



ODYSAPRO

Pegatiros
Mundo Airsoft
& Wargames

- foro oficial -

AIRSOFT

SECRETOS DE BENGASI

UNA HISTORIA DE CONTRATISTAS

1r EPISODIO-07.08.MAR.2020-GIRONA

WORKING IN PROGRESS

WWW.PEGATIROS.COM-PRO@ODYSAPRO.ES-616474208

ESTA es una PRODUCCIÓN de JUEGOS DE AIRSOFT organizada por ODYSA PRO, dirigida y producida por Naipes Odysa con el apoyo de los COLABORADORES que APARECEN ESTE CARTEL. NUESTROS EVENTOS tienen como ÚLTIMA FINALIDAD fomentar LA PRÁCTICA de NUESTRO HOBBY AIRSOFT al MÁXIMO NIVEL, en ENTORNOS ADECUADOS y con una CORRECTA ORGANIZACIÓN. Más información en WWW.PEGATIROS.COM.

DOCUMENTO DE INSTRUCCIÓN

[REGLAMENTO DE JUEGO]

Para el correcto funcionamiento del juego de Airsoft es de vital importancia que todos los participantes **APRENDÁIS** el siguiente reglamento.

- **SOY JEFE DE EQUIPO, ¿Qué debo hacer?**
- Debes aprenderte el reglamento y enviar este documento a todos los participantes de tu equipo.
- **SOY PARTICIPENTE, ¿Que debo saber?**
- Debes aprenderte este reglamento.

Si todos lo domináis la jornada será perfecta.

CONTENIDO DEL REGLAMENTO

Uniformidad e identificación.

Seguridad.

Material de juego.

Reglamento de Sanitarios.

Heridas y eliminación.

1. El Pañuelo Rojo.
2. Estados del jugador.
3. Reglamento de Sanitarios.
4. Acciones con jugadores heridos.
5. Acciones de los jugadores heridos.
6. Heridas a corta distancia.

Reglamento de Ingenieros.

Armamento Especial para Airsoft.

Reglamento de Prisioneros.

Interrogatorios.

Comunicaciones.

Reglamento de vehículos.

Organización del ejército.

Áreas del terreno de Juego.

UNIFORMIDAD E IDENTIFICACIÓN

La uniformidad es flexible, el terreno es boscoso y árido, y el guion és sobre contratistas / fuerzas encubiertas por la CIA americana, desplegadas en Líbia. Se permite Guillie Suit.

Se requiere:

- Indumentaria militar o táctica.

Los bandos se diferenciaron por el color del brazalete.

SEGURIDAD

Se requiere:

- Gafas de protección homologadas por Norma Europea EPI-89/686/CEE (**EN166 A o B**), o estándar americano **ANSI Z87.1**.
- Gafas ajustadas entorno a los ojos, que imposibiliten el paso de una bola desde cualquier ángulo.
- Gafas aseguradas con un elástico por detrás de la cabeza.
- Botas que agarren el tobillo.

Se recomienda:

- Protección facial integral

El incumplimiento de cualquier punto niega el acceso al juego.

MATERIAL DE JUEGO

ES OBLIGATORIO QUE TODOS LOS JUGADORES UTILICEN
MUNICIÓN BIODEGRADABLE.

ODYSA os recomendamos que todo lo indicado más abajo lo llevéis como material imprescindible para que podáis disfrutar del juego por todo lo alto.

Por las características del evento no habrá zona de acampada aunque sí habilitaremos sendos Cuarteles Generales dónde podréis dejar agua o la mochila.

Debéis seleccionar bien todo aquel material que deseéis llevar a la partida. Recomendamos llevar una mochila marcada con vuestros datos.

MATERIAL OBLIGATORIO INDIVIDUAL:

- DNI (Imprescindible para la inscripción, deberá ir siempre con vosotros)
- Gafas o máscara para la protección ocular homologada.
- Réplica o réplicas en perfecto estado y listas para ser usadas - FPS regulada para la normativa.
- Bolas biodegradables.
- Radio 8 canales, emisoras PMR 446.
- Linterna.
- Poncho o Chubasquero.
- Teléfono Móvil.
- Ganas e ilusión de pasarlo bien.

MATERIAL OBLIGATORIO POR EQUIPO:

- Botiquín REAL de primeros auxilios.
- **CÁMARA FOTOGRÁFICA.**
- Conocimientos de **CÓDIGO MORSE.** ([Ayuda](#))

MATERIAL RECOMENDABLE:

- Para misiones de reconocimiento: **DISPOSITIVO GPS SATELITAL.**
- Herramientas para reparaciones de emergencia. (Fusibles...)

REGLAMENTO DE SANITARIOS

Brazalete blanco

Si un jugador está *herido*, sólo un sanitario puede devolverlo al juego.

Si el jugador esta eliminado, o en tránsito a su base, no.

PROCEDIMIENTO DE CURACIÓN: El procedimiento de curación pasa tan sólo por guardar el Pañuelo Rojo, que el herido porta sobre el pecho, en algún bolsillo.

PROCEDIMIENTO DE CAPTURA: El procedimiento de captura requiere que un médico sane a un enemigo herido, para posteriormente éste pueda ser trasladado a la base para ser interrogado. El médico debe poner el pañuelo del herido alrededor de su cuello de forma holgada.

HERIDAS Y ELIMINACIÓN

EL PAÑUELO ROJO:

Este pañuelo sirve para indicar los diferentes estados por los que puede encontrarse un jugador.

Sin pañuelo:	Jugador activo.
Pañuelo sobre el pecho:	Jugador herido.
Pañuelo sobre la cabeza:	Jugador eliminado.
Pañuelo al cuello:	Jugador prisionero.

ESTADOS DEL JUGADOR:

Jugador Activo <-> Jugador Herido -> Jugador Eliminado

Un impacto de bola → Un jugador herido.

Cuando una bola impacta en cualquier parte del jugador, éste resulta herido.

Sea impactado en torso, piernas, mano, cantimplora, ala del sombrero, todo ello es causa de caer herido. Un segundo impacto no agrava la situación.

Ante la duda de ser impactado el jugador resulta herido.

No existe el remate. No puede dispararse a los jugadores heridos.

ACCIONES DE LOS HERIDOS:

INMEDIATAMENTE TRAS SER IMPACTADOS:

- Deben comunicar su situación en voz alta: “-¡Herido!”
- Deben permanecer tumbados en el suelo.
- Deben taparse el pecho con el Pañuelo Rojo. (Estado de herido)

NO PUEDEN MOVERSE POR SÍ MISMOS: El herido no puede moverse por sí mismo del lugar donde recibió la herida.

PUEDEN SOLICITAR MÉDICO: Un jugador herido tiene permitido llamar a viva voz a su sanitario. Deberá hacerlo con una frase corta, y no repetirla *demasiado reiteradamente*, para evitar que las continuas solicitudes de auxilio impidan a los jugadores activos percibir sonidos emitidos por los jugadores adversarios cercanos.

NO HACER GUIÑOS Y SEÑAS: Los jugadores heridos o eliminados no pueden comunicar nada a ningún jugador de la partida. Tiene especialmente prohibido hacer guiños y/o señales que puedan proporcionar información del estado de la partida o la situación de un jugador enemigo. Bastante tienen ya con su situación actual.

NO PROPORCIONAR COBERTURA: Queda prohibido utilizar jugadores heridos o eliminados como cobertura.

PUEDE DARSE POR ELIMINADO: Si un herido los considera oportunos, puede cambiar sus estatus a jugador eliminado, y volver a su base para ser reincorporado al juego.

“Cuando un jugador eliminado vuelve a su base deberá cubrirse la cabeza con el Pañuelo Rojo (Estado de eliminado) y permanecer con él hasta que sea devuelto al juego, por un organizador.”

ACCIONES CON JUGADORES HERIDOS

MOVER UN JUGADOR HERIDO

Se requieren dos jugadores para trasladar un compañero herido del lugar dónde fue impactado.

Los jugadores activos deben mantener siempre el contacto físico con el herido que están trasladando. Ejemplo: Cogiéndolo de los brazos.

El jugador herido puede moverse a la misma velocidad que se mueven los dos compañeros que los transportan [Adrenalina].

HERIDAS A CORTA DISTANCIA

ELIMINACIÓN DE CORTESÍA:

Para eliminar a menos de 5 metros a un jugador sin opción de combate, basta con apuntar y decir “-BANG”. En caso de duda los dos jugadores causaran heridos.

El jugador sorprendido debe dar las gracias y gritar “-Herido”

No se puede “eliminar por voz” a un jugador que se encuentre a más de 5 metros.

ELIMINACIÓN “A CUCHILLO”:

Este tipo de herida se produce cuando tocamos suavemente al adversario con un **cuchillo dummy**. Nunca emplearemos la punta del cuchillo por blando que éste sea.

El jugador herido no debe gritar nada.

El jugador herido deberá permanecer inerte para no delatar al jugador que lo ha eliminado *a cuchillo* hasta que se haya alejado a una distancia prudencial.

Por seguridad debemos evitar los disparos a cortas distancias (5 metros o menos).

REGLAMENTO DE INGENIEROS/ARTIFICIEROS

Brazalere **naranja**

REPARACIÓN DE VEHÍCULOS:

Un vehículo en juego es susceptible de ser atacado, o puede averiarse por exigencia del guión de juego. Un Ingeniero necesitará mantenerse en contacto con el vehículo, y posar su caja de herramientas [**Equipos cedido por la organización**] durante 5 minutos para repararlo.

DESPLIEGUE Y RETIRADA DE MINAS:

[**Equipos cedido por la organización**] Tan sólo un ingeniero puede instalar o retirar una mina en el camino, a la espera del paso de un vehículo enemigo. La acción es inmediata, sin demora.

No se permite la instalación de minas en carreteras asfaltadas. Únicamente en las de tierra del campo de batalla.

MANIPULACIÓN DE AGENTES BIOLÓGICOS:

Siempre con un traje especial de protección [**Equipo cedido por la organización**], un ingeniero puede acceder y manipular agentes biológicos, radioactivos o peligrosos. El traje únicamente es exigido para acceder y permanecer en las instalaciones.

ACCESO A ZONAS CONTAMINADAS:

Los ingenieros recibirán un traje especial de protección NBQ [**Equipos cedido por la organización**]. Éste equipamiento puede ser cedido a cualquier jugador para acceder a zonas contaminadas, o manipular productos peligrosos.

ARMAMENTO ESPECIAL PARA AIRSOFT

GRANADAS Y OTROS DETONADORES RADIALES: Las granadas, minas y lanzagranadas tendrán una efectividad de **5 metros** de radio efectivo alrededor del punto de explosión. El lanzamiento de una granada implica que, durante su vuelo, ésta nunca deberá superar, en su punto más alto, la cintura del jugador objetivo.

CARGAS C4: [Equipos cedido por la organización] Las cargas C4 son simples. Se activan con tiempo y cuando detonan suenan y **DESTRUYE** y/o **ELIMINA** todo aquello que está a **10 metros** a la redonda. Si se detona en un parque de vehículos, destruye todos los coches afectados, y elimina a todos los jugadores que se ven afectados por este radio.

CARGAS DEL TIPO CLAYMORE: Las cargas direccionales tipo claymore alcanzan **10 metros** con una dispersión de 45° desde el punto de detonación en dirección a dónde esté orientada.

DETECTORES Y RADARES: Los detectores volumétricos, o de movimiento, alarmas, sistemas infrarrojos láser, o cualquier elemento detector o sónico no producen herida ni eliminación.

REGLAMENTO DE PRISIONEROS

COMO SE PRODUCEN LOS PRISIONEROS:

1. Si un Sanitario sana un herido adversario, éste se convierte en prisionero.
2. Si un jugador hiere bajo la regla "Eliminación a Cuchillo" no requiere Sanitario para obtener su prisionero.
3. Uno o más jugadores que se encuentren en situación de desventaja pueden rendirse a sus adversarios.

MARCAJE DEL PRISIONERO:

1. Identificaremos al nuevo prisionero atándole holgadamente su Pañuelo Rojo, a modo de marcaje, en el cuello.
2. El prisionero deberá portar el Pañuelo Rojo de este modo hasta que sea liberado o caiga eliminado.

OPCIONES DEL PRISIONERO:

Un prisionero debe obedecer a los captores durante su tránsito de detención hacia la base de los captores.

1. Un prisionero puede negarse a hablar.
2. Un prisionero puede negociar.
3. Un prisionero puede desatar el Pañuelo Rojo de otro prisionero.
4. Un prisionero puede intentar huir si no lleva el Marcaje de Prisionero.

1. Un prisionero no puede quitarse su propio Pañuelo Rojo.
2. Un prisionero no puede escapar mientras lleve el Pañuelo Rojo de prisionero.
3. Un prisionero no puede utilizar réplicas.

Un prisionero no debe entregar nada de lo que porte. (Réplicas, radio, enseres)

OPCIONES DEL APRESANTE:

1. El equipo apresador puede ejecutar un prisionero en cualquier momento bajo la regla "Eliminación de cortesía". En este caso la eliminación es inmediata sin pasar por el estado de "Herido".
2. El equipo apresador puede escuchar la radio del prisionero, ordenándole que desactive el PTT. Éste deberá ceder a la petición pero nunca entregar el aparato.
3. El equipo apresador puede abrir fuego sobre un prisionero en fuga cuando éste se aleje a más de 5 metros.
4. Los jugadores captadores no pueden tocar a los prisioneros. Como excepción, en caso que se produzca el intento de fuga, un simple y leve contacto producirá de nuevo la captura del prisionero.

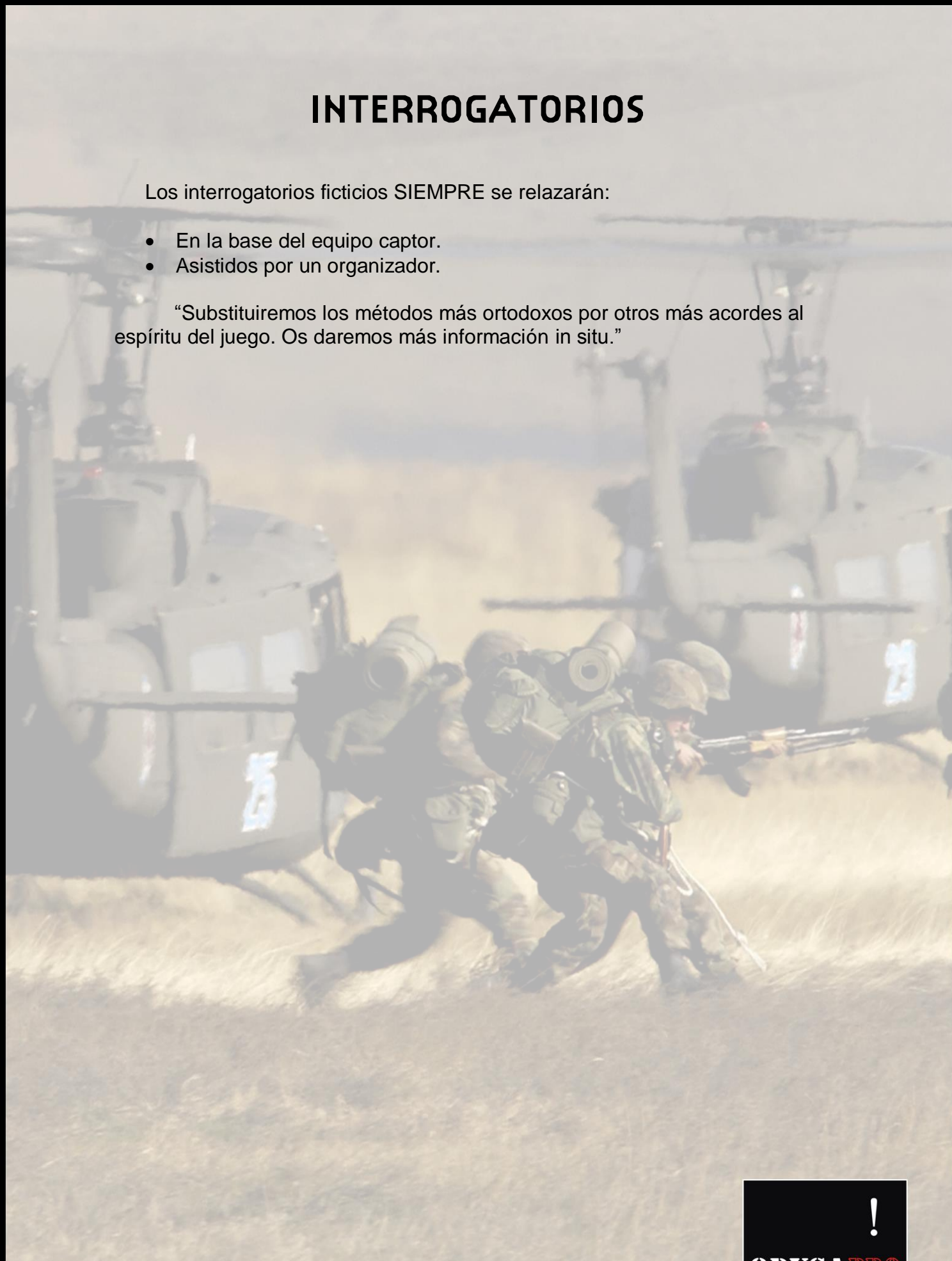
NOTA: Está permitido disparar a un prisionero amigo del mismo bando para evitar que el enemigo se lo lleve para ser interrogado. Ello causará que el prisionero caiga "herido", y deba volver a ser curado para trasladarlo. Vosotros os entenderéis con vuestro amigo...

INTERROGATORIOS

Los interrogatorios ficticios SIEMPRE se relazarán:

- En la base del equipo captor.
- Asistidos por un organizador.

“Substituiremos los métodos más ortodoxos por otros más acordes al espíritu del juego. Os daremos más información in situ.”



COMUNICACIONES

Utilizaremos la siguiente malla de comunicaciones basándonos en el estándar de comunicaciones de las emisoras PMR 446 de 0,5 Vatios.

EQUIPO SIERRA

Canal 1: Teniente y Director de juego Bando Sierra.
Canal 2: Sargentos de Pelotón.
Canal 3: Tropa y especialistas.

EQUIPO TANGO

Canal 4: Teniente y Director de juego Bando Tango.
Canal 5: Sargentos de Pelotón.
Canal 6: Tropa y especialistas.

La organización puede aportar emisoras más efectivas para facilitar las comunicaciones.

COMO FUNCIONA

1. Cuando se desea hablar con un colectivo se sube o baja de canal.
2. Tras haber contactado se vuelve al canal del propio colectivo.
3. Si no se contacta en un primer intento, se reintenta en 5 minutos.

PROHIBICIÓN

1. Quedan PROHIBIDOS los sistemas VOX y laringófonos auto activables.

Sólo se permite comunicarse mediante PTT de acción mecánica mediante pulsador..

REGLAMENTO DE VEHÍCULOS

Los vehículos cumplen los siguientes cometidos:

- 1) Llevan jugadores de parada a parada.
- 2) Recogen jugadores eliminados en las paradas y retornan a su base.
- 3) Apoyan misiones especiales.

DETENER A LOS VEHÍCULOS

Debemos mirar al conductor.

- Si el conductor **LLEVA ROPAS FLUORESCENTES, NO SE DEBE ACTUAR** sobre el vehículo. Portará prensa, una misión especial, material logístico, un lesionado, etc.
- Si el conductor **NO LLEVA ROPAS FLUORESCENTES, SÍ PODEMOS** actuar sobre el mismo; abrir fuego sobre los ocupantes, detenerlo mediante minas, granadas o cargas C4.

COMO DESTRUIR UN VEHÍCULO EN TRÁNSITO

En carreteras asfaltadas: NO SE PUEDE.

En carreteras sin asfaltar: Un ingeniero puede colocar UNA MINA VISIBLE en un camino de tierra. Tan sólo otro ingeniero podrá retirarlas.

LAS PARADAS DE AUTOBÚS

Repartidas por el campo hay paradas señalizadas con una doble bandera.

Es amarilla por un lado y roja por el otro. Los jugadores pueden subirse o apearse del vehículo en ellas, siempre que la bandera esté izada con el color de su equipo. Dependiendo del color que maque la bandera, la parada podrá ser utilizada por un bando u otro.

Las paradas están distribuidas par que su control tenga una importancia estratégica durante el juego.

RETORNO A BASE DE JUGADORES ELIMINADOS

Los jugadores eliminados, con el pañuelo rojo en la cabeza, pueden esperar el vehículo en cualquier parada y subir para ser llevados a su base.

ORGANIZACIÓN DEL BANDO

Los rangos y roles son traspasables previa aprobación del Director de Juego de su bando de tu Cuartel General. Os cambiaremos el marcaje.

RANGOS Y ROLES

Cada Jefe de equipo será un Sargento.

Con la organización, asignará roles especialistas entre sus efectivos.

Los Sargentos pueden acordar nombrar un Teniente que coordine las operaciones sobre el terreno.

ROLES DE JUEGO

Los roles especialistas portan un segundo brazalete sobre el brazalete de bando.

SARGENTO: Marcaje azul.

El Sargento es el líder y portavoz de su pelotón.

SANITARIO: Marcaje blanco.

Un sanitario puede realizar todas las acciones normales como cualquier jugador además de las específicas de su rol.

INGENIERO Y/O ARTIFICIERO: Marcaje naranja.

Lo ingenieros van provistos de trajes NBQ.

Trabajos específicos sólo para Ingenieros:

- 1) Trabajar, siempre con traje de protección, dentro de los laboratorios y mientras transporten materias peligrosas.
- 2) Poner i quitar minas de la carreteras. (Sólo caminos de tierra.)
- 3) Hacer detonar cargas pirotécnicas.

OPERADORES DE RADIO: Marcaje verde.

Su cometido es canalizar y mejorar las comunicaciones de su equipo así como contactar con la organización cuando sea necesario. Se recomienda conocimientos de MORSE.

ÁREAS DEL TERRENO DE JUEGO

BASE PRINCIPAL o HEAD QUARTER:

Esta base virtualmente se encuentra a cientos de KM, y es donde se planifican las acciones que se desarrollan en el campo de batalla. **Es un área de seguridad.** En ella está terminantemente prohibida cualquier acción de juego que implique disparar, o detonar cualquier artefacto. Esta es su única restricción a nivel de juego. No se puede disparar dentro, ni de fuera para dentro, ni de dentro para fuera. Debe mantenerse siempre la protección ocular puesta.

BASE AVANZADA DE TELECOMUNICACIONES:

Esta base provee de una ventaja estratégica en cuanto a la obtención de información útil. Su pérdida o destrucción implicará retrasos o "dificultades técnicas" en la transmisión de las informaciones.

PARQUE DE VEHÍCULOS:

Dónde se estacionan y almacenamos combustible para el repostaje de los transportes del bando propio o rival. Su sabotaje resta transporte al bando enemigo.

LABORATORIOS:

Emplazamientos dónde se desarrollan labores de investigación. Únicamente los ingenieros, siempre con sus trajes puestos, pueden trabajar en ellos.

PRISIÓN:

Dónde se llevan los jugadores capturados y se llevan a cabo los interrogatorios, siempre asistidos por un organizador.