

INFORMACIÓN INSCRIPCIÓN





INFORMACIÓN INSCRIPCIÓN

APOCALIPSIS V - BUSH WAR

Por favor lea atentamente la TOTALIDAD de este documento y ante cualquier duda, comuníquese con la organización del evento.

Fecha: 29 y 30 de Abril de 2023 Lugar: Camping Las Tejas / Zárate Duración: 24 hs. continuas de juego

Organizador: E-1212/OPERACIONES ESPECIALES

Contacto: Willard

Modalidad: MILSIM - EXTREMO

Exigencia Física: Alta

Exigencia Técnica y de Equipamiento: Alta

Cupo: Limitado a 50 jugadores

Costo y modo de pago: \$9000.- por jugador / Pago anticipado vía depósito bancario

Cierre de Inscripción: 20 de Marzo de 2023 - 24.00 Hs.

Última Fecha de Pago: Jueves 31 de Marzo de 2023 (INAMOVIBLE)

Horario de arribo al campo:

El horario de arribo al campo será diferenciado por bando, iniciando los ingresos a las 10.00 hs. La simulación iniciará estrictamente a las 11.00 hs. Por favor ser puntuales, jugador que arribe fuera del horario correspondiente deberá articular los medios para integrarse a su bando, a discreción de la organización del evento.

Inscripción:

La inscripción se dará en dos etapas. Primero deberán solicitar su lugar como se detalla a continuación. Una vez asegurada la cantidad mínima de jugadores necesarios para realizar la simulación, se les enviará un mail confirmando su participación y con los datos para el pago. La fecha límite para solicitar su lugar es el 20 de Marzo de 2023.

Individuos:

Para inscribirse, deberá enviar un mail a sergio. willard@gmail.com solicitando un lugar en la simulación. El mail de solicitud para el IN deberá contar con los siguientes datos:

- Nickname
- Nombre completo
- DNI
- Teléfono celular de contacto
- Mail de contacto
- Foto 4x4

Equipos:

Para inscribirse, deberá enviarse un mail a sergio. willard@gmail.com solicitando un lugar en la simulación. El mail de solicitud para el IN deberá contar con los siguientes datos de cada uno de los miembros del equipo:

- Nickname
- Nombre completo
- DNI
- Teléfono celular de contacto
- Mail de contacto
- Foto 4x4

Asimismo, el mail deberá ser enviado por el capitán de dicho equipo, que será con quien se mantendrá la comunicación.



Aquellos mails recibidos que no contengan ABSOLUTAMENTE TODOS estos datos serán IGNORADOS.

Una vez recibido y alcanzado el número mínimo de operadores, se les responderá con el número de cuenta en la cual realizar su depósito. El monto a depositar deberá ser de \$9000.-.

Deberá abonarse por ese medio y enviar en el mismo día el comprobante de depósito junto con su Nick (nuevamente). Los pagos no se acreditarán hasta no recibir el correspondiente comprobante.

Los equipos deberán hacer un **único pago** en nombre de todos sus integrantes. De no haber cupo disponible, se les informará por mail.

En caso de dar el OUT, NO SE REINTEGRARÁN los fondos depositados.

Mecánica:

Toda la información de la partida será manejada y brindada a los participantes en forma fragmentaria. Una vez finalizada la inscripción comienza la partida. La organización designará los comandantes de cada bando y les informará los integrantes con los que cuenta en su equipo, junto con un primer parte de situación. Los comandantes deberán contactar a sus subordinados y tomar las acciones que consideren necesarias para responder a los partes enviados. Desde el mismo momento en que entren al campo estarán en situación de juego, pudiendo ser atacados incluso mientras se cambian.

Queda TERMINANTEMENTE PROHIBIDO realizar "Inteligencia" vía redes sociales. Recuerden que la Organización no juega para ninguno de los equipos, no le interesa que gane uno u otro bando. La organización juega para la simulación y para que la misma se desarrolle de la mejor manera y sea una experiencia satisfactoria para todos los participantes. Toda orden o sugerencia dada por la Organización, ya sea en modo ON ROL o en modo OFF ROL es de cumplimiento OBLIGATORIO. Toda ruta asignada por la Organización es de cumplimiento OBLIGATORIO.

Reglamentación:

Se respetará en un todo el Reglamento Unificado MILSIM

https://www.comunidadcordobesadeairsoft.org/wp-content/uploads/2021/07/reglamento_unificado_milsim_20.pdf

Dress Code:

Uno de los bandos utilizará uniforme completo de un único color o camo y el otro bando utilizará mezcla de prendas civiles y militares. Antes de anotarse deben tener en claro que puede tocarles cualquiera de las dos opciones, y que su cumplimiento es de carácter OBLIGATORIO.

Cargadores:

Se utilzará cargadores de tipo Realcap o Midcap. Queda **TERMINANTEMENTE PROHIBIDA** la utilización de cargadores tipo Highcap.

Munición:

Se utilizará una relación de munición de X3 (ver Reglamento MILSIM)

Situación de juego:

Desde el mismísimo momento en que se ingresa al campo se estará en estado de juego permanente. El estado de juego se mantendrá mientras se cambian y equipan, mientras comen y hasta mientras hacen sus necesidades, por lo que nunca deberán quitarse su protección ocular.

Sistema de Bajas, modo de Respawn y limitaciones del estado de Baja:

- 1. Diurna: Por enfrentamiento. Al ser dados de baja deben permanecer tirados en el lugar hasta que su comandante les ordene reincorporarse para replegar. Mientras estén muertos, no pueden hacer NADA. Una vez dada la orden de repliegue, las bajas replegarán con sus compañeros y se reincorporarán a la simulación cuando se encuentren a más de 500 mts. del lugar donde se dio el combate, y toda la unidad podrá volver a operar luego de haber esperado 10 (diez) minutos en dicho lugar. Los operadores en estado de baja NO pueden ser utilizados como cobertura. Esta permitido revisar las pertenencias de las bajas. Sin embargo, no está permitido capturarles ni precintarles NADA. Se podrá utilizar el equipamiento de las bajas amigas, no así el de las enemigas.
- 2. Nocturna: La primera baja de una patrulla retrocederá unos metros y prenderá su luz roja. Las siguientes bajas deberán unírseles y esperar a que termine la situación para retornar todas juntas a su campamento. Está TERMINANTE-MENTE prohibido seguir a las bajas. Mientras estén muertos, no pueden hacer NADA. Los jugadores en estado de baja



NO pueden ser utilizados como cobertura. Esta permitido revisar las pertenencias de las bajas. Sin embargo, no está permitido capturarles ni precintarles NADA. Se podrá utilizar el equipamiento de las bajas amigas, no así el de las enemigas.

3. Definitiva: Baja definitiva al llegar al final de la simulación (se les informará).

Comunicaciones:

Los canales 1 (EMERGENCIA) y los que van del 15 al 20 están reservados a la organización. Su monitoreo, interferencia o uso está terminantemente prohibido. Les pedimos que por favor respeten esto para no entorpecer el desarrollo de la partida. Está **prohibida** la utilización de cualquier frecuencia distinta a las asignadas en su Orden de Operaciones. **Aquel que sea detectado infringiendo esta norma, será inmediatamente expulsado del campo de juego.**

Equipamiento Mínimo y Obligatorio:

- Marcadora primaria previamente croneada y precintada por la Subcomisión de Seguridad
- Cargadores Realcap o Midcap
- Baterías de recambio
- Radio
- Brújula
- Silbato
- Cuerda cola de ratón
- Linterna
- Herramienta multiuso
- 4 litros de agua
- · Alimentos que no necesiten cocción
- Ropa de abrigo
- Manta de emergencia

Seguridad:

Croneo y Marcadoras:

Dada la mecánica de la partida, no se realizará croneo de marcadoras previo al juego. Las mismas deberán estar precintadas (se revisará mientras se cambian) y serán croneadas al finalizar el evento o durante las pausas en el mismo. Aquellos jugadores que hayan jugado con marcadoras fuera de categoría serán duramente sancionados.

Cuidado del grupo:

Los comandantes de cada equipo tendrán la responsabilidad de hacer un recuento de personal cada una hora, a fin de asegurarse que nadie haya quedado atrás o se haya perdido. A pesar de que la organización contará con un botiquín, dadas las dimensiones del campo, cada equipo deberá contar con un botiquín cada cuatro integrantes (se chequeara antes de comenzar). El mismo deberá contener mínimamente:

- Termómetro
- Guantes de látex estériles
- Gasa estéril
- Apósitos (Curitas/ Band Aid)
- Vendas elásticas
- Tela adhesiva hipoalergénica
- Solución de yodopovidona (Pervinox o similar)
- Tijera multipropósito
- Pinzas
- Manta térmica de supervivencia
- Isopos
- Linterna de manos libres
- Bolsa roja para residuos patológicos

Cuidado del campo:

Es **obligatorio** que cada jugador lleve una bolsa de residuos para disponer de la basura que genere (papeles, colillas de cigarrillos, etc.). El campo debe quedar tan limpio como le encontramos. Por otro lado, la realización de fogatas deberá contar con la autorización de la organización del evento. Es **OBLIGATORIO** que cada equipo cuente con una pala a fin de improvisar una letrina en su zona de acampe, la cual deberá quedar debidamente tapada previo a retirarse del área.



Pirotecnia:

Solamente estará permitida aquella suministrada por la organización del evento y bajo los estrictos estándares de utilización indicados por la misma.

Cuidados adicionales:

La zona es extremadamente agreste y habitat de víboras Yarará. Asimismo, existen arañas, alacranes y otros insectos que pueden resultar peligrosos. Es de vital importancia que anden con cuidado. Algunas recomendaciones:

- No remuevan piedras grandes ni troncos.
- Al caminar sobre pastos altos, háganlo pesadamente (las víboras normalmente prefieren escaparse ante este tipo de ruido).
- Dejen siempre cerradas sus carpas y verifiquen el interior de sus bolsas de dormir antes de meterse en ellas.
- Verifiquen el interior de sus zapatos antes de ponérselos.

- En caso de encontrarse con una víbora, no se asusten. Paren y retrocedan lentamente.
- Si ven una víbora muerta, no la toquen. Muchos ofidios, aun muertos, muerden "por reflejo" aunque su cabeza este separada del resto del cuerpo. Otras simplemente simulan estar muertas.

En caso de ser mordidos por una víbora u otro insecto u animal:

- Dé INMEDIATO aviso a la Organización, indicando en forma precisa (coordenadas de GPS) la ubicación de la víctima. El canal para EMERGENCIAS será el 1 (frecuencia 462.562,5). Está TERMINANTEMENTE PROHIBIDO interferir o monitorear este canal, por razones OBVIAS!
- Mantenga a la persona calmada, brindándole la seguridad de que las mordeduras se pueden tratar en forma efectiva en una sala de urgencias.
- Restrinja el movimiento y mantenga el área afectada por debajo del nivel del corazón para reducir el flujo del veneno.
- Retire cualquier anillo u objeto constrictivo pues el área afectada puede hincharse. Restrinja el movimiento del área afectada
- Si el área de la mordedura comienza a hincharse y a cambiar de color, es probable que la serpiente sea venenosa.
- No pierdan tiempo tratando de cazar la serpiente ni se arriesguen a recibir otra mordedura, ya que no es necesario. Los sueros utilizados hoy en día sirven para todas las serpientes de una misma zona geográfica.
- NO permita que la persona se esfuerce demasiado. Si es necesario, llévela hacia un sitio seguro.
- NO aplique torniquetes.
- NO aplique compresas frías en el lugar de la mordedura.
- NO corte el área de la mordedura con un cuchillo ni con una cuchilla de afeitar.
- NO trate de succionar el veneno con la boca.
- NO suministre estimulantes ni analgésicos a la persona, a menos que el médico así lo indique.
- NO le suministre a la persona nada por vía oral.
- NO levante el lugar de la mordida por encima del nivel del corazón de la persona.

Normas de conducta:

Está terminantemente prohibido discutir durante el desarrollo de la partida, así como en los foros o grupos armados para la planificación de la misma y quienes lo hagan serán expulsados de la misma y no se les devolverá su depósito. Aquellos que no estén dispuestos o no se crean capaces de cumplir con **TODOS** los requerimientos de este documento, por favor no se anoten en la simulación.

La organización se reserva el derecho de admisión y permanencia en el evento. La solicitud de inscripción implica la total aceptación de los contenidos de este documento.