



EQUIVALENCIA DE VELOCIDAD (FPS) Y ENERGÍA (JULIOS), TENIENDO EN CUENTA EL PESO DE LA BOLA UTILIZADA Y LAS LIMITACIONES DE CADA ALD

TIPO DE ARMA LÚDICO DEPORTIVA	ENERGÍA MÁXIMA (JULIOS)	VELOCIDAD MÁXIMA (fps) DE LA BOLA SEGÚN TIPO DE ALD, TENIENDO EN CUENTA SU PESO (gramos) Y ENERGÍA MÁXIMA (Julios)										
		0,20	0,23	0,25	0,28	0,30	0,32	0,33	0,36	0,40	0,43	0,45
PISTOLA Y REVOLVER	0,95	320	298,4	286,2	270,4	261,3	253	249,1	238,5	226,3	218,2	213,3
SUBFUSIL, FUSIL Y ESCOPETA	1,14	350	326,4	313	295,8	285,8	276,7	272,5	260,9	247,5	238,7	233,3
AMETRALLADORA APOYO	1,49	400	373	357,8	338,1	326,6	316,2	311,4	298,1	282,8	272,8	266,7
DMR	1,88	450	419,6	402,5	380,3	367,4	355,8	350,3	335,4	318,2	306,9	300
SNIPER	2,81	550	512,9	491,9	464,8	449,1	434,8	428,2	409,9	388,9	375,1	366,7

La energía máxima en Julios es calculada con bolas de 0,20 gramos, partiendo de los límites de velocidad máximos de cada tipo de ALD.