdo a autorización de mando (recarga se realiza solo en base o puesto de avanzada)

IMPORTANTE A jugador que se soprenda cargando de otra forma que no sea la estipulada anteriormente, sera amonestado con posible baneo de proximos eventos.



REGLA USO

GRANADAS



Una réplica no baja por sonido ni por caer aleatoriamente en el campo de juego, lo mismo ocurre con las granadas, promovamos el uso correcto de estas, si jugamos airsoft es por que buscamos el "realismo".

"Nadie muere por una flashbang"

TIPO	CAUSA BAJA	EJEMPLO
SONORA/LUZ	NO	BURST, THUNDER, ELECTRONICAS, SALVA.
PROYECCIÓN BALIN	SI	MORTERO, A MUELLE, A GAS, LANZADORES, TORNADO, ETC.

Solo los lanzadores (replicas lanzamisiles) pueden inhabilitar vehículos.

Si en el lugar de impacto de granada por proyección se está cubierto por parapeto o muralla, la baja no tiene efecto.

COMBAT/MILSIM

ELEMENTOS OBLIGATORIOS

Los siguientes elementos son obligatorios y todo player debe portarlos con sigo en todo momento durante el transcurso de la actividad



KIT LIST

- **Protección ocular normalizada (mínimo ansiz87.1)**
- **Pañoleta roja de baja**
- **Luz roja de baja**
- **Torniquete**
- **Bolsa de basura**
- **Radio**
- **Celular con aplicación ARES ALPHA instalada con usuario creado**
- **IFAK (kit medico)**

COMBAT/MILSIM

ELEMENTOS SUGERIDOS

Los siguientes elementos son sugeridos y altamente recomendados.



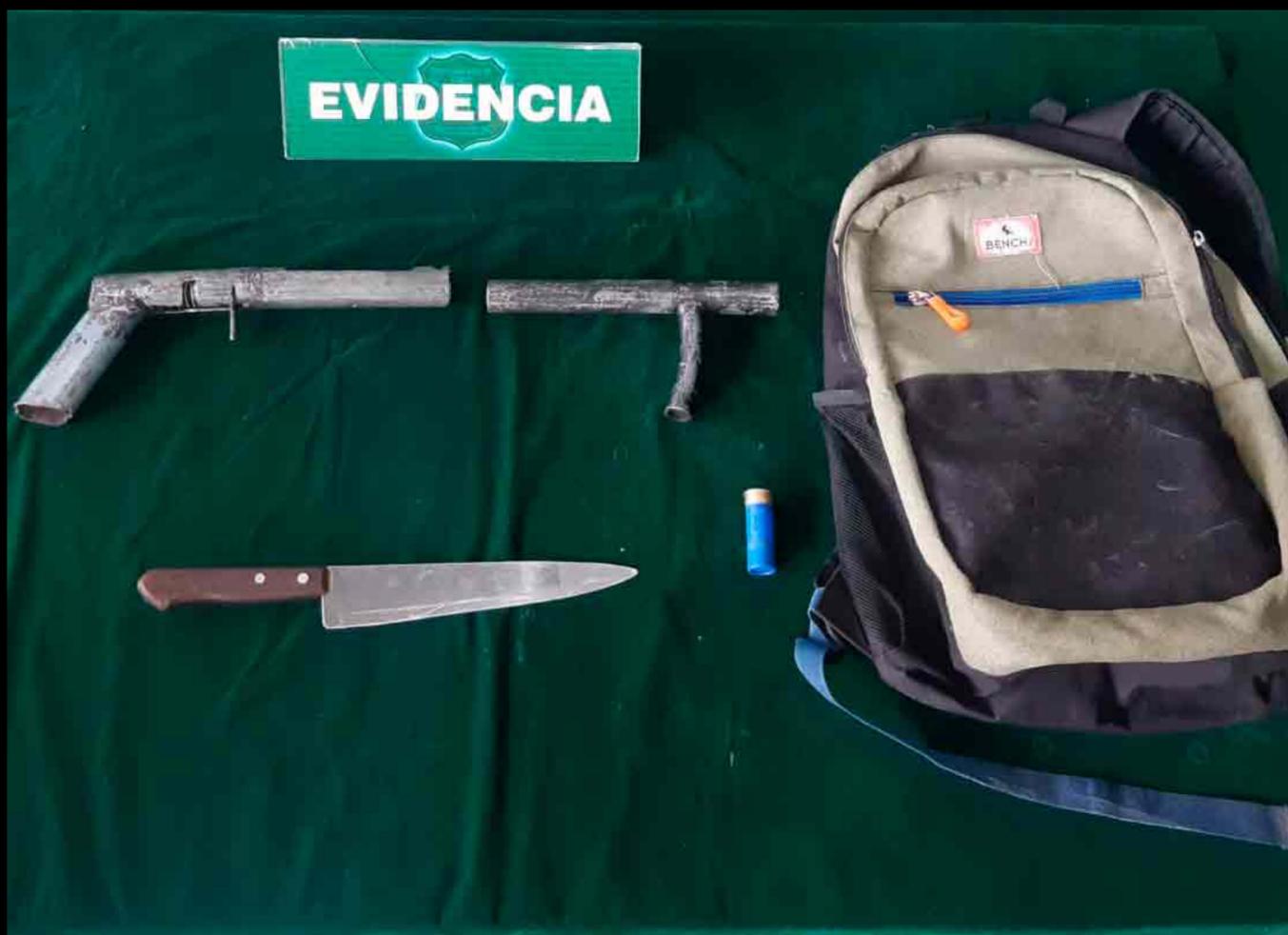
KIT LIST

- Agua mínimo 3 litros
- Calzado acorde a terreno, se sugiere de mediacaña
- Bloqueador solar
- Ropa de cambio
- Alimentación apropiada
- Insumos adicionales (batería, gas. balines)
- Power Bank para SmartPhone

COMBAT/MILSIM

ELEMENTOS PROHIBIDOS

Los siguientes elementos están prohibidos su uso será sancionado con la expulsión inmediata del jugador y tendrá prohibido el ingreso a futuros eventos.



PROHIBIDO EL INGRESO

Los siguientes elementos están prohibidos su uso será sancionado con la expulsión inmediata del jugador y tendrá prohibido el ingreso a futuros eventos.

- **Pirotecnia (uso exclusivo productora)**
- **Alcohol y drogas**
- **Granadas salva (uso solo en canchas CQB, para MILSIM y COMBAT en espacio exterior su uso esta prohibido)**
- **Prohibido hacer fogatas**
- **Replicas HPA**
- **No se permite el ingreso de mascotas**
- **El uso de drones por parte de los participantes no está autorizado.**

El uso de cocinillas solo estará permitido en lugares designados por la organización.

COMBAT/MILSIM

CONDUCTAS PROHIBIDAS

Las siguientes conductas están prohibidas si un jugador es visto realizando alguna de las conductas nombradas en la lista será sancionado con la expulsión inmediata y tendrá prohibido el ingreso a futuros eventos.



NO HAGA

- Llegar fuera de horario.
- Retirarse antes de horario (si se retira antes se considerará su acción para siguientes eventos).
- Conductas obscenas.
- Ingresar en estado de ebriedad o bajo el efecto de sustancias ilícitas.
- Conductas agresivas.
- Agresión verbal a otro jugador en contexto hostil.
- Hacer fogatas.
- Dejar basura en terreno.
- No obedecer órdenes de productora.
- No respetar cadena de mando.
- Destrucción deliberada de elementos de entorno/props.
- Disparar/agredir a fauna local.
- Uso de vehículos no autorizados.
- No respetar regla de baja.
- Fumar en espacios no habilitados.

REGLA COMBAT/MILSIM

PROTOCOLO MEDICO

Condiciones:

los players en estado "herido" pueden solicitar ayuda a viva voz y por radio a su SQUAD; de ser necesario pueden entregar su ubicación.

Los players heridos no pueden trasladarse por su cuenta; si están bajo línea de fuego pueden correrse o tirarse al suelo. Tanto los players heridos como muertos deben hacer uso obligatorio de su paño o luz rojas (para nocturnas)

los players heridos no pueden revelar información sobre el juego mientras se encuentren en ese estado (solo pedir ayuda)

Remates

Adicionalmente, los jugadores podrán efectuar remates con cuchillos dummy a los jugadores que se encuentren en estado herido, una vez efectuado el remate, el jugador deberá colocarse su torniquete y pasara estado KIA, una vez despejado la zona de conflicto el jugador podrá retirarse a su base o puesto de avanzada según el caso.

IMPACTO	TIPO	ACCIÓN
1ER	HERIDO	PUEDE SER CURADO CON SU TORNQUETE POR OTRO PLAYER
2DO	KIA (MUERTO)	DEBE REGRESAR A LA BASE PARA ESPERA REDESPLIEGUE.

No hay tiempo límite durante el estado "herido" (desangramiento) los player pueden ser curados siempre que las condiciones se presenten.

Durante el combate los players que se encuentren en estado "herido" deben permanecer en el sitio simulando el estado.

una vez terminado el combate pueden optar a la espera de un rescate o retornar a base, pasado a estado muerto (KIA)

RESTRICCIONES DE MUNICIÓN (BBs):

Municiones por tipo de especialidad:

- Asalto – 300 rnds
- Snipers - 150 rnds
- DMR - 150 rnds
- Soporte/Apoyo –600 rnds
- Secundaría - mags llenos.
- El control de suministro y tiros selectivos son parte de la responsabilidad del líder.
- Encárgate que tú y aquellos que están a tu mando están conscientes de su munición en todo momento.
- Cada jugador es responsable de llevar los BBs que necesitará durante el evento.
- En el cuartel General se podrá recargar según la orden de su líder o misión.

RESTRICCIÓN DE MAGAZINES

- Magazines de caja/drum son únicamente a los Soportes/Apoyo. Cualquier otro jugador deberá usar magazines midcap, o lowcap.
- Estrictamente prohibidos los highcap el uso de ellos va contra las reglas y se considera una violación de reglamento. Cualquier participante que haga uso de esto será expulsado del evento.



ENTRADA

No somos una cancha, somos una productora.

No importa donde juguemos, adaptaremos nuestros guiones al campo de juego y trataremos de generar la mayor coherencia posible entre el terreno, los props y las misiones.

Parte de lo ganado se destina al mejoramiento de props.

nuestros eventos son exclusivos para mayores de edad, sin excepciones.

Con respecto a la reserva de entradas, debemos cancelar una Fee a las canchas y terrenos que arrendamos, si se inscriben y no asisten nos perjudican directamente, pues alguien que si pudiera ir pierde el cupo.

Partida Cerrada

En caso de no asistencia se podrá pedir reembolso hasta 6 días antes de la fecha del evento. Fuera de plazo no se realizarán reembolsos.

Combat Mission / MILSIM

Solo se efectuará una devolución del 50% hasta 7 días antes del evento. Fuera de plazo no se realizarán reembolsos, el saldo restante podrá ser utilizado para siguientes eventos.

La compra del ticket es individual, por ende, el cupo no es transferible, todo cambio deberá ser coordinado con la productora, jugadores que no estén inscritos no podrán ingresar.



ENTRADA

En caso de cancelación del evento por parte de la productora, esta se compromete a realizar una devolución del 80% del costo de la entrada, los jugadores podrán usar el 20% restante como abono para un siguiente evento.

En caso de postergar el evento por factores externos a la productora como por ejemplo: **Clima, Sanitario, Administrativo: NO** se procederá a realizar devolución de la entrada, los jugadores tendrán la opción de esperar la nueva fecha o en caso de no asistencia podrán usar su entrada como abono para un próximo evento.

Una postergación del evento, no se considerara cancelación del mismo.

IMPORTANTE

CONSIDERAR:

En caso de no asistir sin justificación el player quedara vetado de todos los eventos próximos.

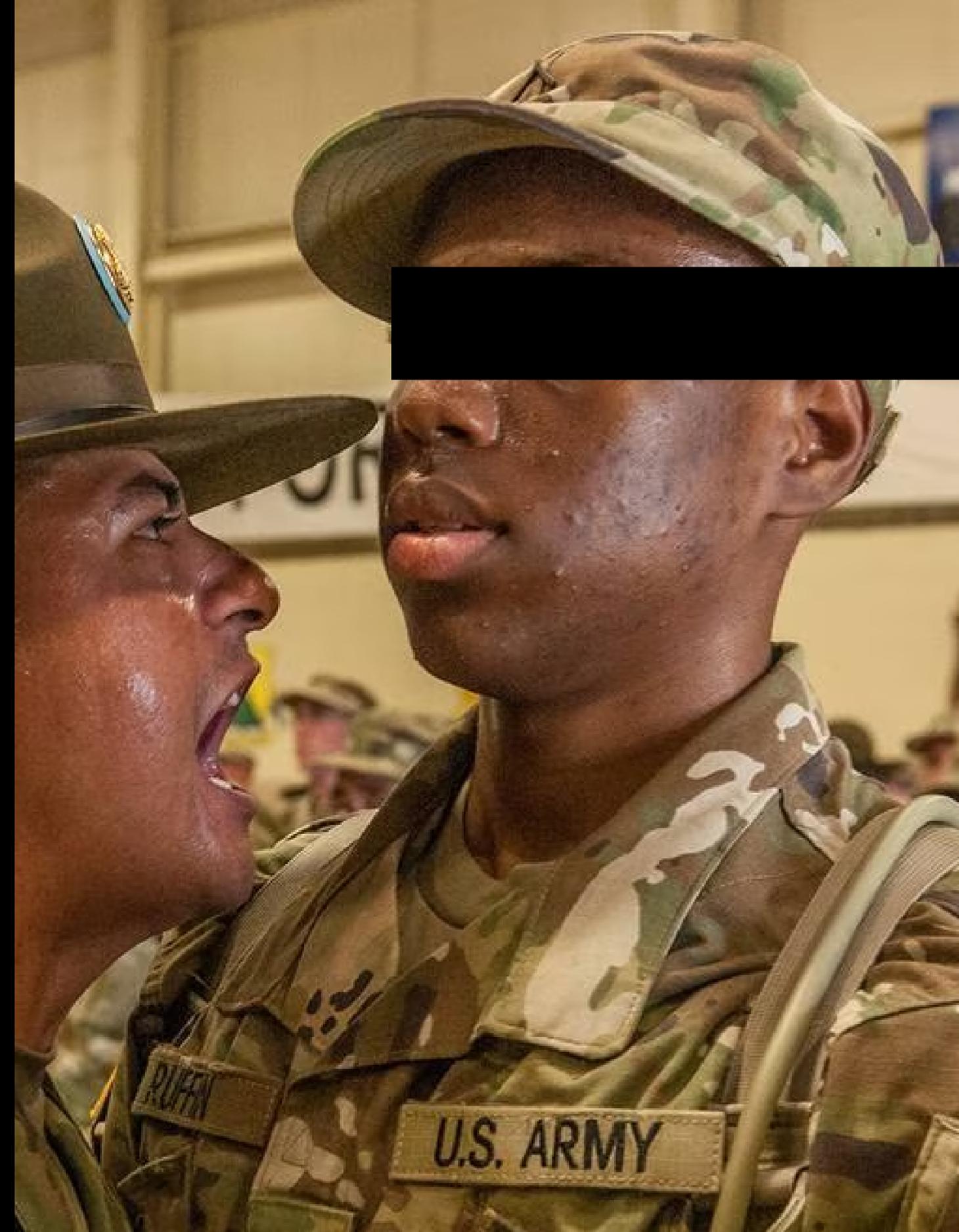
Horario de apertura y cierre de entrada: fuera de horario no se recibirán jugadores*

Abandonar el evento antes de termino se considerara una falta y el jugador quedara vetado de siguientes eventos*

*Excepciones aplicaran en casos de emergencia comprobable.

No se realizara bajo ninguna circunstancia devolución de la entrada, si el jugador/equipo:

- Llega fuera de horario.
- Se retira antes de tiempo.
- Es expulsado del evento por infringir reglamento.



IMPORTANTE

El jugador que asista a nuestros eventos, acepta eximir a la productora de cualquier daño o accidente con lesión que sufra durante el transcurso de la actividad, cada jugador es responsable de su integridad y de utilizar los elementos adecuados para evitar lesiones, así como de no asumir conductas de riesgo hacia el mismo y hacia los demás.

La productora se reserva el derecho a suspender el evento en caso de accidente grave o mayor, esto no es causal de devolución de las entradas y los jugadores perjudicados podrán asistir a una nueva fecha.

La productora no se responsabiliza por daño a vehículos, robo u pérdida de artículos personales, cualquier situación relacionada con lo anterior se derivara a las autoridades correspondientes.

Pese a que el terreno de juego elegido siempre será de carácter privado, la productora no se hará cargo de personas ajenas que puedan ingresar al terreno e interferir con el desarrollo del evento, así como causar daños y accidentes, cualquier actividad ajena deberá ser informada a la organización.

Para la realización de los eventos se contempla un mínimo de jugadores, si este mínimo no es alcanzado; la productora se reserva el derecho a aplazar el evento hasta concretar el mínimo, esto no es causal de devolución y los jugadores deberán esperar una nueva fecha.

IMPORTANTE



Cada jugador que se inscriba acepta de forma absoluta este reglamento y sus condiciones, cualquier alegato posterior con intento de generar conflictos, se resolverá con el banneo absoluto del equipo o jugador para los futuros eventos y se transmitirá la situación a las demás productoras para evitarles malos ratos.

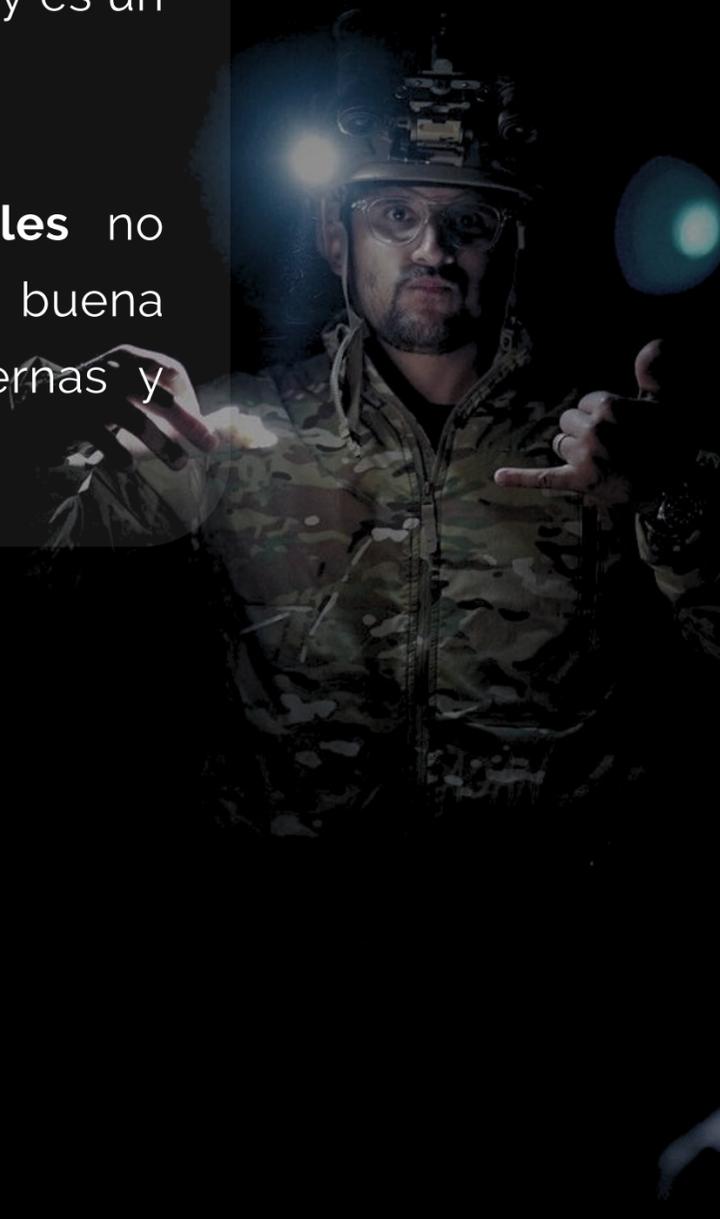
PARTIDAS NOCTURNAS

CQB

Los jugadores antes de disparar deben alumbrar a su rival con el objetivo de ver a lo que se dispara.

Disparar sin ver, es el equivalente a blindshoot y es un riesgo.

Jugadores con **visores nocturnos funcionales** no necesitan alumbrar; siempre que tengan buena visibilidad, de lo contrario pueden usar linternas y láseres IR.



PARTIDAS NOCTURNAS

COMBAT / MILSIM

En campo abierto durante partidas MILSIM/COMBAT no se requiere alumbrar antes de efectuar disparo. Se pide prudencia e identificar objetivos antes de disparar.

Si el terreno del evento cuenta con espacios CQB se aplicaran los criterios para ese tipo de partidas (alumbrar antes de disparar)

KIT LIST OBLIGATORIO PARA OPERACIONES QUE INCLUYAN HORARIO NOCTURNO

- LINTERNA (VISIBLE O IR)
- LUZ ROJA BAJA

Opcional: Visor nocturno



Closed Party

Sabemos que muchos quieren participar, pero tenemos cupos limitados.

La única forma de promover un buen juego es con buenos players.

Nuestros participantes son players recomendados por nuestros asociados, tiendas, amigos, etc.

Tratamos de escoger en base a la experiencia, a aquellos jugadores de buena reputación, esto es primordial para nosotros, la reputación.

Closed Party

Si identificamos jugadores con malos hábitos, dejarán de aparecer en nuestra lista de players.

Llevamos un control de todos los que asisten, no nos interesa la mayor cantidad de players en nuestros eventos, nos interesa la mayor calidad de players.

Estaremos evaluando en cada partida a los participantes.

Para los jugadores nuevos o derechamente con los que no hemos tenido referencias, trataremos de hacer unas partidas flexibles para ir conociendo jugadores potenciales a medida que podamos generar más eventos, para tales partidas se informara a través de nuestro Instagram.

Agradecemos a todos quienes nos motivaron a crear esta productora:

A los amigos de las pichangas cerradas.

A las super tiendas que decidieron ser parte de esto, **OPPRESSOR STORE, OPERADOR STORE** y **METTIFOGO CUSTOM** por aportar su experiencia y control de replicas.

A los que nos decían que extrañaban esas partidas donde se podía jugar relajado, disfrutando del airsoft y dejando de lado los malos momentos que se generan en las partidas abiertas

A los que nos pedían bajos FPS y eliminar la manoseada "distancia" que solo se presta para problemas.

A los que tras invertir tiempo y recursos en cuidar sus gear, terminaban encerrados o solo yendo a milsim para evitar frustrarse por los malos hábitos que tienen algunos jugadores en partidas abiertas.

Sepan que los entendemos, pasamos por eso...

...y **eventhorizon**, es para ustedes.

EVENT
HORIZON

STAFF 2024

EVENT
~~HORIZON~~

eventhorizonairsoft@gmail.com

www.instagram.com/eventhorizon.milsim

