

REAL ACTION MARKER- RAM

Por José Manuel Casado

INTRODUCCION.

Hasta ahora el mundo de las réplicas de armas de fuego que disparaban algún tipo de proyectil no letal, denominadas "armas de impacto" estaba dividido en dos ramas, por una parte el "AIRSOFT" o también denominado "aire suave" o "softair" y por otra parte el "PAINTBALL", sin mencionar sistemas más avanzados y profesionales como son las municiones SIMUNITION o AIRMUNITION que se instalan en armas reales y permiten el entrenamiento con municiones simuladas.

Los dos sistemas anteriores tienen carencias significativas, por una parte el AIRSOFT aporta la ventaja de que las armas son réplicas exactas de los modelos reales en cuanto a tamaño, apariencia y peso, pero tienen en su contra la pobre efectividad, alcance y precisión de sus proyectiles pudiendo estos ser desviados del blanco por cualquier leve inclemencia meteorológica. Bien es verdad que los últimos modelos aparecidos en el campo del AIRSOFT cada vez cuentan con mayores prestaciones en cuanto alcance y precisión pues usan sistemas de disparo cada vez más desarrollados y mejorados.

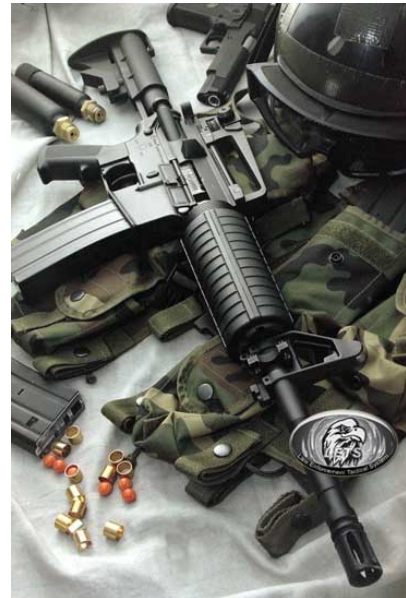
Y por otra parte están las réplicas de PAINTBALL, cuyos proyectiles sí que gozan de un alcance y precisión aceptable, pero las armas que los disparan, a las que se les denomina "marcadores", no se parecen en nada a las armas reales actuales, excepto casos muy concretos y modificaciones "custom". Creo que dicho concepto de "marcador" es el más exacto para denominar a estas réplicas, pues verdaderamente no son armas y no se las debe de considerar como tal.

Pues bien, este espectro ha cambiado totalmente desde la aparición en el mercado de una nueva generación de marcadores que se denominan **RAM/RAP, Real Action Marker o Real Action Paintball**.

Dichos marcadores conjugan las ventajas de los dos sistemas mencionados anteriormente pues son réplicas exactas de armas reales utilizadas en la actualidad por multitud de unidades militares y policiales por todo el mundo, teniendo el mismo peso y esquema mecánico y además el proyectil que disparan reúne las características necesarias de alcance, precisión y efectividad requeridas.



Estos marcadores RAM/RAP tienen dos campos de aplicación en la actualidad, una sería la utilización de una forma lúdica en juegos y competiciones de paintball tradicionales, y la otra bajo un enfoque más profesional de cara al entrenamiento C.Q.B. de unidades policiales, militares y de seguridad privada.



Es en este campo donde las posibilidades de utilización de estos marcadores adquieren todo su potencial.

De todos es conocido, el riesgo que entrañan los entrenamientos que realizan estos cuerpos con armas reales de dotación debido a errores en la manipulación del arma o confusiones con la munición, y sobre todo a la necesidad de instalaciones de tiro adecuadas, etc. Es por esto por lo que estas marcadores son ideales para la iniciación en la realización de todo tipo de supuestos y ejercicios tácticos, como entradas dinámicas en inmuebles, supuestos de rescate de rehenes, enfrentamientos CQB, pudiendo luego pasar, una vez adquiridas las técnicas necesarias a su realización con armas de fuego reales.

COMPONENTES Y FUNCIONAMIENTO.

Los marcadores RAM/RAP funcionan por medio de una botella de CO₂ que se encuentra alojada en la culata. Esta, impulsa un proyectil esférico del calibre .40 ó .43 a una velocidad aproximada que va desde los 196 pies/seg de las versiones básicas hasta los 450 pies/seg de los marcadores denominados **METS (Military Enhanced Training System)**



Dichas botellas pueden ser de varias capacidades y su recarga se efectúa por medio de botellas de CO₂ industriales mediante adaptadores que proporciona el fabricante, aunque también existe la posibilidad de cargar el marcador mediante un accesorio que permite usar botellas de 12 gramos como las utilizadas por las armas de CO₂.



El proyectil que disparan puede ser de pintura o de goma maciza con un peso de 0,97 gr. Estos proyectiles van alojados en una vaina metálica o de plástico que les protegen y evitan que estallen en la recámara del marcador. La vaina es expulsada automáticamente durante el ciclo de disparo, pudiendo ser este semiautomático o automático. Tanto la cadencia de tiro, como la velocidad del proyectil son regulables llegando de 2 a 8 disparos por segundo.



Los proyectiles con sus correspondientes vainas van alojadas en un cargador de iguales dimensiones a los reales admitiendo un total de 20 proyectiles. El alcance de los proyectiles es de 20 m efectivo y 60 m de alcance máximo. La forma de cargar dichos proyectiles se realiza por la parte superior del cargador exactamente igual que el real. Introducimos el cargador en el marcador, este estará listo para disparar. Una vez efectuado el disparo la vaina es despedida a través de la ventana de expulsión, alimentándose el marcador con el siguiente proyectil.

Estos marcadores están contruidos en metal prácticamente en su totalidad, exceptuando algunas partes en plástico como la empuñadura, la culata y el guardamanos. El cañón es un tubo cilíndrico metálico y de ánima lisa. Es esta pieza una de las que, en posteriores versiones como la METS, citada anteriormente, ha sido mejorada para ofrecer un mayor ajuste entre proyectil y cañón y evitar las roturas de proyectiles en la recámara.



Los modelos de arma larga existentes son:

- RAP4 imita al fusil de asalto M16 en su variante M4 con diferentes longitudes de cañón.
- RAP5 es el archiconocido HK MP5 con culata fija y retráctil.
- RAP AK47 que como su nombre indica es réplica del fusil de asalto Kalashnikov AK-47.

En cuanto a los modelos de armas cortas, actualmente existen tres:

- RAP17 es la pistola Glock 17.
- RAP226 es la réplica de la pistola SIG-SAUER 226
- RAP99 es la réplica de la Walther P99 (de muy reciente aparición). Todos ellos son fieles reproducciones de los reales.



Tanto el RAP4 como el RAP5 admiten infinidad de combinaciones y accesorios pudiendo tener desde cañones de diferentes longitudes, culatas fijas o retráctiles, guardamanos SIR, RIS o RAS, versiones "flat top", elementos de puntería y ópticos, correas tácticas y un largo etc. Cabe decir que se les puede acoplar todos los accesorios disponibles en AIRSOFT para estos modelos en concreto, e incluso algunos accesorios de los modelos reales.



La utilización de estos marcadores desde el punto de vista lúdico, nos permitirán pasar muy buenos ratos y muy divertidos pegándonos "bolazos", y atención a lo de los "bolazos" pues es imprescindible el uso de protecciones adecuadas (mínimo gafas) para evitar desagradables accidentes. En cuanto a su uso "profesional" por fuerzas y cuerpos de seguridad como alternativa en entrenamientos tácticos, en los que el uso de armas de fuego pueda poner en peligro la vida de los participantes, es donde más utilidad pueden tener.



He tenido la suerte de probar varios de los primeros RAP4 llegados a España y puedo asegurar que la impresión que nos dejaron fue magnífica. Tan sólo encontramos una pega, y es que son marcadores un tanto "delicados" en su mantenimiento, sobre todo en el ajuste de la velocidad y de la cadencia de disparo.

Creemos que en los nuevos modelos ya estarán subsanadas estas deficiencias y en cuanto dispongamos de algunos volveremos a escribir un artículo sobre ellos y otros modelos por venir.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS.

ESPECIFICACIONES	RAP 4	RAP 5
Longitud	de 755 a 835 mm.	730 mm.
Peso	3 kgr.	2,95 kgr.
Calibre	11,3 mm. (0,44 inch) 10,7 mm. (0,40 inch)	11,3 mm. (0,44 inch) 10,7 mm. (0,40 inch)
Capacidad del cargador	20 disparos	20 disparos
Fuente de energía	Gas CO ₂ o nitrógeno	Gas CO ₂ o nitrógeno
Capacidad del cilindro	45 gr, 60 gr, 100 gr ...	45 gr, 60 gr, 100 gr ...
Nº de disparos x cilindro	Aprox. 180 a 200 con 45gr.	Aprox. 180 a 200 con 45gr.
Cadencia de fuego	De 2 a 8 disparos/seg. (ajustable)	De 2 a 8 disparos/seg. (ajustable)
Velocidad de salida	60 - 80 ± 10% m/seg. (ajustable) 200 - 280 ± 10% pies/seg. (ajustable)	60 - 80 ± 10% m/seg. (ajustable) 200 - 280 ± 10% pies/seg. (ajustable)
Energía	1,8 julios	1,8 julios
Alcance máximo	80 mt. (200 pies)	80 mt. (200 pies)
Alcance efectivo	30 mt. (100 pies)	30 mt. (100 pies)
Proyectil	Bolas de pintura calibre 0,40 ó 0,43	Bolas de pintura calibre 0,40 ó 0,43
Diámetro y peso del proyectil	11,1 mm (0,43 inch); 0,8 gr. 10,3 mm (0,40 inch); 0,8 gr.	11,1 mm (0,43 inch); 0,8 gr. 10,3 mm (0,40 inch); 0,8 gr.
Material de las bolas	Aceite y colores comestibles.	Aceite y colores comestibles.
Vaina	Aluminio o plástico Ø 12,8 mm. (0,5 inch)	Aluminio o plástico Ø 12,8 mm. (0,5 inch)
Selector de fuego	Seguro/semi/auto.	Seguro/semi/auto.
Precio	Aprox. 600 €	Aprox. 600 €

Distribuidor autorizado: Armería Martínez
armeriamartinez@hotmail.com

