

Operación Hyena Road

Sinopsis

El despliegue del Gasoducto Europeo del Norte de la multinacional FEA GAS GROUP en territorio del pequeño país de Camp Norton necesita de unas mínimas infraestructuras para su mantenimiento y ampliación, una de las más importantes es la carretera conocida como Hyena Road que cruza prácticamente todo el país de Norte a Sur y permite el acceso directo a prácticamente todo el recorrido del Gasoducto desplegado por FEA GAS GROUP en Camp Norton.

Esta importante infraestructura se ha convertido en uno de los principales objetivos de los grupos paramilitares opositores al gobierno y a la multinacional FEA GAS GROUP, siendo objeto de constantes atentados y colocación de IEDs y minado de la misma.

Ante la escasez de recursos de este pequeño país, FEA GAS GROUP ha tomado la decisión de desplegar su propio equipo de seguridad, compuesto por contratistas militares con una contrastada experiencia en este tipo de escenarios que garantice tanto la seguridad de esta importante infraestructura como la eliminación de los grupos opositores al gobierno de Camp Norton.

Reglas de la partida

COMUNICACIONES: Es obligatorio que cada bando disponga de al menos de un equipo de comunicaciones para dar instrucciones y gestionar incidencias.

ORIENTACIÓN: Es obligatorio que cada bando disponga al menos de un **GPS** para localizar las coordenadas UTM WGS84 de los objetivos o RESPAWN.

MUNICIÓN: Está limitada según el rol del jugador y sólo se podrá amunicionar en el RESPAWN.

- **Secundarias** : Cargadores ilimitados completos.
- **Fusilero** : Máximo 8 cargadores con 34 bb's cada uno.
- **Apoyo** : Máximo un tambor de 200 bolas y 3 recargas en bolsas de 200 bb's. (puede amunicionar las bolsas durante el juego).
- **Tirador Selecto** : Máximo 6 cargadores con 24 bb's cada uno.
- **Sniper Cerrojo** : Máximo 6 cargadores de 15 bb's cada uno.

RULES OF ENGAGEMENT (Reglas de enfrentamiento): Se aplicará únicamente la norma triple 0 de la Federación Española de Airsoft, 0 infalibles, 0 inmortales, 0 abogados de la norma.

POTENCIAS MÁXIMAS: Es responsabilidad de cada jugador mantener sus réplicas en potencia. Se pasará el crono en julios a todos los jugadores y se procederá al pesaje de las bb's de uso por cada Rol, se realizarán controles de munición aleatoriamente.

TIPO DE RÉPLICA	FPS (0,20gr)	JULIOS	DISTANCIA MÍNIMA (Metros)	GRAMAJE MAXIMO
Secundarias	330	1	0	0.28 gr
Fusileros (solo semiautomático)	350	1,14	5	0.28 gr
Apoyos (ráfagas cortas)	400	1,49	15	0.30 gr
Tirador selecto	450	1,88	20	0.40 gr
Sniper Cerrojo	550	2,81	30	0.45 gr

SANITARIOS Y RESPAWN:

El tiempo de desangre es obligatorio CADA VEZ QUE SE ES IMPACTADO y se fija en 5 minutos.

Cada equipo tendrá **2 SANITARIOS** designados.

El jugador que recibe el impacto deberá tumbarse en el suelo indicando que ha recibido un impacto (se recomienda el uso de un pañuelo rojo a tal efecto) Todos los jugadores deben portar **OBLIGATORIAMENTE** un **TORNIQUETE** o **UNA VENDA DE DOS METROS**. Serán fundamentales para las curas.

El sanitario puede ser curado por cualquier otro jugador.

El sanitario deberá acercarse antes de que pasen los 5 minutos de desangre al herido. Le colocara el torniquete o la venda de 2 metros en cualquier parte **VISIBLE**. **El sanitario, no puede hacer más curas hasta que no termine el herido en curso.**

Todos los jugadores podrán mover a los heridos a una posición segura y cercana. Para moverlo **SON NECESARIOS DOS JUGADORES**, deberán mantener el contacto con el herido en todo momento sin soltarlo y guiarle hasta una posición segura, pero no podrán moverse más rápido que caminando. Y no podrán disparar ni siquiera con arma secundaria.

Los heridos sólo podrán hablar por radio o de viva voz para pedir la ayuda del sanitario.

Está terminantemente prohibido rematar a los heridos.

SEGUNDO IMPACTO: Ante un segundo impacto, no hay curación posible. Después de los 5 minutos de desangre, el jugador debe dirigirse al **RESPAWN** de su equipo. Cuando alcance la bandera de su **RESPAWN**, el jugador puede reincorporarse a la partida cuando lo desee. Puede aprovechar para rearmar en ese momento si lo considera oportuno.

LA PARTIDA ES NON-STOP: no hay descansos, ni cambios de base, etc. Cada jugador debe portar encima todo lo necesario para jugar, haciendo hincapié en agua para hidratarse (fundamental), barritas energéticas, un bocadillo... pero la partida se jugará sin ningún tipo de descanso o "break" (salvo los que las propias escuadras decidan hacer... pero el tiempo juega en su contra).

Para gestionar cualquier incidencia, contactar con el Centro de Mando en CANAL DE RADIO 2

Hora apertura del campo: 8:30.

Hora de inicio de la partida: 9.30 - Hora de fin: 14.00

OBJETIVOS

Bando PMC FEA GAS GROUP

La misión primaria de este bando es la de asegurar la conocida como Hyena Road de Cmap Norton, mediante la limpieza y desactivación de los artefactos explosivos y la neutralización de los grupos paramilitares activos en la zona.

Se retirarán del terreno las minas instaladas por los paramilitares, así como cualquier tipo de IED que se localice y las trampas explosivas, las minas pueden estar semienterradas por lo que será necesario desenterrarlas y almacenarlas en los cajones de seguridad, se retiraran de la calzada los IEDs y cortaran los cables trampa desplegados por las fuerzas hostiles.

La misión secundaria de este bando es la eliminación de las fuerzas paramilitares que están operando en la zona a asegurando la vía de comunicación de Camp Norton.

Este bando cuenta con dos **RESPAWN** geocalizados en el terreno y marcadas con un banderín cada uno de ellos (tanto los banderines como las coordenadas de los RESPAWN serán facilitados por la organización).

Bando Insurgencia Paramilitar

La misión principal de este bando es conseguir la paralización del tránsito de vehículos y personas en la Hyena Road (principal arteria de comunicaciones de Camp Norton) evitar que la multinacional FEA GAS GROUP consiga utilizar esta infraestructura como medio para el mantenimiento del gasoducto europeo del norte.

La misión secundaria de este bando es la eliminación de los equipos PMC de FEA GAS GROUP ha desplegado para asegurar y desactivar los explosivos en la Hyena Road.

Para conseguir estos objetivos instalara todo tipo de artefactos explosivos (Minas, IEDs y trampas) que eviten el normal funcionamiento de esta vía de comunicaciones de Camp Norton y la eliminación de los equipos de seguridad de FEA GAS GROUP.

Este bando cuenta con dos **RESPAWN** geocalizados en el terreno y marcadas con un banderín cada uno de ellos (tanto los banderines como las coordenadas de los RESPAWN serán facilitados por la organización).

NO HAY DESCANSOS, NI SE DETIENE LA PARTIDA, NI TIEMPOS PARA RECARGAR, ETC. CADA EQUIPO DEBE GESTIONAR SUS FUERZAS, SU MUNICIÓN ETC.

NO HAY REGLAS ESPECIFICAS DE UNIFORMIDAD, NI SE MARCAN LOS BANDOS CON NINGÚN TIPO DE BANDA DE COLORES, SABER QUIEN ES AMIGO O ENEMIGO FORMA PARTE DEL JUEGO.

LA COMUNICACIÓN POR RADIO SERA FUNDAMENTAL PARA COORDINARSE CON TU PATRULLA Y TU BANDO.

ES NECESARIO TENER CIERTO CONTROL DEL GPS Y LA ORIENTACIÓN CON EL MAPA PARA ESTA PARTIDA.

**PMC FEA GAS GROUP
CANAL DE RADIO 4.**

PMC FEA GAS GROUP

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.

*2 Sanitarios *2 Navegantes *2 Team Leader

***Cada escuadra debe designar dos sanitarios, dos navegantes y dos Team Leaders.**

**Insurgencia Paramilitar
CANAL DE RADIO 7.**

Insurgencia Paramilitar

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.

*2 Sanitarios *1 Artificiero *2 Team Leader

***Cada escuadra debe designar dos sanitarios, un Artificiero y dos Team Leaders.**

