

Tabla de FPS y Joules para Airsoft

Los Joules son la unidad correcta para medir la energía cinética que lleva una BB al impactar; entre más Joules, más fuerte es el golpe de la BB.

FPS = Pies por segundo

m/s = Metros por segundo

.20g~.45g = Peso de la BB

1.5 J

Límites ASALTO (sin distancia mínima)

2.09 J

Límites SOPORTE (distancia mínima, 15 m)

2.8 J

Límites DMR/SNIPER (distancia mínima, 30 m)

Velocidad		Joules									
FPS	m/s	.20g	.23g	.25g	.28g	.30g	.32g	.36g	.40g	.43g	.45g
250	76.20	0.58	0.67	0.73	0.81	0.87	0.93	1.05	1.16	1.25	1.31
260	79.25	0.63	0.72	0.79	0.88	0.94	1.00	1.13	1.26	1.35	1.41
270	82.30	0.68	0.78	0.85	0.95	1.02	1.08	1.22	1.35	1.46	1.52
280	85.34	0.73	0.84	0.91	1.02	1.09	1.17	1.31	1.46	1.57	1.64
290	88.39	0.78	0.90	0.98	1.09	1.17	1.25	1.41	1.56	1.68	1.76
300	91.44	0.84	0.96	1.05	1.17	1.25	1.34	1.51	1.67	1.80	1.88
310	94.49	0.89	1.03	1.12	1.25	1.34	1.43	1.61	1.79	1.92	2.01
320	97.54	0.95	1.09	1.19	1.33	1.43	1.52	1.71	1.90	2.05	2.14
330	100.58	1.01	1.16	1.26	1.42	1.52	1.62	1.82	2.02	2.18	2.28
340	103.63	1.07	1.24	1.34	1.50	1.61	1.72	1.93	2.15	2.31	2.42
350	106.68	1.14	1.31	1.42	1.59	1.71	1.82	2.05	2.28	2.45	2.56
355	108.20	1.17	1.35	1.46	1.64	1.76	1.87	2.11	2.34	2.52	2.63
360	109.73	1.20	1.38	1.51	1.69	1.81	1.93	2.17	2.41	2.59	2.71
370	112.78	1.27	1.46	1.59	1.78	1.91	2.03	2.29	2.54	2.73	2.86
380	115.82	1.34	1.54	1.68	1.88	2.01	2.15	2.41	2.68	2.88	3.02
390	118.87	1.41	1.63	1.77	1.98	2.12	2.26	2.54	2.83	3.04	3.18
400	121.92	1.49	1.71	1.86	2.08	2.23	2.38	2.68	2.97	3.20	3.34
410	124.97	1.56	1.80	1.95	2.19	2.34	2.50	2.81	3.12	3.36	3.51
420	128.02	1.64	1.88	2.05	2.29	2.46	2.62	2.95	3.28	3.52	3.69
430	131.06	1.72	1.98	2.15	2.40	2.58	2.75	3.09	3.44	3.69	3.86
440	134.11	1.80	2.07	2.25	2.52	2.70	2.88	3.24	3.60	3.87	4.05
450	137.16	1.88	2.16	2.35	2.63	2.82	3.01	3.39	3.76	4.04	4.23
460	140.21	1.97	2.26	2.46	2.75	2.95	3.15	3.54	3.93	4.23	4.42
470	143.26	2.05	2.36	2.57	2.87	3.08	3.28	3.69	4.10	4.41	4.62
480	146.30	2.14	2.46	2.68	3.00	3.21	3.42	3.85	4.28	4.60	4.82
490	149.35	2.23	2.57	2.79	3.12	3.35	3.57	4.02	4.46	4.80	5.02
500	152.40	2.32	2.67	2.90	3.25	3.48	3.72	4.18	4.65	4.99	5.23
510	155.45	2.42	2.78	3.02	3.38	3.62	3.87	4.35	4.83	5.20	5.44
520	158.50	2.51	2.89	3.14	3.52	3.77	4.02	4.52	5.02	5.40	5.65
530	161.54	2.61	3.00	3.26	3.65	3.91	4.18	4.70	5.22	5.61	5.87
540	164.59	2.71	3.12	3.39	3.79	4.06	4.33	4.88	5.42	5.82	6.10
550	167.64	2.81	3.23	3.51	3.93	4.22	4.50	5.06	5.62	6.04	6.32

Datos calculados con base en la fórmula: $E_c = (masa \cdot velocidad^2) / 2$ donde E_c está en Joules; masa en kg y la velocidad en m/s.
 Los límites mencionado están basados de acuerdo a los valores en Joules establecidos en el TACSOP de Milsim West, compañía estadounidense líder en la industria del airsoft en eventos de inmersión de simulación militar.

www.tactishop.mx · fb: @tactishopmx · ig: @tactishopmx