

CHECKPOINT



AIRSOFTFIELD



REV: ABRIL - 2025

QUIENES SOMOS



Task Force 151 es una asociación registrada en el Principado de Asturias con el número 9927, sección primera. Se encuentra afincada en Siero, centro de Asturias, y dedicada a la práctica lúdico deportiva del Airsoft.

Nace a mediados del 2010 y se consolida como asociación el 24 de enero de 2011. La asociación se dedica principalmente a participar en eventos de Airsoft, y a organizar sus propios eventos siempre que es posible.

Nuestra premisa es disfrutar de este hobby de una forma segura y responsable.

Todas las actividades desarrolladas están cubiertas mediante un seguro de RC y un seguro de accidentes que cubre a todos los participantes.

¡Síguenos en redes sociales!



INDICE

1. EL CAMPO DE JUEGO
2. ZONAS DEL CAMPO
3. PROTECCIONES Y SEGURIDAD
4. REGLAS DE ENFRENTAMIENTO
5. ROLES DE JUEGO Y MUNICIÓN
6. USO DE GRANADAS Y ESCUDOS
7. REGLAS DE COMPORTAMIENTO
8. INSCRIPCIÓN A LAS PARTIDAS Y CONTACTO
9. EL DÍA DE LA PARTIDA
10. PREGUNTAS MÁS FRECUENTES
11. REFERENCIAS DEL CAMPO Y ALGUNOS MODOS DE JUEGO
12. ALQUILER DE REPLICAS
13. ZONA DE AIPSC Y AIRSOFT TÉCNICO



EL CAMPO DE JUEGO: CHECKPOINT 151

CheckPoint 151 está situado en Pañeda Nueva (Siero). Surge con la idea de crear un punto de encuentro entre jugadores de Asturias. Es un campo CQB y de distancias medias con parapetos de todo tipo con un juego rápido y dinámico. Además, cuenta con una zona para la práctica de AIPSC.



Ubicación
aparcamiento:
[Click aquí](#)



Zona de juego habilitada y autorizada
para la práctica de Airsoft.

ZONAS DEL CAMPO

En el campo de juego distinguimos 3 zonas principales. Zona de vida y preparación, zona de crono y pruebas de tiro, y zona de juego. Con el objetivo de garantizar la seguridad en las actividades, es necesario conocer que se puede hacer y sobre todo que no se puede hacer en cada una de las zonas:



ZONA DE VIDA Y PREPARACIÓN

Llamamos zona de vida a toda el área que no es zona de juego. Eso abarca la zona de preparación techada donde nos equipamos y el aparcamiento. Se tratan de zonas donde se debe extremar la seguridad, por ello se han de respetar las siguientes normas:

1. Las armas lúdico deportivas deben estar con el **cargador quitado y con el seguro puesto**.
2. No se pueden realizar disparos en la zona de preparación, aunque sea en vacío.
3. Aun siendo una zona de seguridad, se recomienda no quitarse las gafas de protección durante toda la actividad. Y en caso de hacerlo, asegurarse de que se cumple el punto número 1.

NO
DISPARAR

CARGADOR
QUITADO

SEGURO
PUERTO



ZONA DE CRONO Y PRUEBAS

- La zona de crono está próxima a la zona de preparación, y tiene establecido una dirección de tiro, siempre de espaldas a la zona de preparación. Una vez que se sale de la zona de preparación, se deben de llevar las **gafas de protecciones puestas en todo momento**.
- Los disparos de calibración o de prueba se realizarán desde la zona de crono, y hacia la misma dirección donde se realiza la prueba del crono. No se podrán realizar disparos de prueba mientras haya una partida en curso
- Durante la prueba de crono, la organización podrá solicitar la **tarjeta amarilla** de registro de las ALD, ya que el uso de ALD correctamente registradas es un **requisito para la participación** en las actividades organizada por TF151.
- Durante la prueba del crono se medirá la potencia en Julios, indicando el peso de bola que se utiliza y con el hop regulado para jugar. Una vez pasado el crono. El jugador no podrá modificar el hop up ni cambiar de gramaje de bolas, si lo hace, deberá solicitar una nueva medición de crono.
- Una réplica pasada de potencia no será apta para el juego. No hay tolerancias. Si tienes un ALD muy al límite se recomienda llevar una segunda por si acaso.
- La organización podrá hacer controles aleatorios de munición, ya sea durante el cronaje o durante el juego, con el objetivo de corroborar que el peso de bola es el indicado y se respeta el límite de munición.
- Las bolas a utilizar serán siempre biodegradables.

GAFAS
PUESTAS



ZONA DE JUEGO

La zona de juego o zona de guerra deberán llevar las **gafas puestas en todo el momento**, además del resto de protecciones necesarias.

En la zona de juego está prohibido fumar

GAFAS
PUESTAS

NO
FUMAR

Disciplina con armas lúdico deportivas

- Considera y trata siempre el arma como si estuviera cargada.
- Nunca apuntes a nada a lo que no quieres disparar.
- No metas el dedo en el guarda-montes salvo que vayas a disparar.
- Siempre que dispares un ALD deben estar puestas las gafas. Aunque estés disparando a una diana una vez acabado el juego, los rebotes existen.



PROTECCIONES Y SEGURIDAD

Éstas son las protecciones mínimas y obligatorias para la práctica de Airsoft. A demás deben cumplir, en el caso de las gafas, la homologación indicada.

Es **obligatorio** el uso de **gafas homologadas** (EN166/ANSI Z87.1) . Deben estar pegadas al contorno cara y sujeción mediante goma elástica de la o anti-caída. Las **gafas de seguridad deben estar siempre puestas durante toda la actividad**. En caso contrario el jugador puede ser expulsado inmediatamente de la partida.



Obligatorio el uso de **protección facial integral rígida**. Se recomienda máscara rejilla o similar.

Ropa cómoda y adecuada para la actividad. Si no dispone de uniforme, se recomienda llevar ropa de colores oscuros, verdes o negros, y ropa gruesa y holgada. La ropa de montaña o de trekkin es perfecta para esta actividad.

Es **muy recomendable** el uso de **botas de caña media o alta** que aseguren el tobillo para evitar torceduras.





REGLAS DE ENFRENTAMIENTO

Disparo en semiautomático: No se permite el disparo en automático.

Roles, Potencias, distancias de seguridad y límite de munición : Los roles a usar y sus limitaciones se deben consultar en la sección de Roles.

Impacto: Un impacto, jugador eliminado. Debe dirigirse al respawn y podrá volver al juego según la regla establecida durante el briefing.

Rebotes: Los impactos por rebote no eliminan. El jugador debe de estar 100% seguro de que el impacto recibido se trate de un rebote. En caso de duda, el jugador se considerará impactado.

Huecos parapetos: Como norma general, podremos disparar por cualquier abertura igual o superior al ancho de hombros. Para ranuras, huecos y rendijas inferiores a dicho tamaño, será obligatorio separarse 2 metros de la abertura para intentar acertar nuestro disparo a través de la rendija. Nunca podremos meter la bocacha por el hueco directamente. (Las ventanas de los parapetos quedan excluido de esta norma aún teniendo un tamaño algo inferior a la anchura de los hombros):

Uso de secundaria: En aquellas situaciones que no se pueda garantizar una distancia de 5 metros, se usará secundaria. Con secundaria no hay distancia de seguridad, aunque siempre se evitará los disparos a “bocajarro” y a la cabeza.

Respawns: No se permite disparos hacia los respaws. Se ha de dejar salir al equipo contrario del respawn hasta su primera línea de parapetos . Si el jugador que sale del respawn lo hace disparando, en ese caso si se pueden devolver los disparos aunque no haya llegado a la primera línea de parapetos.

Impactos en replica: Cuando una bola impacta en una réplica esta se considera inoperativa. El operador deberá de gritar “réplica o arma” y acto seguido quitar el cargador que lleva puesto y poner otro distinto. En ese momento, el arma vuelve a estar operativa.

Evitar disparos a la cabeza. Evitaremos siempre los disparos a la cabeza, a excepción de que el jugador solo exponga esa zona.

Eliminación a cuchillo: Las eliminaciones a cuchillo se realizarán mediante cuchillo dummy. No vale solo con tocar, se ha de tener empuñado el cuchillo DUMMY y tocar con el cuchillo al enemigo en el brazo. El herido no podrá cantar que está eliminado o herido hasta que el otro jugador se haya alejado lo suficiente como para no delatar su posición.

No existe la eliminación por voz.

Uso de secundaria: En aquellas situaciones que no se pueda garantizar una distancia de 5 metros, se usará secundaria. Con secundaria no hay distancia de seguridad, aunque siempre se evitará los disparos a “bocajarro”. Dentro de los contenedores, es obligatorio el uso de secundarias.

Encarar para disparar: 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.

Encuentro simultáneo: Si dos jugadores tienen un encontronazo fortuito, por ejemplo, al doblar una esquina, ganará el jugador que primero encare al otro (sin disparar), o dicho de otra forma, quedará eliminado el jugador que estaba desprevenido. En caso de duda, los dos jugadores estarán eliminados. Evitar dispararos a bocajarro, con encarar es suficiente.

Remunicionamiento: Normalmente, no se podrá recargar en partida, solo se recargará entre rondas de juego.

Eliminaciones y respawn: El jugador se reincorporará al juego según la regla que se indique durante el briefing. El respawn podrá ser continuo (llegar y salir), o con algún tipo de condición (por ejemplo, cada 3 jugadores que se juntan en el respawn, se reincorporan 2 al juego).

Queda prohibido:

- **Prohibido el tiro “libanesa”:** Disparar sin encarar y ver claramente la trayectoria del disparo.
- **Prohibido disparar fuera del campo** o hacia fincas adyacentes, así como a la fauna.
- Queda **prohibido encaramarse o subirse a coberturas ligeras**. Entendemos coberturas ligeras como: parapetos de ruedas, madera, pallets, depósitos de agua, chapa, etc.
- Queda **prohibido hablar con los jugadores del equipo contrario** para no interferir en su juego, salvo que sea estrictamente necesario o esté afectada la seguridad en el juego.
- Terminantemente **prohibido el uso de laser**, ya que puede ser peligroso al incidir directamente en el ojo o a través de los visores.



ROLES Y MUNICIÓN

En CheckPoint 151 únicamente se pueden usar los roles de **Fusil, subfusil, escopeta y secundaria**. El modo de disparo será únicamente en **semiautomático**.

Se pasará crono en Julios teniendo en cuenta el **peso de bola y con el hop regulado para jugar**. Si cambia alguno de estos dos factores después de pasar crono deberá indicarlo a la organización y volver a pasar crono. La munición a utilizar será únicamente de tipo **biodegradable**.

Solo se permite el uso de armas registradas. La organización se reserva el derecho de solicitar la tarjeta de armas y no permitir participar al jugador en caso de no mostrarla.

No se permite llevar munición fuera de los cargadores durante el juego ni recargar en partida (salvo que la organización diga lo contrario)

En el interior de los casetos y contenedores solo se podrá utilizar secundarias, ya que no se puede garantizar una distancia mínima de 5 metros.

A continuación, se exponen los roles con sus límites de potencia, distancias de seguridad, condiciones y limitaciones en su uso.

En caso de jugar únicamente con secundarias, la cantidad de cargadores a llevar se podrá duplicar. En el caso de los cargadores de pistola, si no son extendidos, pueden ir totalmente llenos. En caso de cargadores de pistola extendidos, no se podrá superar el equivalente de bolas total.

En límite de **munición será flexible para jugadores novatos** y podrán usar un cargador de alta capacidad.

ROL	POTENCIA MÁXIMA	DISTANCIA SEGURIDAD	MODO DISPARO	BOLAS POR CARGADOR	Nº MAX. CARGADORES
PISTOLA REVOLVER	0,95 JULIOS	0 METROS	SEMI NO AUTO	20 BOLAS	3 CARGADORES



ROL	POTENCIA MÁXIMA	DISTANCIA SEGURIDAD	MODO DISPARO	BOLAS POR CARGADOR	Nº MAX. CARGADORES
ESCOPETA SECUNDARIA	0,95 JULIOS	0 METROS	SEMI NO AUTO	30 BOLAS POR CARTUCHO	5 CARTUCHOS



ESCOPETA COMO SECUNDARIA

CONDICIONES Y LIMITACIONES

Escopetas de corredera, por debajo de 0,95J y máximo 3 bolas por disparo, se consideran secundarias. Límite munición: Máximo 30 disparos. 3 bolas máx. por disparo.

ROL

ESCOPIETA
PRIMARIA

POTENCIA
MÁXIMA

1,14J
JULIOS

DISTANCIA
SEGURIDAD

5
METROS

MODO
DISPARO

SEMI
NO AUTO

BOLAS POR
CARGADOR

SIN LIMITE DE
BOLAS POR
CARTUCHO

Nº MAX.
CARGADORES

100
DISPAROS EN
TOTAL



ESCOPIETA COMO PRIMARIA

CONDICIONES Y LIMITACIONES

Las escopetas se consideran primarias cuando cumplen alguna de las siguientes características: Potencia superior a 0,95J / Tienen modo semiautomático / Lanzas más de 3 bolas por disparo.

ROL

ASALTO
SUBFUSIL

POTENCIA
MÁXIMA

1,14
JULIOS

DISTANCIA
SEGURIDAD

5
METROS

MODO
DISPARO

SEMI
NO AUTO

BOLAS POR
CARGADOR

35
BOLAS

Nº MAX.
CARGADORES

6
CARGADORES





GRANADAS



- Se permite el uso de granadas accionadas a gas y Co2.
- Las granadas eliminan por radio de acción. El radio de eliminación es de 5 metros.
- Independientemente de si las granadas son de expulsión de bolas o de sonido, eliminan de igual manera, siempre que al lanzarla se active el mecanismo (tire las bolas o emita sonido). No es necesario que impacte ninguna bola.
- La misma norma se aplica a las granadas de 40 mm, si caen bolas en el radio de acción de 5 metros, se está eliminado.
- **Los residuos que dejan las granadas deben recogerse.**

Prohibido el uso de granadas de fogeo o pirotécnicas por riesgo de incendio.



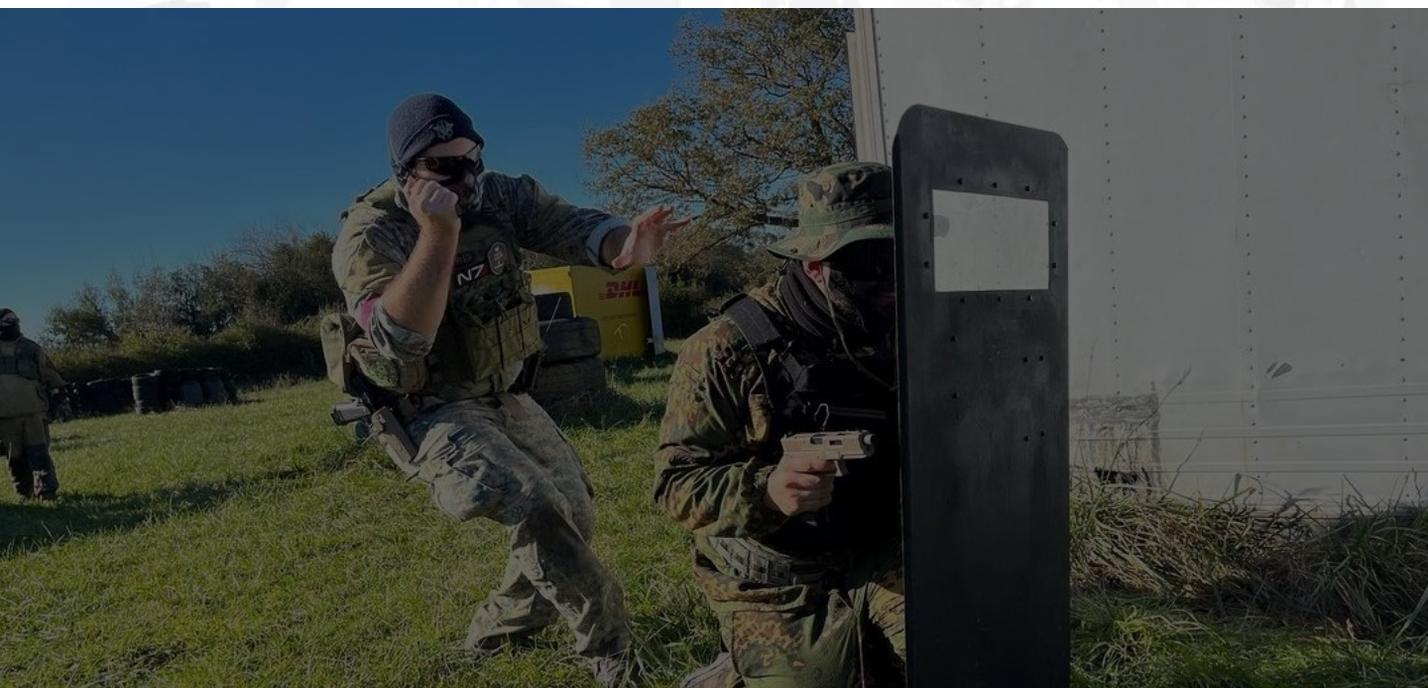
ESCUDOS

Los escudos deben presentar las siguientes características:

- Deben tener un peso mínimo de 10kg
- Puede llevar ventana, con una altura superior a 5 cm y un ancho superior a 15 cm
- No puede ser en forma de “U”
- El tamaño mínimo debe de ser de $\frac{3}{4}$ partes del tamaño del jugador que lo porta.

Normas de juego con escudo:

- Portando el escudo solo se podrá utilizar secundaria.
- No se puede correr con el escudo.
- Mientras el escudo esté recibiendo impactos, no podrá avanzar. Si retroceder.
- Las granadas (de mano o 40 mm) eliminan al escudo. (por impacto o por radio de acción)



“REGLAS DE COMPORTAMIENTO”

El Honor es el pilar de nuestro hobby. En airsoft no permitimos ni inmortales ni infalibles. Seamos positivos y no hagamos un primer juicio negativo ante la primera duda de impacto o de desconocimiento de normas o costumbres. Si impactamos a un contrario, y éste no se da por eliminado, nuestro primer pensamiento debe ser que es posible que no lo haya notado, sobre todo si se impacta en el chaleco u otra parte del equipamiento. En ese caso repetiremos el tiro hacia una zona más blanda. Si al repetir el disparo a una zona más blanda, y teniendo certeza plena de que ha impactado, se comunicará a la organización.

No llegues tarde: Por respeto a la organización y a tus compañeros, respeta los horarios establecidos y no demores el comienzo de la partida.

Ven preparado: Lee la normativa y las condiciones de la partida y si tienes cualquier duda pregúntanos. Aunque el día de la partida se hace un pequeño briefing explicando la dinámica de la partida y sus reglas, es muy difícil asimilar tanta información en poco tiempo.

Seguridad, ante todo: Respeta las normas de seguridad y lleva siempre tus gafas puestas y demás protecciones. Antes de posar tu réplica retírale el cargador, vacía la cámara y ponle el seguro. EL no respetar las normas de seguridad puede conllevar a la expulsión directa.

Respeto: No se tolerará ninguna falta de respeto, discriminación, insulto, discusión o agresión entre los asistentes o actitudes que inciten a ello. Cualquier problema que puede surgir se debe canalizar a través de la organización.

Recoge tu basura: En el tendejón hay una papelería a tu disposición. Úsala, y no dejes tu basura repartida por el suelo o las mesas.

Terminantemente prohibido: Prohibido el consumo de alcohol o cualquier tipo de sustancias psicotrópicas o similares antes o durante la actividad. Prohibido fumar salvo en la zona vida. Las colillas no se tiran al suelo.

Y sobre todo....**Actitud:** implicate en el juego, juega en equipo, intenta conseguir los objetivos y diviértete. Recuerda que un buen jugador de airsoft no se mide por el número de eliminaciones que realiza, si no por su “Fair Play “ y su aportación a crear un buen rollo y ambiente durante la jornada. No olvidemos que el **HONOR** es el pilar de nuestro Hobby.





INSCRIPCIÓN A LAS PARTIDAS CONTACTO

Si quieres participar en nuestras actividades, puedes contactar con nosotros mediante un mensaje de WhatsApp (solo atendemos whatshap, no llamadas) y **te agregaremos a nuestro grupo de WhatsApp** donde podrás estar al tanto de las actividades que organicemos. Además, nuestras partidas se publican en la aplicación **Plairsoft**, desde donde podrás apuntarte. Algunas de las partidas anunciadas en la aplicación serán privadas y requerirán un código para poder apuntarte, contacta con nosotros y te lo facilitaremos.



WhatsApp 621098141

Si es la primera vez que participas en nuestras actividades, debes rellenar el siguiente formulario. Los datos recabados son necesario para el seguro de accidentes y estar cubierto durante toda la actividad. Una vez enviado el formulario, no deberás de volver a enviar estos datos en futuras inscripciones.

[Click aquí para enviar datos](#)

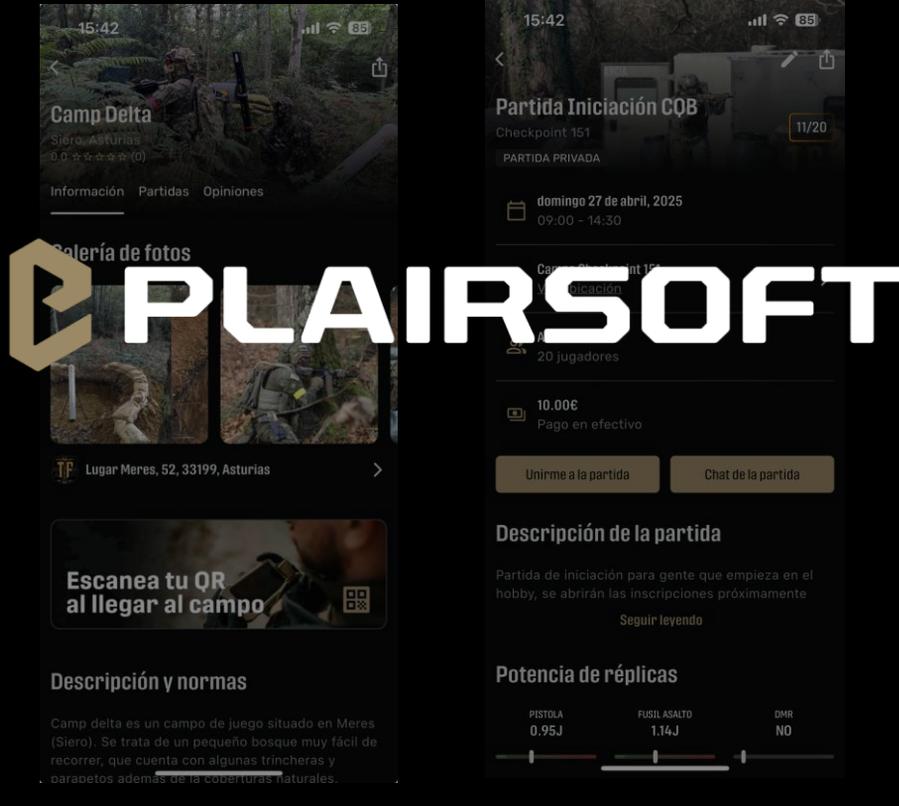
También puedes contactar con nosotros mediante email:

taskforce151asturias@gmail.com

Aunque somos una asociación sin ánimo de lucro, las partidas tienen un coste de inscripción a modo “donativo” para poder mantener nuestras actividades y el pago de los seguros de RC y accidentes. El **precio estándar de las actividades es de 10€**, pudiendo ser superior en eventos “especiales”.

 **Occident**

La asociación cuenta con Seguro de Responsabilidad Civil y de Accidentes.



A continuación, indicamos los pasos para inscribirse mediante la app. Aunque es muy intuitiva, es **muy importante que los datos (nombre y apellidos, dni y fecha nacimiento) estén correctos** y no haya ninguna errata, ya que esos datos son necesarios para el seguro de accidentes.

Es por ello, que antes de inscribirte o de usar por primera vez la app, **revises que en tu perfil esté el nombre y apellidos correctamente escritos.**

Inscripción a las partidas mediante la APP **PLAIRSOFT**

IMPORTANTE: Meter bien los datos para el documento del seguro. Si se detectan datos erróneos serás expulsado de la partida y deberás realizar de nuevo la inscripción

En primer lugar, cerciorarse de que en el perfil de tu cuenta tu **nombre y apellidos están completos y bien escritos.**



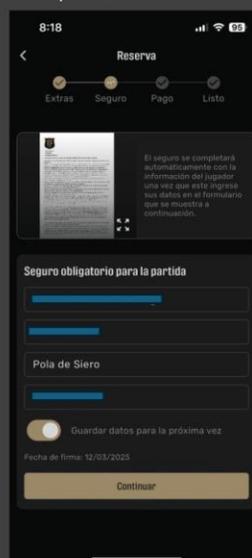
Unirse a una partida.



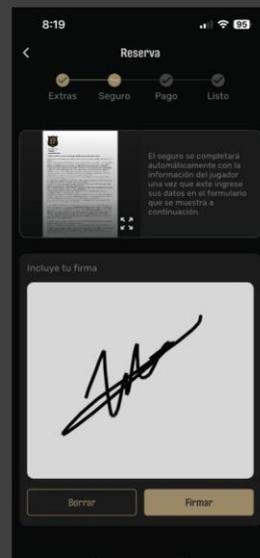
Introducir clave de acceso a la partida si fuera necesario.



Documento del seguro. El nombre y apellidos ya aparecen (del perfil). Hay que introducir **DNI**, dirección y **fecha nacimiento**. Se recomienda dar al botón inferior para que guarde tus datos para futuras inscripciones.



Firma del documento. Al dar a firmar y posteriormente a continuar, se finaliza el proceso de inscripción





EL DÍA DE LA PARTIDA

Llega el día de la partida, y debemos tener en cuenta las siguientes cuestiones:

1. **Aparcar en las zonas indicadas.** En la finca hay una zona habilitada para el aparcamiento que se podrá utilizar siempre y cuando no se encuentre encharcada. También se puede aparcar a un lado del camino, asegurándose de que no entorpezca el tráfico de vehículos. Tener en cuenta que es una zona por la que pasan vehículos agrícolas.
2. Desde el aparcamiento al campo de juego **las réplicas deberán ir en su funda, sin el cargador ni la batería puestos.**
3. Una vez en la zona de vida, puedes dejar tus cosas y prepárate para la partida.

Apertura Campo
9:00

Checking y crono
De 9:15 a 10:15

Briefing y comienzo
10:30

**Se ruega puntualidad por respeto a la organización y a todos los jugadores.
El checking finaliza a la hora del cierre del crono.
Jugadores que no hagan checking no serán admitidos en la partida.**

La organización no se hace responsable de los objetos o pertenencias sustraídos, perdidos o dañados.

¿COMO PUEDO COLABORAR CON LA ORGANIZACIÓN?

1. En primer lugar, cuando llegues al campo, pasa por la zona de Checking, firma el **control de asistencia, y abona el coste de la partida.**
2. Una vez hecho lo anterior, prepara tu arma lúdico deportiva, y **pasa por la zona de crono** con su tarjeta de registro.
3. Ya realizados los controles, **puedes acabar de prepararte para la partida.**
4. **Pon atención al briefing** y pregunta cualquier duda que tengas.

Si sigues esas pautas y en ese orden, estarás colaborando con la organización pudiendo agilizar el comienzo de la partida y evitar retrasos en el comienzo. Todos te lo agradeceremos.



PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

Aquí están recopiladas las preguntas que nos realizan con más frecuencia.

¿Tengo que hacerme socio o pertenecer a un grupo para jugar al airsoft?

No es necesario pertenecer a ningún grupo o asociación para practicar airsoft. Simplemente basta con que te apuntes y te unas al juego. Durante las jornadas de airsoft conocerás a muchos jugadores, y con el tiempo, es probable que acabes formando parte de un grupo o asociación.

Soy menor de edad, ¿Puedo participar?

Para participar en nuestras actividades debes tener al menos 16 años. En caso tener 16 o 17 años, deberás de aportar una autorización y consentimiento por parte de tu padre, madre o tutor legal. En este enlace puedes descargarte el modelo de autorización : [modelo autorización](#).

* Puede ser que en alguna actividad puntual no se permita la participación de menores o jugadores noveles por las características del evento.

¿Disponéis de equipo para alquilar?

Sí, disponemos de varias réplicas de alquiler para que pruebes el Airsoft. En las siguientes páginas tienes toda la información al respecto.

¿Es necesario tener registrada la réplica para poder participar en las partidas?

Sí, ya que, por ley, un arma lúdico deportiva de airsoft pertenece a la 4ª categoría y como indica en el RAE : “*para llevar y usar armas de la categoría 4.ª se necesita obtener tarjeta de armas*” . Así que es necesario registrar tu réplica para poder usarla en sitios autorizados.

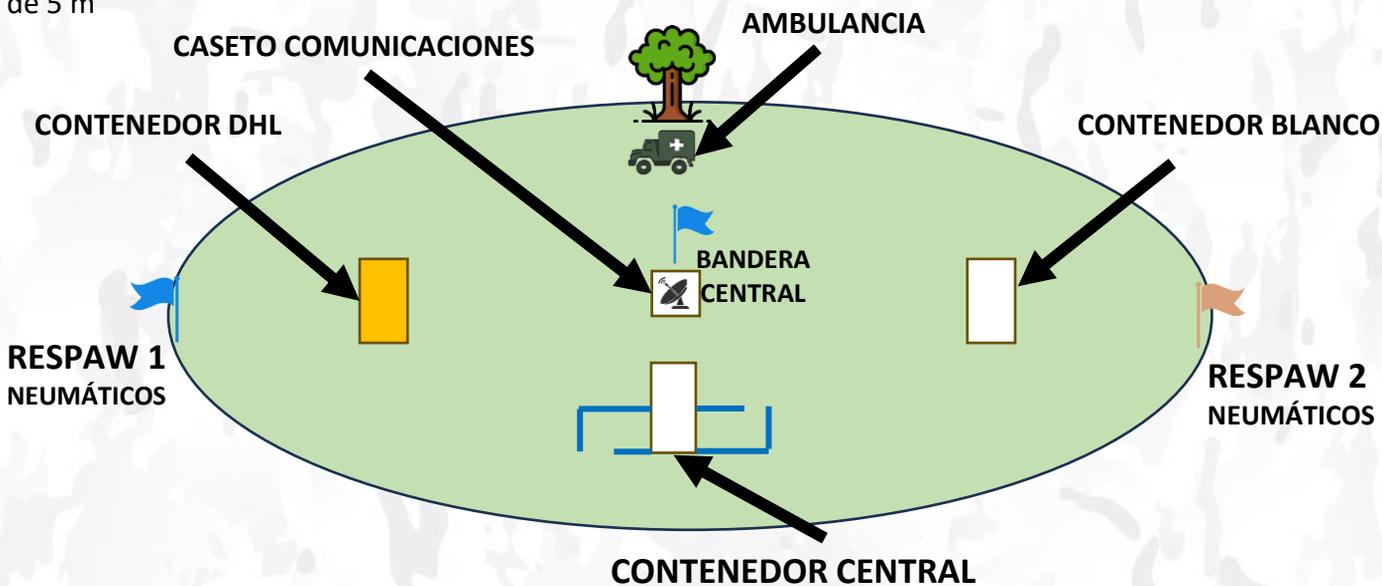
¿TIENES ALGUNA DUDA?

Contacta con nosotros y trataremos de ayudarte.

REFERENCIAS DEL CAMPO DE JUEGO

PARAPETOS PRINCIPALES Y REFERENCIAS

Perímetro campo: lo limitan los parapetos más externos, pudiendo alejarse hacia fuera un máximo de 5 m



ALGUNOS MODOS DE JUEGO TÍPICOS EN CHECKPOINT 151

OBJETIVO ROBAR BANDERA



Robar bandera del equipo contrario. Quien robe primero la bandera del equipo contrario y la lleve al respawn vence.

OBJETIVO DESACTIVAR BOMBA



Desactivar bomba. (app o bomba Arduino) El código de desactivación deben buscarlo en otra ubicación. Se puede complicar tanto como se quiera. (hackear contraseña, obtener con multímetro, etc).

OBJETIVO DESTRUCCIÓN



Destrucción de antena o ambulancia. Utilizando simulador de detonador, se debe hacer sonar bocina o detonar petardo para simular destrucción del objetivo.

OBJETIVO RECUPERACIÓN



Hay 3 objetos en 3 ubicaciones distintas (ambulancia, casete comunicaciones y contenedor lonas) Dichos objetos pueden estar candados a algo, o protegidos mediante candado de clave numérica, y precisar herramientas como cizalla o averiguar el código del candado.

Se debe conseguir únicamente un objetivo de los 3. Los defensores no saben a por qué objetivo van. El objetivo a conseguir se determina por sorteo.

OBJETIVO DOMINACIÓN



Dominar uno o varios puntos. Se puede utilizar reloj de ajedrez, o bomba en modo dominación, o app. El equipo que acumuló más tiempo al acabar la partida gana. O de forma más clásica, levantando la bandera de tu color y gana quien tenga la zona controlada en el pitido final de la partida.

RÉPLICAS PARA ALQUILER

En checkpoint 151 disponemos de algunas réplicas de alquiler. El alquiler incluye todas las protecciones necesarias, pero las bolas las debe de llevar el jugador.

Precio alquiler -15€ - (no incluye bolas)

Incluye: Fusil eléctrico - 1 cargador - gafas – máscara facial.

El gramaje óptimo de las bolas para las réplicas disponibles está entre 0,20 gr y 0,25 gr.
Si quieres que nosotros nos encarguemos de entregarte las bolas consúltanos y te diremos el coste de las mismas.



ZONA AIPSC – AIRSOFT TÉCNICO

En checkpoint 151 disponemos de una zona para la práctica AIPSC y airsoft técnico: recorridos de tiro, entrenamientos, calibración, disparo al blanco, etc. Contamos con soportes de tarjetas, mamparas y sistemas de diana móviles.

