OPERATION WILDBOAR

INTRODUCCIÓN

OPERACIÓN WILDBOAR es un formato de evento tipo MilSim (**Mil**itar-Simulation) de corta duración. (entre 6 y 8 horas)

Se trata de simular un conflicto de la forma más realista posible dentro de nuestras posibilidades, utilizando una serie de atrezzo y buscando la mayor inmersión posible para conseguir tal fin.

Son dos los grupos de factores necesarios para alcanzar este nivel de realismo: los propios de la organización y la inmersión de los jugadores.

Por lo que la experiencia también depende del COMPROMISO Y VOLUNTAD de los jugadores, desempeñando el rol asignado.

No es un formato adecuado para aquel perfil de jugadores que busca un boleo injustificado. Tampoco es adecuado para jugadores noveles.

Conocimientos previos sugeridos:

- Orientación en el terreno
- Interpretación de mapas y navegación GPS.
- Comunicaciones: uso adecuado de la radio.
- Conocimiento de las propias limitaciones.

LIDER DE EQUIPO: Debes aprender este reglamento y eres responsable de trasmitirlo a tu equipo.

JUGADOR: Debes aprender este reglamento.

El conocimiento de este reglamento repercutirá en el buen desarrollo del evento y hará que la experiencia sea óptima.

El evento se regirá por el siguiente reglamento.

El reglamento WILDBOAR cumple a su vez con el Reglamento General de la Federación Asturiana de Airsoft.

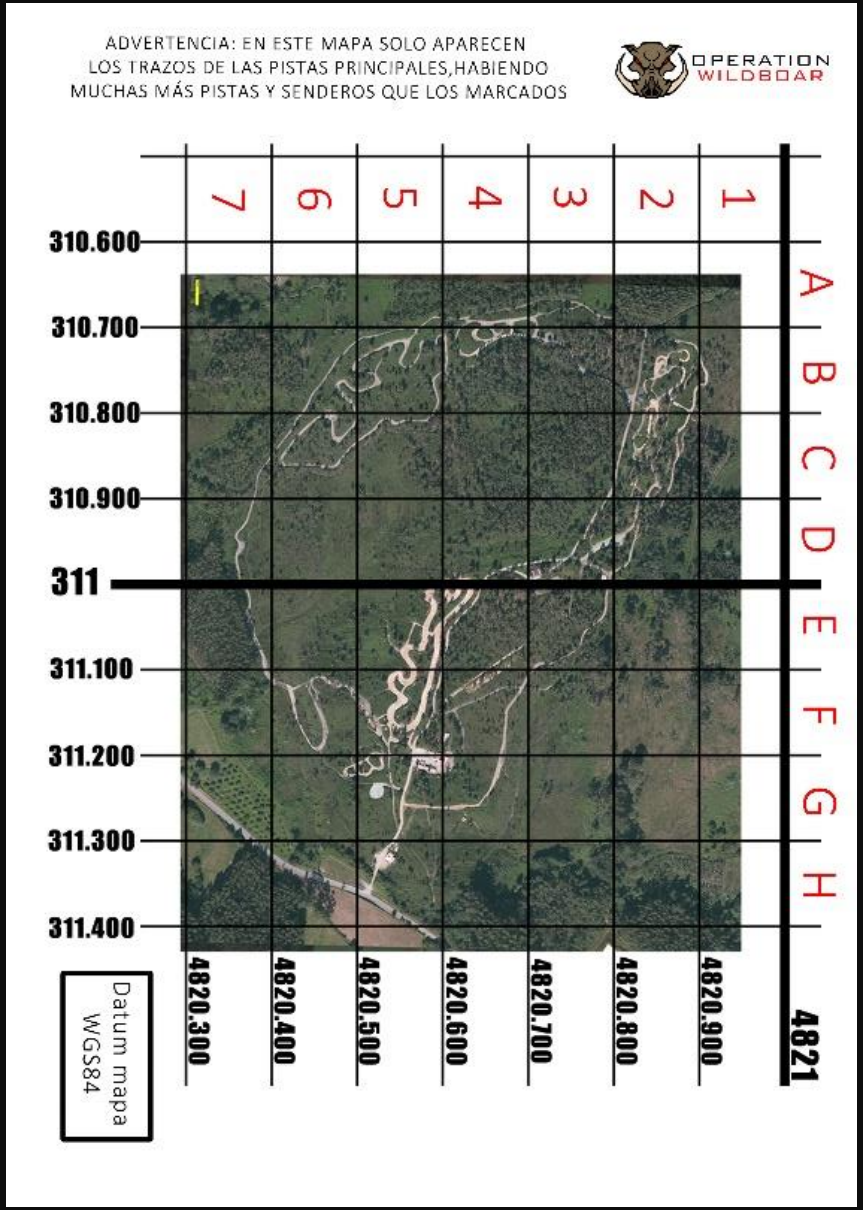
REGLAMENTO

OTAN

ORIENTACIÓN Y NAVEGACIÓN

COORDENADAS UTM

- Se requieren conocimiento básicos de orientación. Manejarse con coordenadas UTM.
- Se darán ubicaciones precisas con coordenadas UTM, por lo que es necesario un dispositivo GPS, o en su defecto alguna aplicación de móvil GPS (ORUXMAPS recomendado).
- Se enviará a los lideres de cada equipo el mapa del terreno de juego. Es responsabilidad de los participantes llevar el mapa durante el evento.
- En algunos casos se darán posiciones precisas por coordenadas en UTM, y en otros casos se marcarán sectores (cuadrículas).



UNIFORMIDAD OTAN

INDUMENTARIA Y PORTAEQUIPO

Uniformidad completa de algún ejército de la OTAN.

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

Evitar pañuelos shemag u otros accesorios que puedan confundirse con insurgentes

Una buena caracterización ayuda a crear una mayor inmersión y mejora mucho la experiencia de juego.

RÉPLICAS

Durante el checking o paso de crono, se pedirá la tarjeta de armas. Toda arma ludico-deportiva de airsoft deberá ir acompañada de su respectiva tarjeta de 4ª categoría. Las potencias se medirán en Julios, teniendo en cuenta la tabla de conversión a fps de abajo:

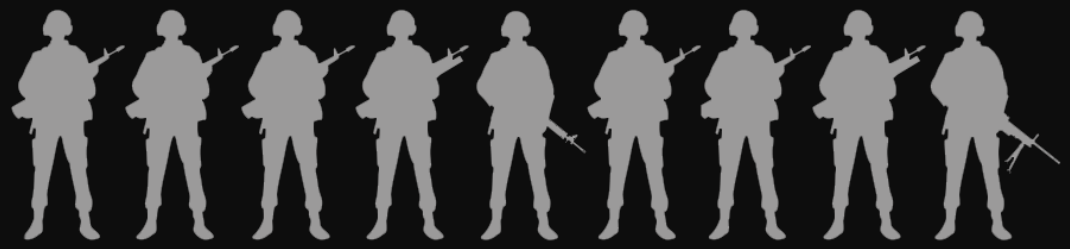
Tipo ALD	Velocidad máxima (FPS)*	Distancia seguridad	Requisitos
Pistola y revolver	320	5 m	
Subfusil, fusil y escopeta	350	5 m	
Ametralladora de apoyo	400	15 m	-Solo puede tener la opción de ráfaga operativa y el seguro, nunca la opción semiautomática. -Siempre que sea posible debe tener cuerpo de metal e intentar simular el peso de una real.
Tirador selecto	450	20 m	- Debe emular a un arma real que se utilice con ese fin. -Capada o inutilizada la opción automática (siempre que no comprometa la funcionalidad del arma) -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.
Francontirador de cerrojo	550	30m	-Ser de acción simple, teniendo que cargar cada disparo de forma manual.

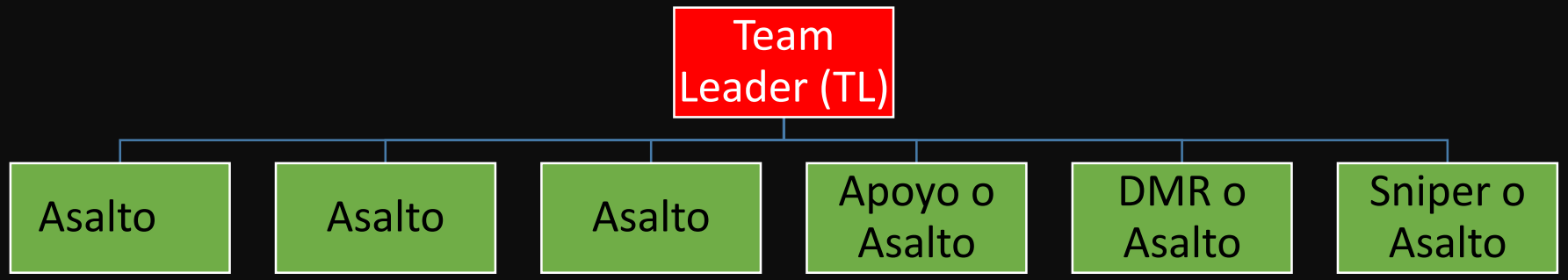
Si un participante precisa una modificación del hop-up, una vez pasado la prueba del crono, deberá comunicarlo a la organización y repetir la prueba.

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

No existirá ningún tipo de tolerancia. Cualquier ALD que supere el límite en una de las mediciones no será utilizada en el juego.

EQUIPO/ROLES





-Máximo un apoyo por escuadra

-Máximo un DMR por escuadra

-Máximo un Sniper por escuadra

Apoyo, DMR y Sniper deben llevar pistola como secundaria obligatoriamente.

El número de miembros que conforman la escuadra puede variar, pero los roles y sus limitaciones serán los mismos

ROLES DE ESPECIALISTA

LOS ROLES SON EXPLICADOS EN UN DOCUMENTO APARTE

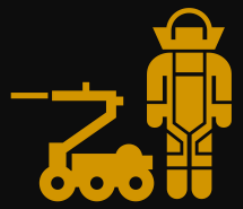
MÉDICO
Puede curar a un jugador herido grave (2º impacto)

ARMERO
Puede arreglar una replica inutilizada.

OPERADOR DE RADIO
Lleva las radio-comunicaciones

LOS ROLES DE “MÉDICO”, “ARMERO” Y “COMUNICACIONES” deben realizarlos siempre la misma y única persona durante todo el evento. Son roles fijos.

INGENIERO
Experto en sistemas electrónicos y telecomunicaciones.



ARTIFICIERO
Experto en manejo y desactivación de explosivos.

ESPECIALISTA NRBQ
Conoce los procedimientos de actuación frente amenazas nucleares,radiológicas, bacteriológicas y químicas.

ESTOS ROLES pueden desempeñarlos una o más personas. Al menos una persona debe conocer el protocolo, pero cuántas más personas lo conozcan y vayan preparadas para realizarlo, más posibilidades de éxito

MUNICIÓN/CARGADORES/REABASTECIMIENTO

Solo se aceptan cargadores tipo Midcap o Realcap.

Solo se permite el uso de bolas Biodegradables

No se pueden portar bolas fuera de los cargadores ni consumibles (gas,co2, et) durante el juego. No se pueden recargar los cargadores salvo en la base u otro lugar previamente descrito.

El número de cargadores que se pueden portar y el máximo de bolas por cargador permitido están descritos en la siguiente tabla :

Rol de combate	Bolas por cargador	Nº de cargadores
Pistola	Lleno (no se permiten cargadores extendidos)	3 cargadores (2 + el puesto)
Asalto	32 x cargador	8 cargadores (7 + el puesto)
Apoyo*	400 x cargador	2 cargadores (1 + el puesto)
DMR	32 x cargador	4 cargadores (3 + el puesto)
Sniper	15 x cargador	4 cargadores (3 + el puesto)

* Apoyos pueden llevar una bolsa zip con 400 bolas para la recarga si no disponen de un segundo cargador.

Se va a controlar el número de bolas y cargadores.

GRANADAS

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

Granadas de mano tienen un rango de eliminación de 5 metros desde el punto donde detona. Todos los participantes en ese radio de 5 metros del punto de impacto no protegidos por cobertura DURA se les consideran heridos.

Las granadas son de un uso, únicamente se pueden recargar o reactivar en la base

HERIDOS/ELIMINADOS

IMPACTO

- Todo jugador impactado por una o más bbs en cualquier parte de su cuerpo o equipamiento será considerado una baja y su estatus será el de jugador "HERIDO". A excepción de si le impactan en la réplica, que en ese caso quedará inutilizada.
- El fuego amigo es considerado impacto.
- La eliminación por voz solo se podrá realizar cuando las distancia sea menor de 5 metros.
- Si dos participantes disparan simultáneamente y ambos son impactados, ambos son eliminados.

GRITAR LA BAJA

· El jugador al ser impactado deberá gritar su baja ("¡vale!","¡herido!....) y deberá sentarse o tumbarse en el suelo de inmediato.

· Deberá sacar su pañuelo rojo y ponerlo en lugar visible.

· Sólo ahora está en condiciones de solicitar ayuda.

· El jugador Herido puede hablar ,(también por radio) , pero no recargar sus cargadores o probar su réplica. Debe remitirse sólo al rol de herido que pide ayuda y da información de lo que hay en su entorno

· A un jugador herido (con pañuelo rojo) no se le puede disparar ni tampoco se puede usar como cobertura.

Si un jugador que ha sido impactado por primera o segunda vez, se mueve del sitio del impacto, estará eliminado. Los heridos no se mueven.

SISTEMA DE CURACIÓN:

PRIMER IMPACTO (HERIDO LEVE):

El jugador herido solo puede volver al juego si un compañero le coloca el torniquete antes de que pasen 15 minutos. El jugador volverá al juego con el torniquete puesto. (funciona como testimonio de que ha sido impactado 1 vez)

SEGUNDO IMPACTO: (HERIDO GRAVE, requiere médico):

- Solo puede curarte un médico.
- El médico te colocará una venda en el brazo contrario al del torniquete (funciona como testimonio de que has sido impactado una segunda vez)
- El médico aplicará su protocolo para intentar curarte. Volverás al juego o estarás eliminado dependiendo de si la asistencia médica se realiza con éxito. (Regla de médico)

TERCER IMPACTO:

- Estás eliminado definitivamente y deberás dirigirte a base mostrando el pañuelo rojo para indicar que no estás en juego.

DESANGRE: Si el jugador no recibe atención en 15 minutos, se habrá desangrado y estará eliminado definitivamente. Se dirigirá a base.

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

Tanto el torniquete como la venda no se podrán quitar en ningún momento salvo en base, ya que funcionan como testimonios de impactos.

REGLA DE MÉDICO

* El médico atenderá a un herido grave (cuando recibe un 2º impacto, es decir, ya lleva un torniquete puesto en brazo y precisa atención médica)

Los médicos utilizarán un sistema de cartas para intentar curar a sus compañeros. Mediante una aplicación móvil para Android, que hemos llamado “Medical Cards”, se obtendrá aleatoriamente una carta que indicará lo siguiente:

DIAGNÓSTICO, TRATAMIENTO Y ALTA MÉDICA

El médico deberá utilizar los recursos que indica la carta para poder curarte. En algunos casos no hay tratamiento posible (aunque no exime el gasto de recursos) y no podrá hacer nada por ti (irás eliminado directamente), en otros casos te quedarán secuelas (no poder usar primaria….) o incluso requerir “MEDEVAC”.

El médico irá surtido con una serie de recursos (vendajes, ampollas de morfina, suero, vías …etc.) que proveerá la organización. Las ampollas que empleará el médico en curarte las guardarás y las devolverás la próxima vez que pases por base.

- Un médico puede decidir a quién asistir, pero una vez obtenida la carta deberá respetar el procedimiento.

***MÉDICO*: VER DOCUMENTO DE PROTOCOLO DE SU ROL**

REGLA DEL CUCHILLO

Se podrán efectuar bajas con algún tipo de cuchillo **dummy/plástico**. Entiéndase como cuchillo; hachas, machetes, bayonetas, etc.

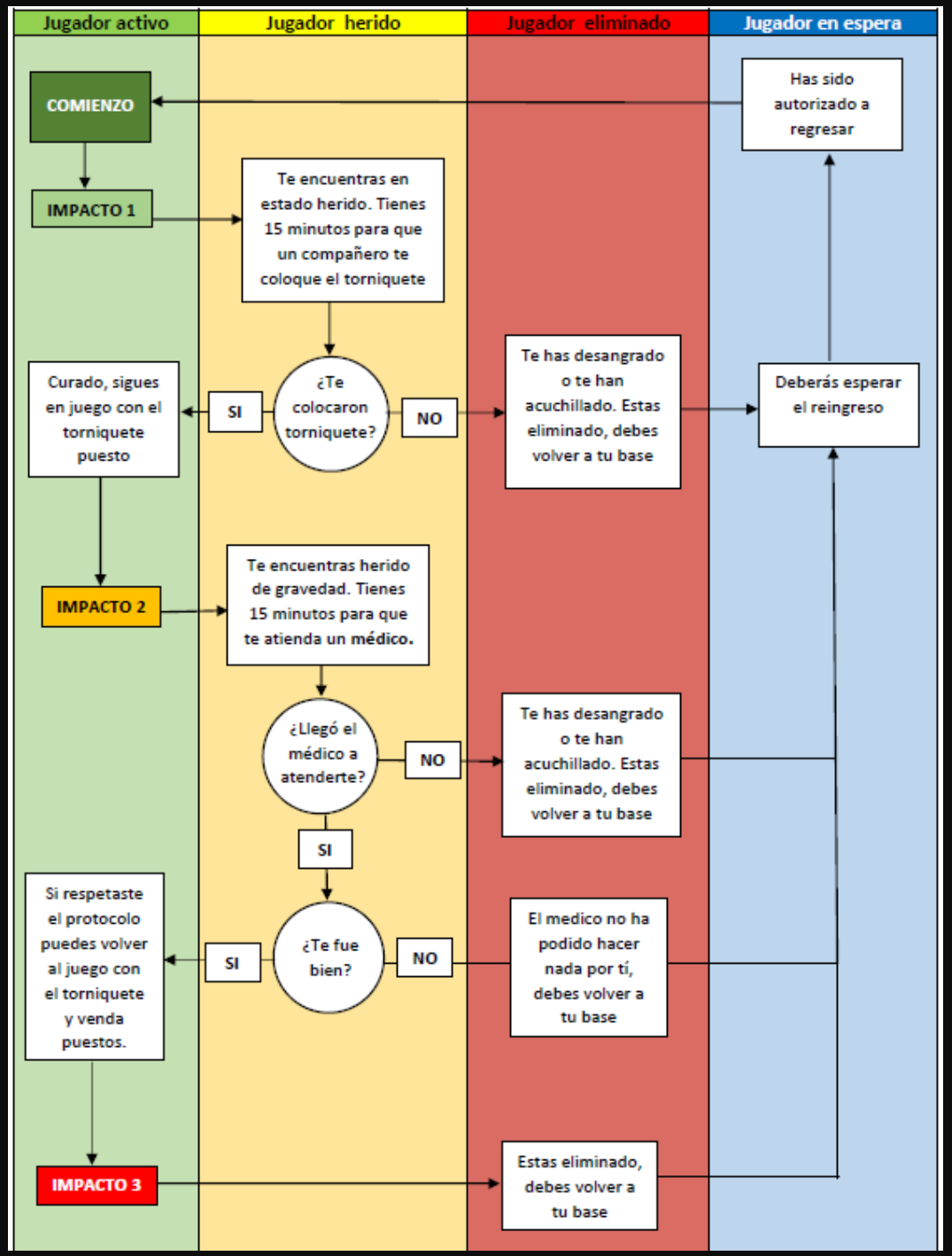
· Un jugador dado de baja con cuchillo será considerado ‘ELIMINADO’ automáticamente, no podrá gritar la baja ni podrá pedir médico y deberá dirigirse en silencio a su base.

· Un jugador que no posea cuchillo no podrá efectuar una baja “sólo con la mano”.

· Jugadores en estado de ‘Herido’ y pidiendo médico pueden ser acuchillados para darlos por ‘eliminados’.(Rematados)

· Jugadores que no posean cuchillo podrán usar cualquiera de los que estén en juego, ya sea de un compañero o del jugador herido.

DIAGRAMA RESUMEN SITEMA DE CURACIÓN



PROTOCOLO CON CIVILES/INSURGENTES

Existirá la figura de civil. Normalmente, la indumentaria de los lugareños e insurgentes de la zona es la misma, por lo que cuesta diferenciar entre un civil y un insurgente. La única manera de diferenciarlos a simple vista, es ver si portan “material de guerra”. El bando insurgente puede aprovechar eso a su favor, y camuflarse haciéndose pasar por civil.

Si se avista un lugareño que no lleva ningún equipo de guerra no se le considerará hostil en primera instancia (puede ser un civil o no). Las fuerzas OTAN no pueden abrir fuego contra población que no esté armada y/o suponga una amenaza.

*Por equipo de guerra se entiende armas de fuego, chalecos, fundas de pistola, ceñidor, etc. (las radios no se consideran material bélico, en manos de “civiles” son considerados como teléfonos móviles)

Identificación y registro de un civil

Un civil puede ser identificado y registrado. La identificación de un civil se realizará mediante la comprobación de su carnet de ciudadano.

Si durante el registro se le encuentra un arma o cualquier artefacto que suponga una amenaza, automáticamente se dejará de considerar civil, será capturado y llevado a la base OTAN. Si es registrado y no supone una amenaza se le debe dejar ir. (encontrar un cuchillo no es motivo de arresto. (se entiende siempre cuchillo de goma, no se permiten cuchillos reales en el evento).

PROTOCOLO CON CIVILES/INSURGENTES

Si durante un registro, el civil no quiere colaborar de primeras, se le podrá amenazar apuntando con el arma hacia a él. (no apuntar a la cara).
De esa manera el civil está obligado a colaborar. Si el civil no colabora se considera que se ha salido del rol, así que contactar con mando/organización quien tomará cartas en el asunto. Totalmente prohibido el uso de la fuerza para obligar.

Si esta teniendo lugar un combate, y los “civiles” no huyen de la zona de conflicto, o no reaccionan de manera que lo haría un civil en esa situación, serán considerados hostiles.

Si las fuerzas OTAN hieren por error a un civil, deberán asistirle y aplicarle su torniquete. Será el propio civil el encargado de reclamar el torniquete al soldado causante del impacto. Si nadie se responsabiliza del impacto será el líder de la unidad quién entregue su torniquete y si este ya no lo tiene disponible, escogerá a un soldado de su unidad que aún lo tenga para su entrega al civil herido. El hecho de perder el torniquete significa que no podrá ser curado cuando se reciba un impacto, siendo eliminado y debiendo dirigirse a base. (pierde la opción de ser curado)

PROTOCOLO CON VEHICULOS

(SOLO EN EL CASO DE QUE HAYA VEHICULOS EN EL EVENTO)

Los vehículos no superarán la velocidad de 20 km/h.
Los vehículos seguirán siempre la misma ruta previamente marcada.
Los vehículos solo podrán ser conducidos por las personas designadas por la organización.
Se distinguirán dos procedimientos a seguir en función del rol que este desempeñando el vehículo:

Vehículo en modo organización: Si el vehículo no dispone de ningún identificativo en el parabrisas haciendo alusión a un bando en concreto, se considerará que el vehículo esta realizando labores de organización del evento, y por lo tanto, se le ignorará como elemento de juego. Prohibido utilizar el vehículo como cobertura o escudo.

Vehículo en juego: El vehículo dispondrá de un identificativo en el parabrisas indicando si se trata de un vehículo OTAN o de un vehículo local.(bandera OTAN, o bandera de la REGIÓN).
Si se trata de un vehículo local pueden darse dos opciones :

- Que sean civiles lugareños
- Que sean insurgentes

Por lo que deberá seguirse el protocolo de Civiles/Insurgentes.

En cualquier caso:
*Bajo ningún concepto se puede disparar a un vehículo ni utilizarlo como cobertura o escudo.
*Los ocupantes del vehículo no pueden disparar desde el interior de vehículo, si establecen contacto inmediato deberán bajarse automáticamente del vehículo. El vehículo retrocederá y no interferirá.

PROTOCOLO CON VEHICULOS

BANDO OTAN ante vehículo local, puede realizar las siguientes acciones (ACCIONES DE CONTROL):

- Ante la presencia de un vehículo local se seguirá el protocolo de civiles/insurgentes:
El vehículo puede ser interceptado, por un jugador (o grupo de jugadores) situándose frente al mismo e indicando que se detengan. (pueden incluso encañonar, pero nunca disparar). Evidentemente hay que hacerlo con la suficiente antelación y visibilidad que permita al vehículo detenerse en condiciones de seguridad. También puede ser retenido en los controles (CheckPoints)

- Puede realizarse un registro tanto del vehículo como de sus ocupantes. Para ello puede indicarse a los ocupantes del vehículo que bajen y ser identificados e incluso registrados. (excepto el conductor, que no deberá abandonar el vehículo, por seguridad, aunque si se le puede pedir que se identifique). Es posible que algún objetivo insurgente use vehículos para desplazarse.

- Con los ocupantes del vehículo se actuará según el protocolo de civiles. Una vez identificados, si no portan armas, material bélico, no transportan mercancía prohibida o sensible, ni se les busca o son un objetivo, se les deberá dejar irse.

- Si portan armas o algún material sensible , o son un objetivo, pueden ser retenidos, siguiendo el protocolo anteriormente descrito.

BANDO INSURGENTE ante vehículo OTAN, puede realizar las siguientes acciones (ACCIONES OFENSIVAS)

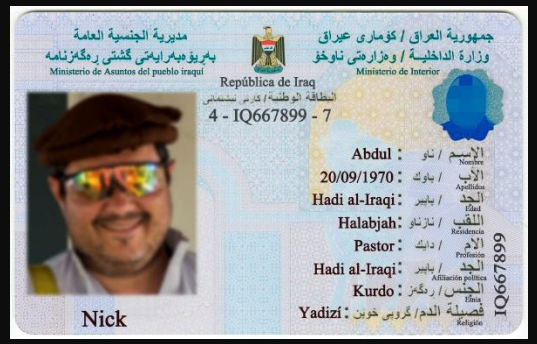
- Los insurgentes no pueden hacer detenerse a los vehículos, únicamente pueden realizar una acción ofensiva. (EMBOSCADA)

- Podrán eliminar al vehículo (y por ende a sus ocupantes) impactando una granada de 40mm desde un lado de la carretera. PROHIBIDO ATACAR UN VEHICULO DESDE LA PROPIA CARRETERA, POR SEGURIDAD.

CHECKPOINT, PUESTO DE CONTROL

El bando OTAN puede montar puestos de control (CheckPoints)
Los CheckPoint tienes como objetivo:

- Control del tráfico de vehículos y personas en ambas direcciones.
- Identificación de todas las personas que atraviesen el control en ambas direcciones, para ello se solicitarán identificaciones. Deberán seguir el protocolo de civiles/insurgentes
- Controlar el tráfico de coches y su registro. Deberán seguir el protocolo de Vehículos
- Un civil que se niegue a identificarse puede ser detenido siguiendo el protocolo de civiles/insurgentes.
- Para el control del tráfico tanto de personas como vehículos, podrá exigirse un registro por escrito o una comunicación por radio a base.



COMUNICACIONES

Los canales PMR que podrán usar el bando OTAN son los siguientes:

CANAL PMR	FRECUENCIA PMR	
1	446,00625	CANAL ORGANIZACIÓN
2	446,01875	FRECUENCIA OTAN
3	446,03125	FRECUENCIA OTAN
4	446,04375	FRECUENCIA OTAN
5	446,05625	FRECUENCIA OTAN
6	446,06875	FRECUENCIA OTAN
7	446,08125	FRECUENCIA OTAN
8	446,09375	FRECUENCIA OTAN
9	446,10625	FRECUENCIA ENEMIGA
10	446,11875	FRECUENCIA ENEMIGA
11	446,13125	FRECUENCIA ENEMIGA
12	446,14375	FRECUENCIA ENEMIGA
13	446,15625	FRECUENCIA ENEMIGA
14	446,16875	FRECUENCIA ENEMIGA
15	446,18125	FRECUENCIA ENEMIGA
16	446,19375	RESTRINGIDO (ORGANIZACIÓN)

El CANAL 1 será el de la organización. Este canal sólo será utilizado en caso de emergencia.
Así mismo, el canal 16 queda restringido al uso de la organización.

Los canales asignados para el bando OTAN son del 2 al 8. Cada escuadra deberá estar en comunicación con el mando, a través del canal que designen para su uso.

Los canales PMR "FRECUENCIA ENEMIGA" son los que usará el otro bando. No se permite el monitoreo de las comunicaciones enemigas, ni su interferencia. Se suponen que son frecuencias encriptadas.

Será el mando quien organice la malla de radio y asigne las frecuencias.

SIMBOLOGÍA

En algunos objetos o zonas, se pueden encontrar los siguientes símbolos:

Indica artefacto explosivo IED o zona minada. NO ACERCARSE. Solo puede acercarse a la zona o interactuar con el IED el especialista artificiero.

Símbolo de radiación. No se puede interactuar con los objetos radiactivos o acceder a zonas radiadas sin la protección adecuada.

EQUIPO NECESARIO [checklist]

CHECKLIST ORIENTATIVA

En rojo, son objetos obligatorios.

☐Uniforme – Camuflaje con el patrón correcto para el bando asignado.
☐Casco o prenda de cabeza – Ver reglas de bando.
☐Botas
☐Gafas homologadas (si son abiertas deben llevar goma anti-caida)
☐Replica primaria en regla (Se pedirá tarjeta de armas y se pasará crono)
☐Replica secundaria. *(Obligatorio para algunos roles, Ver apartado Equipo/roles,* Se pedirá tarjeta de armas y se pasará crono*)*
☐Protección Facial. (Se recomienda)
☐Papel y lápiz. *(requerido para el jefe de equipo y operador de radio)*
☐Reloj de pulsera
☐Pañuelo rojo de Herido/Eliminado
☐Radio *(requerido para el jefe de equipo y operador de radio)*
☐Navegador GPS o aplicación móvil *(muy recomendable, se darán coordenadas exactas….)*
☐Comida y agua – No se para a comer, se come durante el transcurso del evento.
☐Torniquete (si no se porta, pierde la opción de ser curado)
☐Chaleco (Plate carrier, Chest Rig, Cinturón portaequipo ..etc)
☐Cargadores
☐Correa portafusil
☐Guantes
☐Ropa de abrigo y/o de repuesto
☐Teléfono móvil
☐ Documento de identificación (D.N.I)
☐Tarjetas de armas 4ª categoría de todas las ALDs a utilizar.

Equipo a dejar en la base (prohibido portar en juego):
☐Bolas biodegradables
☐Speedloader
☐Gas
☐Co2
☐☐**Bolsa de basura: La basura que generas, vuelve contigo.**

Roles especiales, consultar equipamiento en el protocolo específico

POLÍTICAS

- Se reserva el derecho de admisión.
- Sólo se admitirán personas mayores de 18 años*. (entre 16 y 18 años se permite la participación si su padre/madre o tutor legal es jugador y esta a su lado en todo momento)
- No se realizará reembolso por concepto de inscripción a jugadores cuando:
  - No se hayan presentado al evento.
  - Debido a una irregularidad*, no puedan participar en el evento.
  - Hayan sido expulsados del evento por alguna infracción grave.
- Se reserva el derecho de no admitir a un participante que exceda en 30 minutos el horario de llegada establecido.
- Se reserva el derecho de no aceptar jugadores que lleguen vestidos con uniforme y/o equipamiento de cualquier punto al campo de juego e instalaciones.

- La organización no se hará responsable por hurtos o pérdidas de elementos de ningún tipo.

· Todo material Fotográfico y Audiovisual generado por la organización o por los equipos asistentes, será usado por la organización para los fines que estime conveniente y publicado en las redes sociales existentes para su misma difusión siendo estas de carácter público al momento de generado lo anterior.

· El cierre de inscripciones se hará con 1 mes de antelación a la fecha de inicio del evento.

· Las inscripciones se harán exclusivamente a través del sitio web www.taskforce151.es completando formulario destinado para ello, y concluirán con el pago de la inscripción en la cuenta corriente facilitada.

· El Jugador/Equipo declara haber leído con atención y detenimiento lo anterior y declara que conoce el reglamento, protocolos y políticas.

· Dudas, consultas, reclamaciones y/o sugerencias por favor remitirse a taskforce151asturias@gmail.com.

Este tipo de eventos requieren un mínimo aforo para poder desarrollarse. Para asegurar un desarrollo bueno del evento y con ello ofrecer la mejor experiencia posible a los participantes, se tomará las siguientes medidas de cancelación y devolución del importe de la inscripción:

- Si cancela la inscripción con al menos 3 semanas de antelación, se devolverá el 100% del importe de la inscripción. Pasado ese tiempo no se devolverá el importe de la inscripción pero puede pasar a ocupar esa plaza un compañero o alguien que pueda estar en lista de espera.

- En caso de cancelación del evento, se devolverá el 100% del importe.

En caso de accidentes donde la integridad física del participante se vea afectada, la organización tendrá derecho de evaluar dependiendo la gravedad, la suspensión o no del evento.

PROTOCOLO DE EMERGENCIAS

En el caso de que cualquier participante sufra un accidente, se paralizará las actividades. Automáticamente la organización se acercará rápidamente a donde esté el accidentado con un botiquín portátil, se realizará una primera valoración del accidentado, y aplicándole los primeros auxilios necesarios.

En el caso de que el accidente no sea leve, se le trasladará a un centro médico, siempre y cuando sea seguro su traslado, en caso contrario se llamará a los servicios de emergencia (112) para solicitar su asistencia.

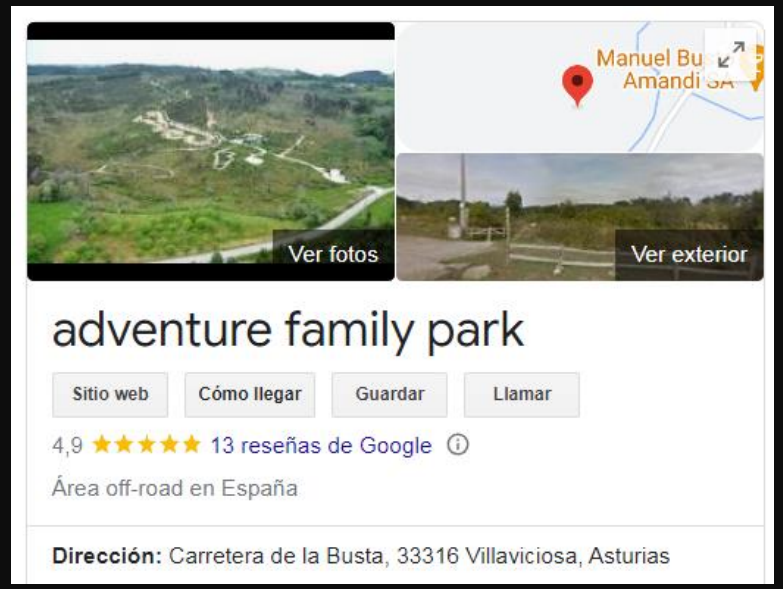
En accidentes graves con riesgo para la integridad vital del accidentado se llamará al 112 en primera instancia antes de actuar y se seguirán sus instrucciones.

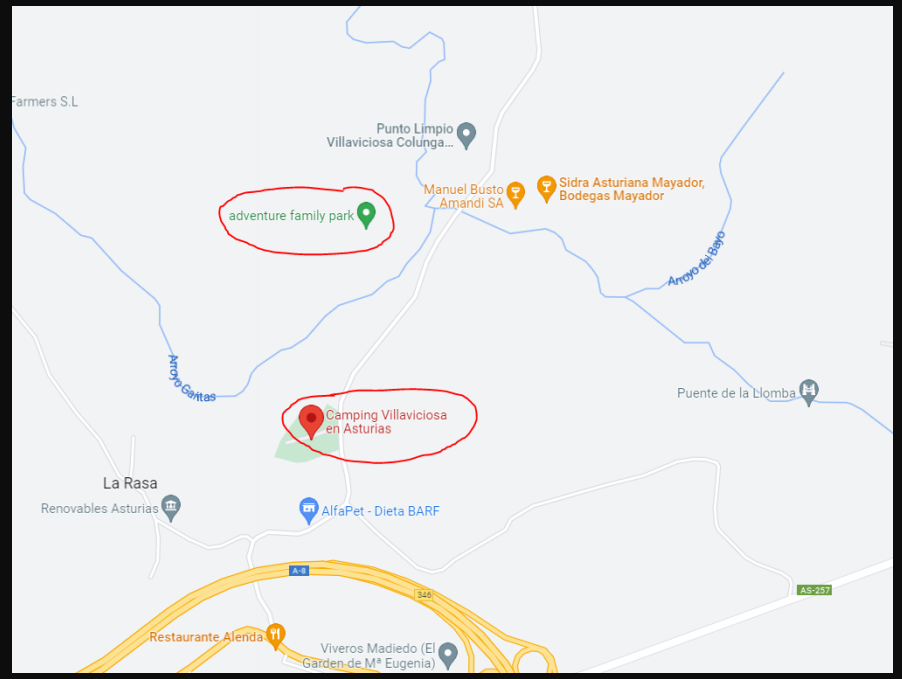
El botiquín de emergencias se encontrará accesible en la zona de vida, o una zona próxima, y habrá varios miembros de la organización responsables de ir en su búsqueda en caso de emergencia, para así mejorar los tiempos de respuesta ante accidentes.

La organización dispondrá de coches para traslados a centros de atención sanitaria.

UBICACIÓN DEL EVENTO

Instalaciones de Adventure Family Park:
https://adventurefamilypark.com/





Alternativas de hospedaje:
Camping de Villaviciosa. A 600 metros del evento.
https://www.campingvillaviciosa.es/