



COLABORADORES

PATROCINADORES



Dawn of War - OP. Rescue me

Mientras en Europa sigue la invasión de Ucrania por parte de Rusia, la OTAN intenta ahogar el abastecimiento de armas no tripuladas por parte de países afines.

Este plan consiste en sancionar a estos países. Irán es el principal suministrador de drones kamikaze y también una potencia con armamento nuclear.

Un dron espía es introducido en espacio iraní y consigue imágenes de centros de fabricación y logística de tal armamento, pero es su salida del espacio de Irán es detectado y derribado.

Ante este suceso se realiza una operación de recuperación de los datos de la memoria del dron. Un equipo es infiltrado en la zona pero en su aproximación final se pierde todo contacto.

Imágenes posteriores de satélite muestran que las fuerzas iraníes han conseguido los restos del dron. Esto da por fracasada la misión que tenía la unidad infiltrada y pone en graves aprietos a la OTAN, si se descubre que tal operación es orquestada por ellos, las consecuencias podrían iniciar un conflicto con una potencia con armamento nuclear.

Las agencias de inteligencia se afanan de inmediato en conseguir cualquier noticia de los integrantes de la misión.

Informantes de la región comunican que los iraníes están teniendo muchos problemas en la descryptación de los datos contenidos en el dron, pero sorprendentemente y volviendo más comprometida la situación, dos integrantes del equipo con el que se perdió contacto han sido apresados y llevados a un campo militar de prisioneros.

Con la magnitud de tal información es urgente la liberación de los capturados.

Reglas de la partida

UNIFORMIDAD: El evento requiere que los bandos se distingan por su uniformidad de manera estricta. Se requerirán las siguientes uniformidades según el bando:

BANDO OTAN: Patrones boscosos, Multicam y Ranger green.

BANDO IRÁN: Patrones desérticos, PMC y lisos (excepto Ranger green).

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

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 cada uno
- **Apoyo:** Máximo un tambor de 400 bolas y 3 recargas en bolsas de 400 bb (puede amunicionar las bolsas durante el juego)
- **Tirador Selecto:** Máximo 6 cargadores con 24 bb cada uno.
- **Francotirador Cerrojo:** Máximo 3 cargadores de 15 bb cada uno

POTENCIAS MÁXIMAS: Es responsabilidad de cada jugador mantener sus réplicas en potencia. Se pasará el crono en julios a todos los jugadores y se realizarán controles de munición aleatoriamente.

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

REGLAS DE ENFRENAMIENTO: Se aplicará únicamente la norma **TRIPLE CERO** de la Federación Española de Airsoft, **CERO INFALIBLES, CERO INMORTALES, CERO ABOGADOS DE LAS NORMAS.**

Los jugadores que incumplan las normas de forma leve serán apercibidos una primera vez.

Los que sean apercibidos por 2ª vez serán expulsados de la partida.

Si se produce un incumplimiento grave (faltas de respeto, afán de engaño con potencias, munición, etc.) se expulsará al jugador y a su equipo.

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 **PUEDEN** un **TORNIQUETE** o **UNA VENDA DE DOS METROS**, que les servirá para proporcionarles una cura personal, cuando éste sea utilizado sólo por el **SANITARIO** de su equipo.

Los **SANITARIOS** llevarán un número de bridas proporcionadas por la Organización, que les servirán para proporcionar curas adicionales a operadores de su bando.

El sanitario entonces se acercará al jugador, le requerirá su torniquete, venda de dos metros o usará una de las bridas del sanitario proporcionadas, y se lo colocará en alguna extremidad o pieza del chaleco en caso de las bridas. Sólo entonces el jugador podrá reincorporarse al juego.

El sanitario puede ser curado por cualquier otro jugador.

Todos los jugadores podrán mover a los heridos a una posición segura y cercana. Para moverlo **SON NECESARIOS DOS JUGADORES**, deberán tocar al herido, alejarse 2 metros 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.

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, contacten con el Centro de Mando en CANAL DE RADIO 2

Hora de inicio: 9.30 - Hora de fin: 13.30

LAS MISIONES SE COMUNICARÁN EN EL BRIEFING DE LA PARTIDA Y A LO LARGO DE LA MISMA.

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

OTAN

CANAL DE RADIO 4.

ZONA DESPLIEGUE NRF indicada en el mapa (C-4)

IRAN

CANAL DE RADIO 7.

ZONA DE DESPLIEGUE OPFORCE (M-3)

