

EVENT  
~~HORIZON~~

# FORMATO HARDCORE

Reglamento 2024 v3.1 (formato Hardcore)



# 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.3.0 sujeto a cambios futuros.

**P A R E N T A L**  
**A D V I S O R Y**  
**E X P L I C I T C O N T E N T**

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 balín 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.

# PROTECCIÓN OCULAR

La protección ocular debe usarse en todo momento. No hay excepciones! Esto incluye al dormir. EVENT HORIZON no será responsable por heridas causadas por participantes quienes se quitan su protección ocular durante el evento.

La protección ocular debe tener el requerimiento ANSI Z87.1-1989 y debe cubrir completamente tus ojos de todos los ángulos de impacto. EVENT HORIZON va a inspeccionar todas las protecciones oculares en el registro para cumplimiento de este estándar. Si tu protección ocular está "en el límite" de lo aceptable, vamos a irnos a la segura y no aprobarlos. Asegúrate de llevar un reemplazo si no estás 100% seguro si van a pasar la prueba.

una máscara rejilla de acero u otro tipo de protección facial como máscaras de medio rostro o fullface tipo SOTR, M50 (con mica certificada) es recomendado para evitar daños dentales.

FORMATO MILSIM HARDCORE

# PROTECCIÓN AUDITIVA

Protección auditiva debería ser usada en todo momento. Puede ser expuesto a sonidos superior a 120 db en cualquier momento. Esto incluye, pero no está limitado a: pirotecnia, granadas, entre otras. EVENT HORIZON no se hace responsable por daños causados a participantes quienes deciden no usar protección auditiva durante el evento.

Cualquier protección auditiva de estilo militar es apropiada, no obstante unos tapones de espuma son suficientes.

# KIT MINIMO PARA PARTICIPAR

## CONTIGO EN TODO MOMENTO

- Uniforme - camuflaje con el patrón correcto para la facción correspondiente
- Chaqueta
- Parte superior
- Pantalones con cinturón
- Botas
- Calcetines
- Libreta y lápiz
- Efectivo en caso de ser necesario
- Reloj - para mantener buena noción del tiempo y hora del evento
- chaleco (Plate carrier, Chest Rig, Etc.)
- Pouch Cargadores
- Admin Pouch
- Teléfono con app ARES ALPHA INSTALADA Y OPERATIVA
- GPS y/o brújula
- Torniquete cat amarrado a tu kit para protocolo medico
- Radio
- 2L de agua (o cargada en tu camel back)
- Cyalume (Luz química)
- Paño rojo para baja 40x40cm mínimo
- Luz de baja ROJA
- Réplica Primaria
- Cargadores
- Correa
- Replica secundaria (SOLO PLAYER QUE TIENEN REGLA DE DISTANCIA SEGURA)
- Holster
- Cargadores adicional
- Casco (Altamente recomendado)
- Guantes
- Mascara o mascarilla rejilla
- Protección Auditiva
- Protección Ocular - DEBE SER USADA EN EL CAMPO DE JUEGO EN TODO MOMENTO.

PCU Gen II Level 5

stery Kaiten

nia Pants

Mechanix

# KIT MINIMO PARA PARTICIPAR

## MOCHILA:

- Luces Químicas
- 1x MRE (Ración de combate 12 horas como mínimo)
- Baterías para /AEG/Linterna/GPS/NVG/Cámara/Mira
- Gas extra para réplicas GBB
- 1x set de calcetines extras
- 1x camiseta extra
- Cinta aislante
- Saco de dormir
- Poncho – para clima húmedo
- Suficiente comida y agua para dos días de operaciones.
- Gear para clima Frio/Húmedo
- Cubiertos
- Kit de aseo personal
- Toalla
- Cepillo de dientes
- Pasta de dientes
- Desodorante
- Jabón
- Artículos personales/medicinas
- kit de reparación de réplica/piezas extras
- Herramientas/Pala
- Dos (2) bolsas de basura grandes para llevarse su basura.

**Nota: Objetos en ROJO son requeridos como OBLIGATORIO. Será inspeccionado antes de empezar el evento.**

Ningún ejército acampa cuando salen al frente, tampoco EH. Nosotros haremos VIVAC. Así que haga todos los esfuerzos para que su equipo sea de naturaleza militar o cuando menos que no sean de colores como naranja, rojo o azul, esto distrae de la inmersión del evento. Por favor no interprete esto a que estamos requiriendo que gaste mucho dinero. Júntese con otros o consígase, también puede solucionar comprando una lona café o malla de mimetismo es una excelente forma y no afectara demasiado a su presupuesto.

# 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

| 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 |

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.

# ROL DE ASALTO

Se considera réplica 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.

# 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: 20 metros.

# Rol de SNIPER

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 LMG-MMG

Se considera réplica de soporte LMG-MMG a toda aquella réplica primaria del tipo ametralladora ligera o media 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, LMG, etc.

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

Joule máximos permitidos: 1,49j.

Balines máximos por cargador (tambor): 300

Cargadores máximos permitidos: 2 (600BBS TOTAL)

Distancia de seguridad : 10 metros en auto.

# Rol de SOPORTE HMG

Se considera réplica de soporte HMG a toda aquella réplica primaria del tipo ametralladora pesada que tenga por fin ser usada de apoyo estático como posición defensiva, entregando poder de supresión de fuego.

Es obligatorio para estas replicas contar con soporte ya sea terrestre o vehicular.

Ej. de réplicas de soporte HMG: Minigun, m1919

Modos de tiro permitidos: full-auto.

Joule máximos permitidos: 1,49j.

Balines máximos por cargador (tambor): 2000

Cargadores máximos permitidos: 1 (recarga por autorizacion alto mando)

Distancia de seguridad : 10 metros en auto.

# MUNICIÓN BBs

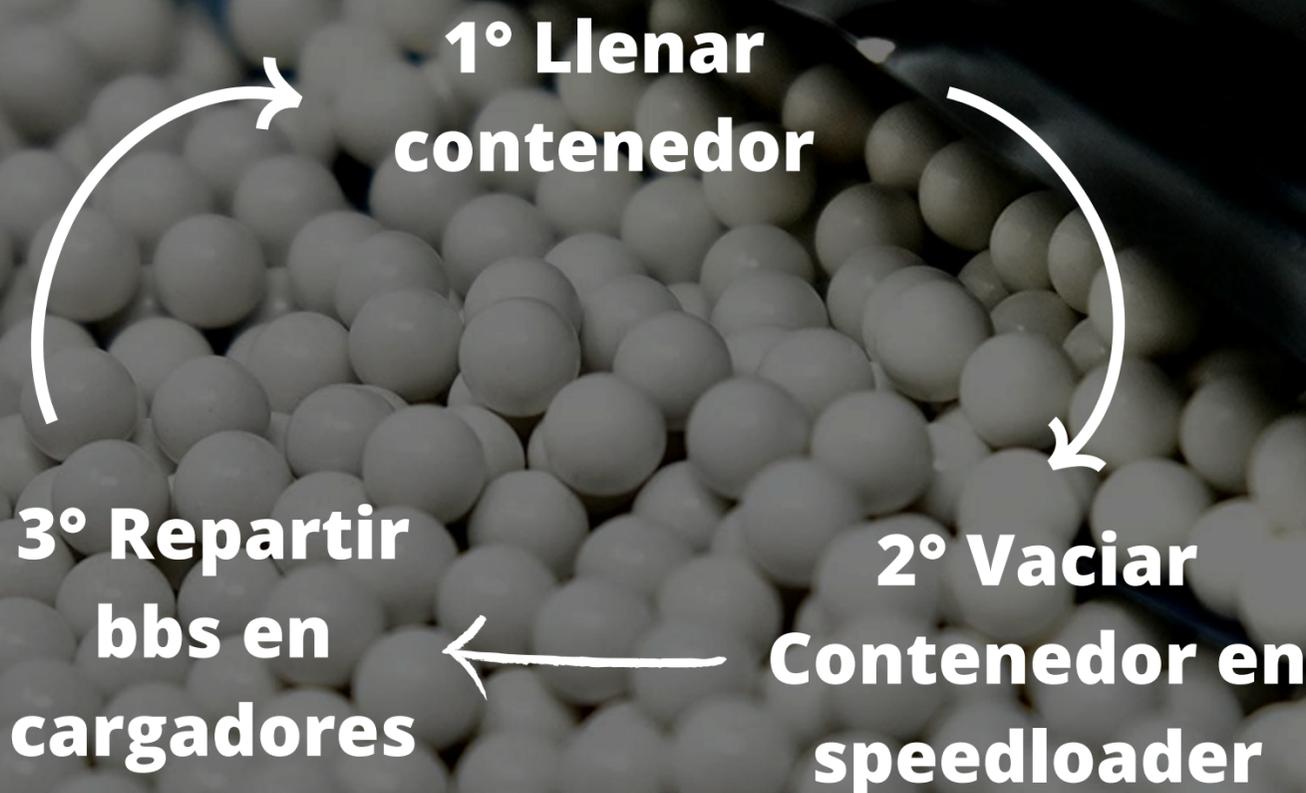
Para efectos prácticos y de realismo, la productora proporcionará un contenedor (botella) a cada jugador con el objetivo de tener control de la cantidad de bbs que los player podrán utilizar durante el despliegue o misión .

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

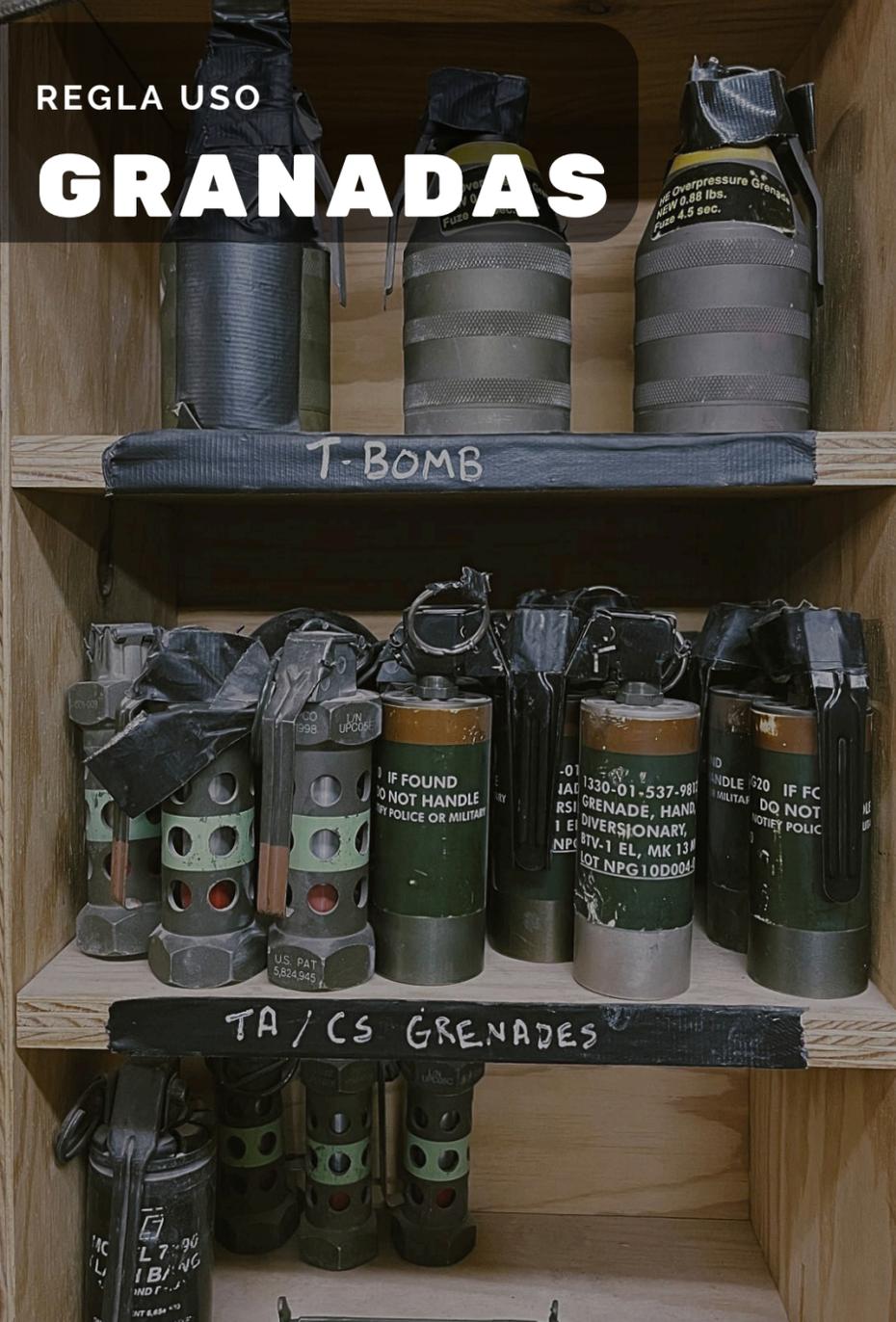
- 1° paso: Llenar botella contenedora con los bbs según lo indicado por rol.
- 2° paso: Vaciar el contenido de la botella contenedora en el speed loader para llenar los mag, el usuario vera cuantos magazine usa, y cuantos BBs le pone a cada magazine, para aumentar la inmersión, recomendamos llenar los 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"

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.

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

# GRANADAS

- Al lanzar una Granada, es recomendado gritar "GRANADA FUERA" para que los demás participantes puedan fijarse en las granadas lanzadas.
- Granadas de mano tienen un rango de "kill" de 3 metros de donde la granada sea detonada. Todo a 3 metros del punto de impacto no protegidos por cobertura DURA estará "herido" - Si una Granada detona en un cuarto o pasillo, todos en ese espacio es considerado abatido y "herido". Esta regla no aplica para cuartos, pasillos o techos en exceso de 3 metros.
- Si estas usando ese tipo de granadas, debes armarlas conforme a las especificaciones del fabricante. Si la Granada no detona, es considerado como inherente y no tendrá efecto en participantes de la facción opuesta.
- Participantes sin cobertura dentro del radio de explosión son considerados "heridos" y deberán seguir protocolo medico.
- Participantes detrás de cobertura blandas (arbustos, pasto y árboles pequeños) están "heridos y deberán seguir protocolo medico.
- Participantes detrás de cobertura dura (piedras, rocas, bunkers, vehículos y árboles mucho más grandes que su cuerpo) no serán heridos.
- Si una Granada de mano es lanzada, pega contra un objeto, se regresa y detona cerca del que la lanzó. el jugador junto con todos en un radio de 3 metros están abatidos.
- Puedes agarrar y devolver granadas. No obstante, no te lances encima de la granada para salvar a tus compañeros.

# REVISIÓN DE MUERTOS Y HERIDOS

- Revisar HERIDOS Y MUERTOS por inteligencia está permitido.
- Hay dos formas de revisar a alguien. Primero se debe de preguntar al player si autoriza a revisarlo, entonces:
- Si dicen que sí, entonces le han dado su consentimiento para que use sus manos y verificar que no tengan intel. Por favor sea respetuoso con el participante que está siendo registrado y no cause daño físico. Si en algún momento el player pide que se detenga, debe detenerse inmediatamente y pasar al siguiente punto.
- Si el participante dice que no, entonces debe pedirles los artículos específicos que desea inspeccionar, como radios, mapas, libretas.
- El player al que se le solicita esta información debe entregárselo sin resistencia. El participante que realiza la búsqueda puede tomar notas o imágenes de cualquier elemento capturado. Una vez completado, el participante que realiza la búsqueda debe devolver todos los elementos al participante registrado.
- En ningún momento puedes quedarte con algún artículo del player registrado. Todos los elementos encontrados de inteligencia deben devolverse al player .
- Bajo ninguna circunstancia los player serán esposados o atados.

SOLO FORMATO MILSIM HARDCORE

# ESCUDOS

## RESTRICCIONES PARA EL USO DE ESCUDOS:

- Debe ser una replica de escudo militar, ejemplo VANT, con el peso equivalente real
- Los escudos antidisturbios no son aceptados.
- El portador del escudo solo puede estar con una pistola o subfusil mientras lleva el escudo.
- Se permite 1 escudo por pelotón.
- EVENT HORIZON revisará el escudo para ver si cumple con el requerimiento, en caso que no; no podrá ser usado

Los escudos se usaran de a cuerdo a disposición de Jefes de Operacion.

## 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. Salvo autorización previa

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.
- Conduatas 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)

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)

### 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. |

# RESTRICCIÓNES DE MUNICIÓN (BBs):

## Municiones por tipo de especialidad:

- Asalto – 300 rnds
- Snipers - 150 rnds
- DMR - 150 rnds
- Soporte/Apoyo LMG/MMG –600 rnds
- Soporte/Apoyo HMG – 2000 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 para 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.

## **MILSIM FORMATO HARDCORE (27 HORAS)**

Solo se efectuará una devolución del 50% hasta 15 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, asi 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 perdida 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, asi 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.

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 tiendas que decidieron ser parte de esto, **OPPRESSOR STORE,**  
**OPERADOR STORE, nuestro super STAFF y COLABORADORES** por  
ayudarnos a estar donde estamos hoy.

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

[eventhorizonairsoft@gmail.com](mailto:eventhorizonairsoft@gmail.com)

[www.instagram.com/eventhorizon.milsim](https://www.instagram.com/eventhorizon.milsim)