



TASK FORCE 151

another day in
Afganistán



OPERATION
WILDBOAR

BANDO OCCIDENTAL

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.



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 cuántos 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 fogueo y cualquier artefacto que desprenda llama. Ante la duda preguntar.

BANDO OCCIDENTAL



INDUMENTARIA Y PORTAEQUIPO

Uniformidad completa. (mismo patrón en prenda superior que inferior)

Prendas de cabeza permitidas: Gorra, chambergo y casco. (prohibido llevar ningún tipo palestino o pañuelo)

La indumentaria debe tener elementos que definan el bando sin dudas:

Por ejemplo: Si la prenda superior es distinta a la inferior, por ejemplo, porque me he quitado la guerrera y se está en manga corta, debe de haber un elemento clave que identifique el bando, como es la gorra, chambergo o casco.



BANDO OCCIDENTAL



ROLES

En cada grupo combatiente deberá haber:

- Un líder , que dirigirá su bando y será el enlace con el HQ.
- Un operador de radio, que puede ser el líder de escuadra u otro miembro, que deberá tener un canal permanente con el HQ.
- Sólo podrá haber como máximo un apoyo por escuadra.
- Solo podrá haber como máximo un tirador selecto por escuadra.
- Solo podrá haber como máximo un francotirador por escuadra.
- 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.



BANDO OCCIDENTAL



CIVILES 1/2

El conflicto transcurre en la frontera, y la presencia de civiles es inevitable. Cuidado con el fuego, no queremos cargar la muerte de un civil sobre nuestra conciencia. Los civiles son las víctimas directas de esta guerra.

CUIDADO: Es difícil distinguir a un insurgente de un civil si éste no va armado y con equipamiento de guerra. Se camuflan entre los civiles y aprovechan el desconcierto para atentar sobre nuestras tropas. (El bando occidental no puede ejercer el rol de civil)

Si encuentran un participante del otro bando, sin portar armas ni ningún equipamiento de guerra (chaleco, funda pistola, ceñidor, etc), éste se ha de **considerar civil** en todo momento y nunca se abrirá fuego.

Se permite **cachear a los civiles**. Si durante el cacheo se encuentra un arma escondida, se le confiscará el arma y lo llevaréis detenido al HQ. Entregaréis al mando al insurgente y su arma.

Si al cachear se encuentra un **cuchillo, no es motivo de detención**, deben dejar libre al civil. (cuchillo de Airsoft, no se permiten cuchillos reales en el evento)

Si el civil no quiere colaborar de primeras, se le amenazará apuntando con el arma hacia a él. De esa manera el civil está obligado a colaborar. Si el civil no colabora tras amenaza, puede ser eliminado. **Totalmente prohibido el uso de la fuerza para obligar.**

BANDO OCCIDENTAL



CIVILES 2/2

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 donde podrá responear. 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.

BANDO OCCIDENTAL



REGLAMENTO MÉDICO OCCIDENTAL

Cada jugador llevará un torniquete simulado que entregará la organización. El torniquete es personal e intransferible. Si se pierde el torniquete, éste no se puede remplazar, y por la tanto pierdes la opción a ser curado, desangrándote.

Si has sido impactado, te encontrarás en estado de herido y te tumbarás en el suelo. Si eres tratado por un compañero antes de 5 minutos, colocándote el torniquete (tu propio torniquete), podrás seguir combatiendo en estado de herido. Estando herido se puede divulgar cualquier información.

Si un compañero o médico no te trata en los primeros 5 minutos después de ser impactado, te habrás desangrado y tu estado se considera muerto. *Ver apartado de muerto.*

El torniquete no puede estar preparado para cuando llegue un compañero a tratarte. Es el compañero el que debe buscar y coger tu torniquete. Se recomienda llevarlo en un sitio fácilmente visible.

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

Si estando herido (anteriormente te han puesto tu torniquete), es impactado de nuevo, pasará a estar muerto. *Ver apartado de muerto.*

BANDO OCCIDENTAL



MUERTO/ELIMINADO Y RESPAWN.

- Si ha sido impactado, y ningún compañero te aplica tu torniquete en 5 minutos, estarás muerto
- Cuando estando herido (anteriormente te han puesto tu torniquete), te impactan de nuevo, has sido eliminado y se considera muerto.
- Si eres eliminado a cuchillo, en cualquier situación, se te considera muerto.
- Si eres rematado (has sido tocado por un contrario estando herido tumbado en el suelo) se le considera muerto.

Una vez muerto, debe buscar un médico que le suministre un IV (IntraVenoso). Un IV no es más que una botella de agua. Debe beber la botella y retornarla al médico vacía. En ese momento, el médico le quitará el torniquete y quedará reactivado. Si no tiene un médico cerca deberá dirigirse a base, donde se encuentra el médico de la compañía.

Cada médico de unidad llevará 2 IVs (botellas de agua). Cada misión completada (misión por fase), en base se le cambiará una botella vacía por una llena (si es que tiene alguna). El médico es el responsable de administrar los IVs. La unidad PJ no llevará Ivs.

Si una unidad es eliminada por completo, contactar con mando, por si pudiera manda una unidad PJ para vuestra resucitación. En caso de que no sea posible, os indicará que volváis a base.

BANDO OCCIDENTAL



PUNTOS DE RESPAW ESTRATÉGICOS

El mando dispondrá de unos puntos estratégicos donde podrá guardar suministros de IVs. (solo habrá activado un punto de respaw estratégico, aunque su localización puede cambiar durante el transcurso del evento)

Son cajas que contienen IVs y funcionan como puntos de respaw estratégicos. En el punto habrá un número limitado de IVs.

Un participante eliminado puede acudir al punto donde está la caja, tomar un IV (botella de agua), depositar en el mismo sitio la botella vacía, quitar el torniquete del brazo y guardarlo, y volver al juego.

El participante que tome el último IV, deberá informar al mando (o hacer llegar la información) de que los suministros están agotados.

Si se acude al punto y no hay IVs (solo hay botellas vacías), no se podrá rasponear en ese punto y deberá buscar un médico que le pueda proporcionar un IV, o volver a base.

Los Ivs de los respaws estratégicos estarán marcados de distinto color que los Ivs de los médicos de unidad, para que no haya confusiones e intercambios

Si los puntos de respaw estratégicos han sido tomados, o están siendo atacados desde corta distancia, no se podrán usar.

BANDO OCCIDENTAL



UNIDAD PJ

La unidad Pararescue, además de ocuparse de las tareas de rescate, podrá revivir a los participantes muertos.

Para ello deberán colocar el tensiómetro en la muñeca del participante muerto/eliminado y tomar una medida. Una vez realizada se le retirará el tensiómetro y quedará reactivado.

Si el equipo PJ es eliminado por completo, deberán volver a base para reactivarse, o que uno de sus miembros tome un lvs (proporcionado por otra unidad o de algún respaw estratégico). Una vez reactivado un miembro, puede reactivar al resto con el tensiómetro.

Deberán conocer los protocolos “MEDEVAC” a la perfección. Se entregará un reglamento de procedimiento con dummy y con PNJ, así como instrucciones de como reactivar participantes eliminados (muertos). La organización aportará la mochila médica con todo el material (bolsas de sangre, vendajes, torniquetes, jeringuillas, morfina, etc.) y la camilla de extracción. Aunque pueden llevar su propio material, para aumentar la efectividad del proceso de rescate.



BANDO OCCIDENTAL



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)

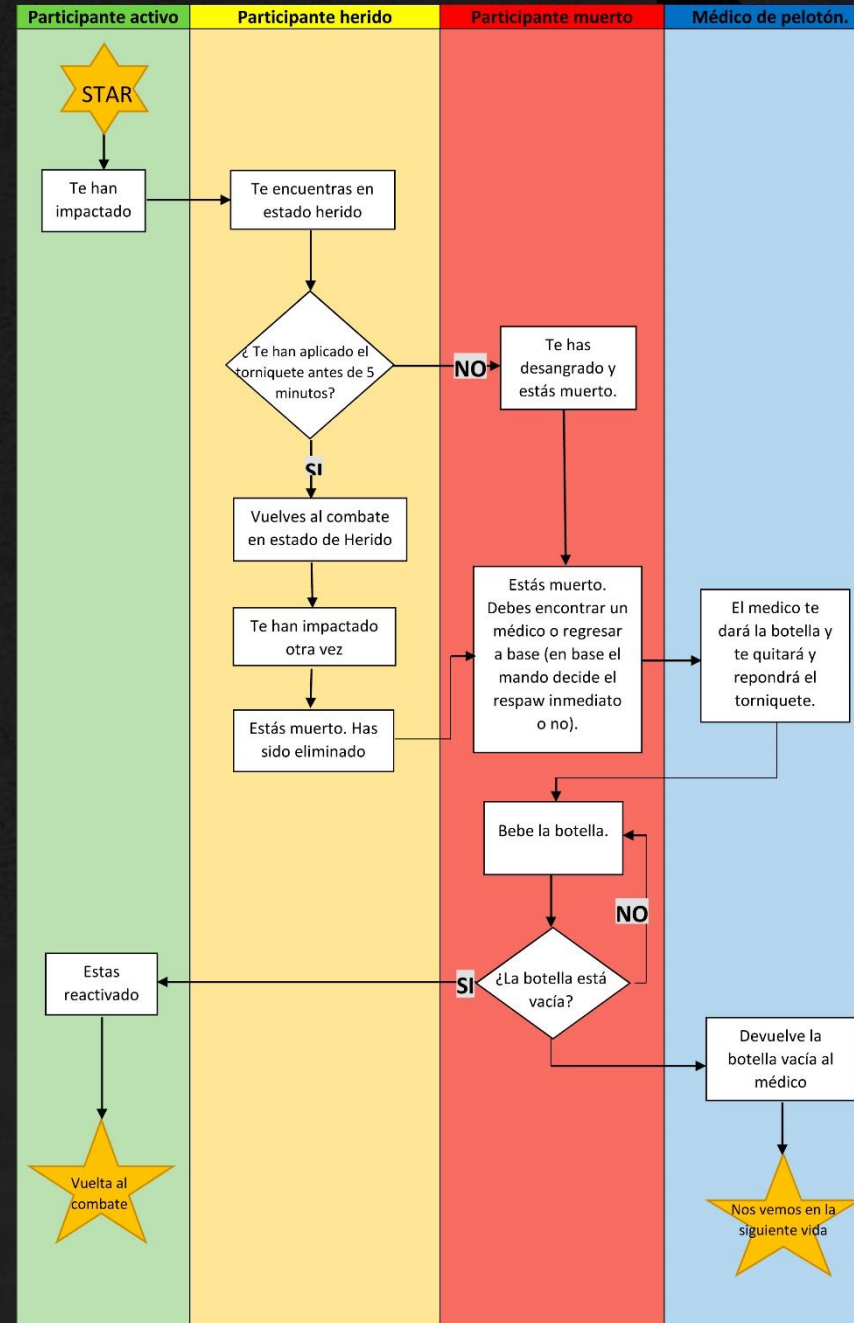


BANDO OCCIDENTAL



OPERATION
WILDBOAR

DIAGRAMA RESUMEN MÉDICO
SE ADJUNTARÁ DIAGRAMA RESUMEN
DEL REGLAMENTO MÉDICO



BANDO OCCIDENTAL

UBICACIONES

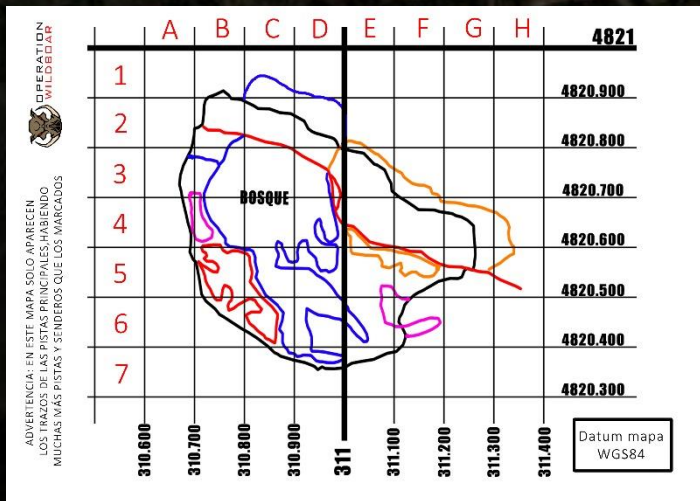
-Se entregará mapa del terreno de juego, con las cuadrículas y coordenadas de referencia. Cada cuadro representa 100 m².

-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.

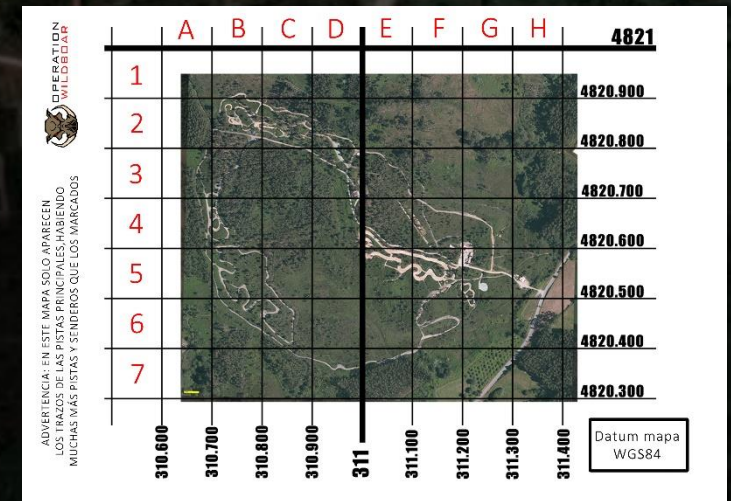


OPERATION
WILDBOAR



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 OCCIDENTAL

UBICACIONES

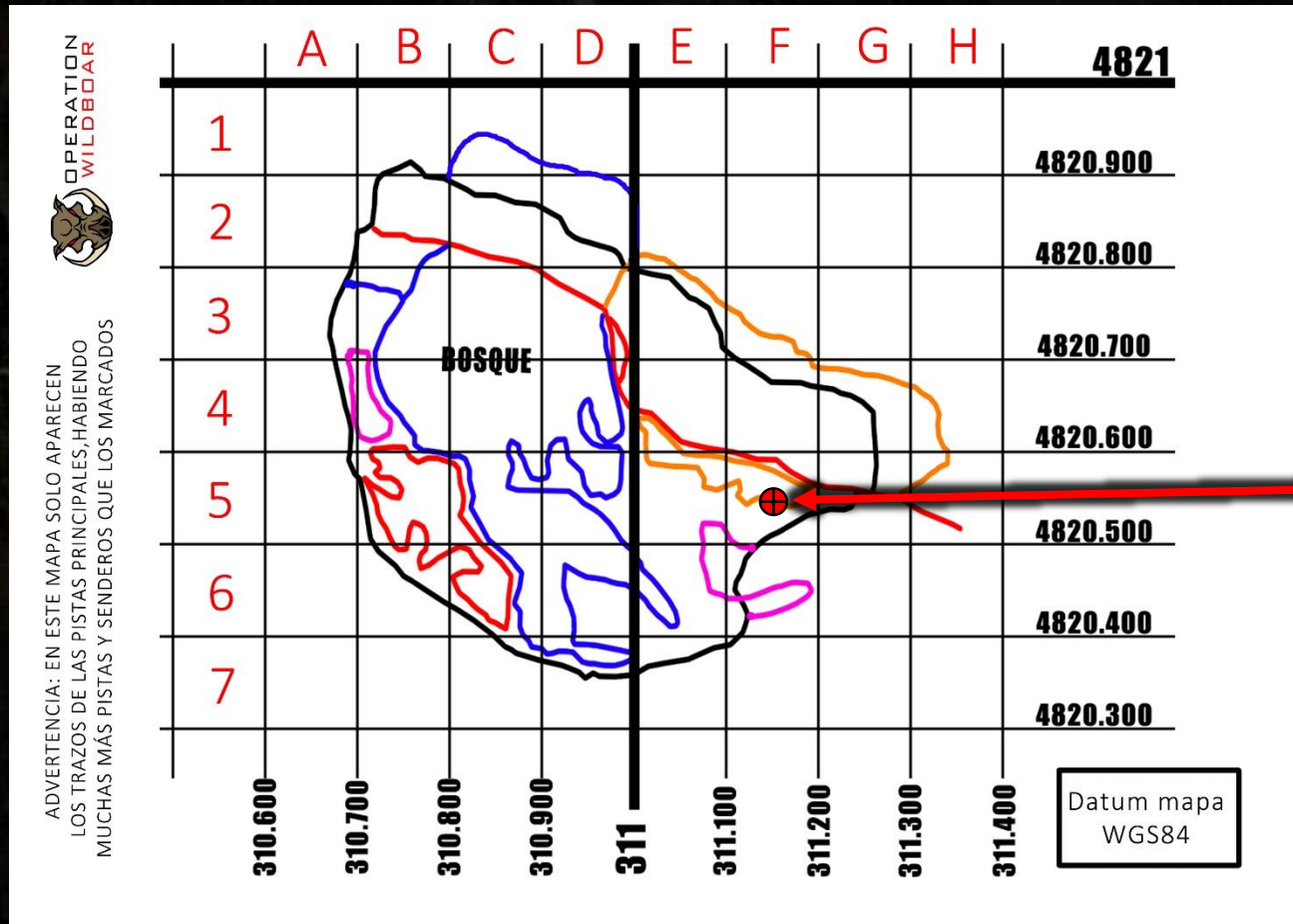
SATELLITE TRACKING V. X71 PRO



OPERATION
WILDBOAR

Ejemplo UTM:  311.150 4820.550

Cuadrícula:  F5



BANDO OCCIDENTAL



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

