



TASK FORCE 151


another day in
Afganistán




OPERATION
WILDBOAR

BANDO INSURGENTE



 taskforce151asturias@gmail.com

 www.taskforce151.es

 <http://www.facebook.com/TaskForce151Asturias>

Asadabad (Este de Kabul, Afganistán, frontera con Pakistán). Asadabad es una de las pocas ciudades afganas donde aún operan los talibán.

Debido a su proximidad con la frontera de Pakistán, Asadabad negocia con gran cantidad de mercancías destinadas a otros lugares. El paso Mara-Wara que se extiende por el noreste de Asadabad, es un de los principales lugares de cruce de la región, con fuerzas militares de cada país custodiando sus respectivos intereses.

Los residentes del distrito no se consideran a sí mismos afganos o pakistaníes, se consideran como pashtunes ante todo, incluso claman que conforman su propio país, Pashtunistán. El pashtu es el dialecto local de ambos lados de la frontera.

El pasado mes de mayo fueron robados 300 kilogramos de compuesto de uranio enriquecido de La Universidad de Mosul que podrían ser usados en la fabricación de armas de destrucción masiva. Su rastro nos lleva hasta Asadabad. Un lugar muy peligroso, donde los talibanes han montado su campamento base, pudiendo pasar más desapercibidos por la presencia civil de la zona, pashtunes radicales que no aprueban la presencia de occidentales en la zona.

Las fuerzas estado unidenses han sido enviadas a la frontera con afganistán con el objetivo de recuperar el uranio y acabar con el movimiento terrorista. La actividad talibán en la zona es muy alta, tengan mucho cuidado.

La Operación Wildboar ya está en marcha.

AVISO

Esta es una **misión de 8 horas: NON STOP**. La hora prevista de fin de partida serán las 18:00 horas. La partida se celebrará independientemente de las condiciones meteorológicas (salvo caso extremo. *que supongan peligro como una tormenta eléctrica*). *Por lo que la asociación no devolverá el importe de la inscripción a no ser que sea una causa muy justificada.*

No habrá paradas. Los mandos establecerán turnos a sus escuadras para que puedan tener sus momentos de descanso, pero en ningún caso habrá una “tregua” de descanso.

Desde la Organización, estamos dedicando muchas horas a la preparación del evento. **Necesitamos que los asistentes se comprometan a participar durante las 8 horas que dura el evento** (salvo caso de fuerza mayor).

No podrán participar menores de edad en este evento. Se solicitará la documentación pertinente a cualquier jugador en caso de duda.

Queda **terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y/o sustancias estupefacientes** durante el transcurso del evento.

La partida se desarrollará en el medio natural. Debemos respetar al máximo nuestro ecosistema usando **SIEMPRE** munición biodegradable y evitando arrojar basura al mismo.

La violación de esta, o cualquier otra norma del evento, implicará la expulsión inmediata.





OPERATION
WILDBOAR

REQUISITOS GENERALES Y DE SEGURIDAD OBLIGATORIOS

-El evento se rige por la normativa de la Federación Asturiana de Airsoft. Para este evento en especial el Reglamento General. Se puede consultar en la web de la F.A.A.



- No se permiten menores de 18 años.

-Es obligatorio el uso de gafas con la protección ocular que cumpla los parámetros mínimos. Se entiende por protección ocular adecuada aquella que cumpla los parámetros de seguridad ocular europeos EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1 y que impidan el paso de bolas hacia los ojos.

Las gafas pueden ser abiertas o cerradas. Ambas deberán llevar una cinta que las sujete a la cabeza y evite su desprendimiento accidental.

Las gafas deberán estar puestas durante todo el transcurso del evento.

Recordar que las gafas de rejilla están totalmente prohibidas.



EN CASO DE ACCIDENTE.

En el caso de que cualquier participante sufra un accidente, se paralizará las actividades. Se comunicará inmediatamente a la organización que se acercará rápidamente a donde esté el accidentado con un botiquín portátil. Dependiendo de la gravedad del accidente se suspenderá la actividad.

Dos pitidos seguidos de silbato indicarán que se ha de parar la actividad. Debido a la extensión del campo de juego también se indicará por radio si fuera necesario paralizar el evento por emergencia.

TARJETAS DE ARMAS Y CRONO

- Durante el checking o pase de crono se pedirá la tarjeta de armas. Queda prohibido el uso de armas lúdico deportivas de Airsoft que no estén registradas y acompañadas de su respectivas tarjetas.
- Se pasará el crono con bolas de 0,20 proporcionadas por la organización y se aplicará tolerancia 0. Se recuerda que las medidas de potencia se realizan con bolas de 0,20 y el hop up al mínimo. (si es necesario, se comprobará la potencia girando la rosca del hop hacia un lado extremo , y después se realizará otra medida hacia el otro lado, y se tendrá en cuenta la máxima). Se dispondrá de dos cronos, por si hubiera alguna duda.

LÍMITES DE POTENCIA Y DISTANCIAS DE SEGURIDAD



Límites de potencia

Categoría	Tipo ALD	Velocidad máxima (FPS)*	Requisitos
1ª	Pistola y revolver	320	
2ª	Subfusil, fusil y escopeta	350	
3ª	Ametrallador a de apoyo	400	-Solo puede tener la opción de ráfaga operativa y el seguro, nunca la opción semiautomática. -Siempre que sea posible debe tener cuerpo de metal e intentar simular el peso de una real.
4ª	Tirador selecto	450	-Capada o inutilizada la opción automática (siempre que no comprometa la funcionalidad del arma) -Usar cargadores lowcap y/o realcap -Mira telescópica con aumentos. -Cañón interno mínimo de 500mm o que el cañón externo (puede incluir accesorios no removibles fácilmente) tenga el largo suficiente para albergar un cañón interno de 500mm en su interior.
5ª	Fracontirador de cerrojo	550	-Usar cargadores realcap -Ser de acción simple, teniendo que cargar cada disparo de forma manual.

Distancia de seguridad según potencia.
(Referencia: Artículo 79 del reglamento general de la F.A.A.)

Potencia	Distancia mínima de seguridad
Hasta 350 FPS	5 metros
De 351 a 400 FPS	15 metros
De 401 a 450 FPS	20 metros
De 451 a 500 FPS	25 metros
De 501 a 550 FPS	30 metros



*Velocidad medida con bolas de 0,20 gramos y el hop-up al mínimo. Distancia de seguridad según potencia. (Referencia: Artículo 79 del reglamento general de la F.A.A.)

Munición y reabastecimiento:

- Solo se permite el uso de bolas Biodegradables.
- No se permiten cargadores HI-CAP. Solo se permiten cargadores mid-cap, low-cap o real-cap.
- Se pueden llevar cuantos cargadores se quieran encima, pero se prohíbe llevar bbs fuera de los cargadores.
- Solo se podrá recargar en base, fuera de la base prohibido portar:
 - Bolas fuera de los cargadores
 - Botellas de gas
 - Botellines de CO2
- Prohibido el uso de granadas de fogeo y cualquier artefacto que desprenda llama. Ante la duda preguntar.

BANDO INSURGENTE



INDUMENTARIA Y PORTAEQUIPO

Ropa con colores lisos, sin patrón de camuflaje. Prendas de cabeza aceptadas: Pakol, palestino, pañuelo.

También se acepta el uso de una sola prenda (pantalón o guerrera) de camuflaje woodland boscoso (no pixelado). No se permite uniforme completo de camuflaje.

Es obligatorio llevar puesto al menos una de estas prendas:

- Palestino (ya sea colocado en la cabeza o en el cuello)
- Pakol

(en el peor de los casos no llevar nada, pero no se permiten cascos, gorras ni chambergos)

Porta-equipos: Se evitará porta-equipos con patrón de camuflaje y en la medida de lo posible se utilizarán chalecos tipo chest rig de colores lisos. En caso de no disponer de chest rig se aceptarán Plate Carriers (en color liso).



BANDO INSURGENTE

ROLES

En cada grupo combatiente deberá haber:

- Un líder , que dirigirá su bando y será el enlace con el campamento base.
- Un operador de radio, que puede ser el líder de escuadra u otro miembro, que deberá tener un canal permanente con el campamento base.
- Solo podrá haber como máximo un apoyo por grupo combatiente.
- Solo podrá haber como máximo un tirador selecto por grupo combatiente.
- Solo podrá haber como máximo un francotirador por grupo combatiente.
- El apoyo solo podrá llevar bolas en el cargador y nunca dentro de un botellín o similar. Solo podrá llevar un cargador. Recargará en base.
- El tirador selecto solo podrá usar cargadores low-cap o real-cap.
- El francotirador solo podrá usar cargadores low-cap o real-cap.

LOS INSURGENTES PUEDEN HACERSE PASAR POR CIVILES.



OPERATION
WILDBOAR



BANDO INSURGENTE



EN EL ROL DE CIVIL 1/2

Si un insurgente no está armado y está desprovisto de su equipamiento de guerra (chalecos, ceñidores, fundas de pistola, etc), puede hacerse pasar por civil sin levantar sospecha.

Este bando puede hacerse pasar por civil con el objetivo de obtener información, preparar emboscadas, entorpecer las actuaciones de los ocupantes o cualquier cosa que frene y haga retroceder a los infieles.

Los infieles no dispararán a un hombre desarmado que no suponga una amenaza. Les cuesta distinguir entre civil o insurgente si no se lleva material bélico.

Los civiles pueden ser cacheados y retenidos por los soldados americanos. Deben colaborar en los registros, de lo contrario pueden ser retenidos o detenidos hasta nueva orden.

Un participante que se salga del rol, por ejemplo, haciéndose pasar por civil, y abusando de su estado de civil intocable, no obedecer o no tener “miedo” a recibir un disparo será eliminado temporalmente del juego (en una situación real, siempre se teme a un arma de fuego apuntando, seas civil o terrorista). Se debe actuar como lo hiciese en una situación real y no salirse del rol.

BANDO INSURGENTE



EN EL ROL DE CIVIL 1/2

Si un participante que está ejerciendo el rol de “civil” (entiéndase también por talibán haciéndose pasar por civil) se ve **en medio de un tiroteo** debe abandonar el rol de civil. (se unirá al tiroteo o huirá de la zona de conflicto) (un civil siempre evita una zona de conflicto)

Si se realiza un registro de un “civil” y éste lleva armas de fuego, **puede ser retenido durante 15 minutos en la torre de comunicaciones o en el control fronterizo** (si así lo decide la unidad que realizó el cacheo). Después de esos 15 minutos se le entregará el arma/s al “hostil”, que deberá volver en estado de eliminado a su campamento. Si la unidad que efectúa el registro no quiere retener al hostil, éste podrá ir eliminado a su base al instante.

No se puede retener a alguien que no porte armas de fuego. (los cuchillos no es motivo de retención) (entiéndase cuchillo de Airsoft de goma, totalmente prohibido cuchillos reales en el evento)

La base EE.UU es **zona restringida**. Si una “persona no autorizada” entra en el perímetro de la base, ante las advertencias de los americanos, serán tiroteados.

Pueden comenzar el evento con el rol de insurgente encubierto en civil, o hacerse pasar por civil durante cualquier momento del evento.

Los participantes de este bando pueden llevar cualquier complemento de atrezzo para hacerse pasar por civil y meterse aún más el rol. (como por ejemplo comerciante: vendedor de alfombras o Cds, O cualquier cosa que se os ocurra)

BANDO INSURGENTE



REGLAMENTO MÉDICO INSURGENTE 1/2

Cada grupo insurgente llevará 3 vendas, repartidas como se quiera. (las puede llevar todas el mismo participante o repartidas)

Si has sido impactado, te encontrarás en estado de herido. Permanecerás en el sitio, tumbado al ser posible en el suelo. (estando herido puedes divulgar cualquier información). Si eres tratado por un compañero antes de 5 minutos, colocándote la venda podrás seguir combatiendo en estado de herido.

Si un compañero no te trata en los primeros 5 minutos después de ser impactado, te habrás desangrado y tu estado se considera muerto. Deberás ir al campamento y esperar instrucciones.

Un herido no puede curarse así mismo, ni buscar el vendaje en el caso de que porte uno. No puede estar preparado para cuando llegue un compañero a tratarte. Es el compañero el que debe buscar y coger la venda. Se recomienda llevar la venda en un sitio accesible. (las vendas son proporcionadas por la organización)

Si estas herido y están tratándote, no puedes ayudar a tu compañero a que te cure. No levante el brazo para facilitarle la tarea.

BANDO INSURGENTE



REGLAMENTO MÉDICO INSURGENTE 2/2

Si estando combatiendo herido, es impactado de nuevo, pasará a estar muerto. Deberás ir a al campamento y esperar instrucciones.

No se pueden aplicar los vendajes al mismo combatiente, partiendo de la anterior norma de que solo se puede curar una vez a cada participante. (recibir un impacto con una venda ya colocada, eliminación directa y vuelta a campamento)

Los heridos pueden ser desplazados para curarles en otra ubicación. Para ello hay que mantener contacto físico, solo así se podrán desplazar. Puede ser desplazado por cualquier jugador, manteniendo el contacto físico.

Se puede curar a cualquier miembro de su bando, aunque no sea de su unidad.

Si estando heridos, nos toca un enemigo (nos remata), estaremos eliminados. Deberemos dirigirnos al campamento, mostrando el pañuelo rojo, y allí esperar instrucciones. Los eliminados no hablan (los muertos no hablan).

En caso de muerte a cuchillo (por contacto físico), se estará directamente eliminado y hemos de dirigirnos al campamento.

Si son eliminados todos los miembros de la misma unidad, informarán por radio al mando y esperarán instrucciones o volverán a campamento.

BANDO INSURGENTE



GRANADAS Y MINAS.

Sólo se permite el uso de granadas de CO2 o gas. Totalmente prohibidas las granadas de fogeo o que desprendan calor (en caso de duda preguntar)

Las granadas tienen un radio de acción de 5 metros, ya sea de bolas o de sonido.

Si nos explota una granada, mina o claymore en un radio de 5 metros, estaremos directamente eliminados (no hay estado de herido, necesitaremos un IV o volver a base para rasponear)



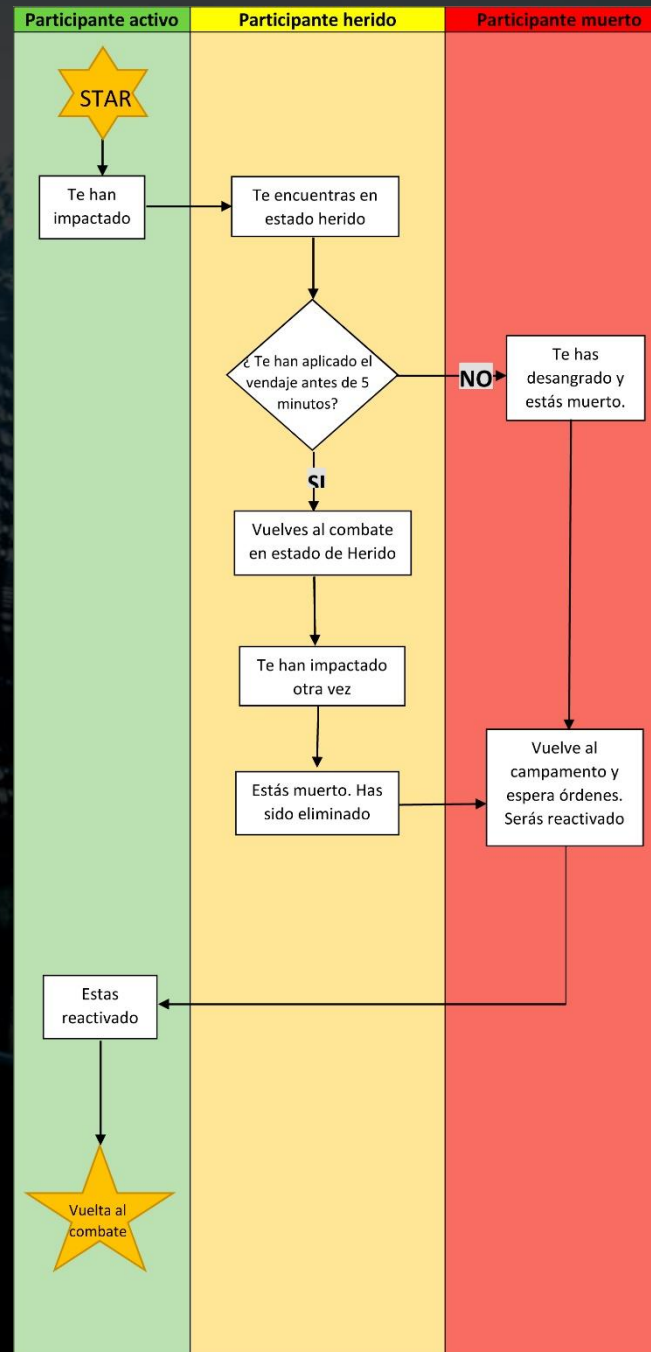
BANDO INSURGENTE

REGLAMENTO MÉDICO INSURGENTE

SE ADJUNTARÁ DIAGRAMA RESUMEN
DEL REGLAMENTO MÉDICO



OPERATION
WILDBOAR



BANDO INSURGENTE

UBICACIONES

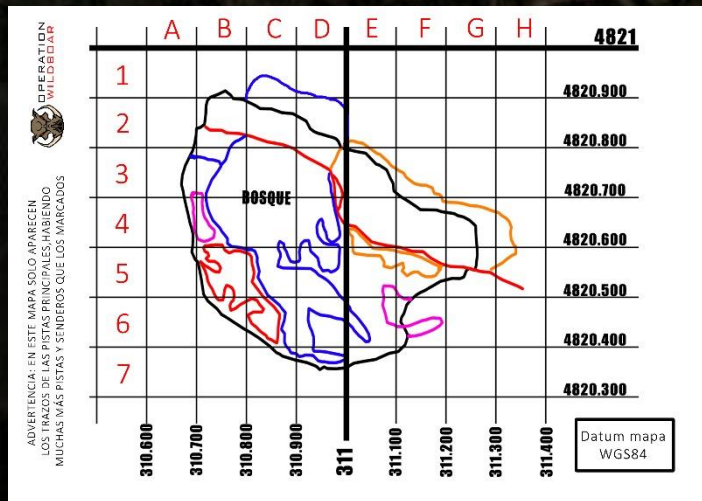
-Se entregará mapa del terreno de juego, con las cuadrículas y coordenadas de referencia. Cada cuadro representa 100 m².

-Se darán posiciones por coordenadas en UTM, y en otros casos se marcarán cuadrículas.

-Recomendable el uso de GPS para mayor precisión, dado que las coordenadas dadas serán las exactas tomadas con GPS. Aunque se puede completar los objetivos sin su uso. Para quienes no tengan GPS, se recomienda la aplicación de móvil gratuita para android ORUXMAPS. Se adjunta tutorial básico.

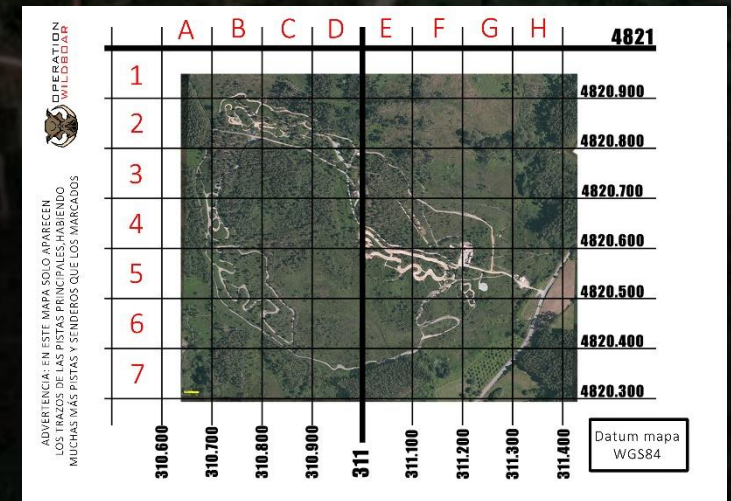


OPERATION
WILDBOAR



Se adjuntan dos mapas de la zona. En este mapa solo aparecen las pistas principales, y no todos los caminos y pequeñas pistas.

Datum WGS84




BANDO INSURGENTE


UBICACIONES

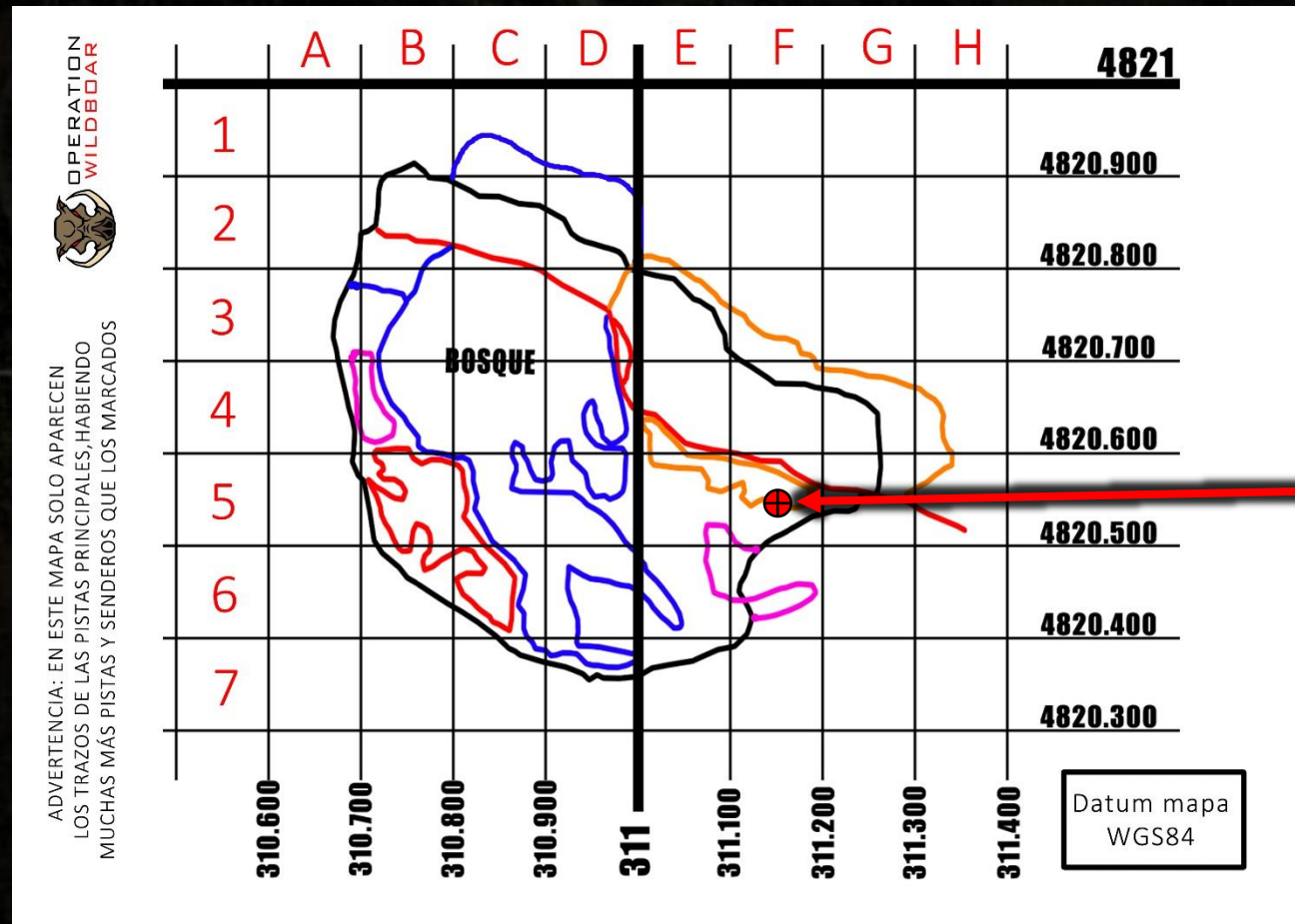
SATELLITE TRACKING V. X71 PRO



OPERATION
WILDBOAR

Ejemplo UTM:  311.150 4820.550

Cuadrícula:  F5



Coordenada



BANDO INSURGENTE



MATERIAL NECESARIO

- Mapas impresos.
- Papel y boli.
- Radio. Mínima una por equipo, recomendable todos con radio.
- Móvil con aplicación WhatsApp, como complemento de comunicaciones.
- Aplicación lector códigos QR en dispositivo móvil.
- Pañuelo rojo para indicar el estado de herido o muerto.
- Comida y bebida, no se detiene la partida para comer.
- Dispositivo GPS o aplicación móvil GPS recomendado. (Se recomienda Oruxmaps)





OPERATION
WILDBOAR



COLABORADORES Y PATROCINADORES

