



MILSIM WEST TACSOP

VERSIÓN 3.3 ESPAÑOL

AGOSTO 2023

**RESTRICCIONES PARA
DISTRIBUCIÓN:**

Aprobada para el público. Distribución ilimitada.

**CUARTEL GENERAL
MILSIM WEST**

El objetivo de este TACSOP es brindar a actuales y futuros jugadores con un conjunto de las reglas y las mejores prácticas ya aprobadas por MSW. Esta guía está basada en tácticas, técnicas y procedimientos probados. MilSim West se reserva el derecho de cambiar cualquiera de estas reglas y comunicarlas a los participantes antes o durante el evento para garantizar que la seguridad y los estándares de calidad sean respetados.

REGLAS DE COMBATE

- Trata a todos los participantes con respeto y dignidad. Nuestros eventos están diseñados en torno a brindarles una experiencia divertida. No hay ganadores ni perdedores así que no hay necesidad de ponerse competitivo.
- Distancias mínimas de enfrentamiento son:
 - Infantería y granaderos – Ninguna
 - MMGs – 15 metros
 - DMR/Sniper – 30 metros
- Balas de salva no están autorizadas para los eventos en México, Chile o España.
- El uso de granadas de humo, fragmentación, TAG y flash son autorizados en base a las condiciones de seguridad del campo el día del juego.
- Granadas de humo no están autorizados dentro de edificios y estructuras.
- El uso de artefactos, granadas y demás pirotecnia caseras no están autorizadas en el evento.
- Si hay llamada a un CESE AL FUEGO, comunícaselo al mando y saca tu bandera de seguridad.
- **PROTECCIÓN OCULAR debe permanecer puesto en todo momento. ¡No hay excepciones! Esto incluye al dormir.**

ELEMENTOS NO-NEGOCIABLES

REGLA DE ORO:

- Cuando surge una duda de cómo actuar o comportarse en cualquier situación no específicamente mencionada en este TACSOP, siempre procura usar tu sentido común para mantenerte dentro del espíritu del evento. No trates de "jugar" con el evento, déjate llevar y disfruta de la experiencia.
- Faltas de respeto al staff u otros participantes no serán tolerados. Participantes sorprendidos haciendo trampa o faltando el respeto al staff u otros participantes serán expulsados del evento sin posibilidad de reembolso.
- Participantes quienes intenten robar, causar daño físico o romper cualquier otra ley serán consignados a las autoridades correspondientes.

OBJETOS PERDIDOS

- Si te encuentras cualquier objeto que evidentemente es de otro participante, favor de recogerlo y entregarlo al miembro de Cadre asignado a ti para ser posteriormente devuelto a su dueño. MilSim West no será responsable por objetos olvidados en el campo después de que Cadre se haya retirado.

LÍMITES DE EDAD

- Permitimos participantes desde los 13 años en nuestros eventos. Todos los participantes menores de 18 años deberán tener su carta responsiva firmada por su padres y sellada por notario público. Adicionalmente, participantes de 13 a 15 años deben de ser acompañados por un padre o responsable legal registrado para jugar también. Nótese que mientras permitimos a menores, nuestros eventos son diseñados para una audiencia madura y requieren un nivel de autocontrol y respeto no comúnmente presente en menores. Favor considera esto antes de registrarte o registrar menores ya que puede afectar negativamente su experiencia y la experiencia de aquellos que lo rodean.

ALCOHOL & DRUGS:

- **Los eventos de MSW son libres de alcohol y drogas.**

SALIR DEL EVENTO:

- **Los eventos de MSW se tratan de inmersión total y una cadena de suministro controlada. Para asegurar que este concepto no se vea comprometido, un participante que vaya a su auto después de haberse registrado deberá tener su equipo inspeccionado nuevamente. Cualquier participante que vaya a su auto a buscar algo y luego regrese será escoltado por personal de la organización. Un participante que vaya a su auto para dormir, recoger objetos adicionales o por cualquier otra razón quedará eliminado del juego y no se le permitirá regresar.**

PROTECCIÓN OCULAR

PROTECCIÓN OCULAR

- **La protección ocular debe usarse en todo momento. No hay excepciones! Esto incluye al dormir.** MSW no será responsable por heridas causadas por participantes quienes se quitan su protección ocular durante el evento.
- La protección ocular debe tener el requerimiento ANSI Z87.1-1989 y debe cubrir completamente tus ojos de todos los ángulos de impacto. MSW va a inspeccionar todas las protecciones oculares en el registro para cumplimiento de este estándar. Si tu protección ocular está “en el límite” de lo aceptable, vamos a irnos a la segura y no aprobarlos. Asegúrate de llevar un reemplazo si no estás 100% seguro si van a pasar la prueba. Lentes de mesh de acero son permitidos.

Mientras no es requerido, una malla de acero u otro tipo de protección facial es recomendado en caso de daños dentales.

PROTECCIÓN AUDITIVA

- **Protección auditiva debería de ser usada a todo momento. Puede ser expuesto a sonidos en exceso de 120 dbs en cualquier momento. Esto incluye, pero no está limitado a: pirotecnia, granadas, entre otras.** MSW no se hace responsable por daños causados a participantes quienes deciden no usar protección auditiva durante el evento.
- Cualquier protección auditiva de estilo militar es apropiada, no obstante unos tapones de espuma son suficientes.

TABLA DE CONTENIDOS

Sección 1: Uniforme & Equipamiento Básico

- Requisitos de uniforme
- Checklist

Sección 2: Reglas de Réplicas

- Procedimiento de aseguramiento
- Restricciones de réplicas
- Restricciones de FPS/Magazine/Ammo
- LMG/MMG/Grenadier
- DMR/Sniper
- Granada de mano
- Cohetes & granadas de 40mm

Sección 3: Reglas de Médico

- Asuntos médicos de vida real
- Hits y cantar tus hits
- Estar "Herido"
- *Chalecos Antibalas y Cascos Balísticos*
- Ser "asesinado" lo hace "muerto"
- Company Casualty Collection Points
- Cargar "Heridos"
- Revisión de muertos

Sección 4: Reglas de Vehículos y Equipo Especial

- Vehículos
- Eliminación de vehículos

Sección 5: Organización de la Facción

- Estructura de pelotón MSW
- Roles y responsabilidades

Sección 6: Commo

- Call Signs PEO
- Reglas de comunicación

Sección 7: Procedimientos de seguridad

Sección 8: Regulación de coordinación

Sección 9: Bitacora de cambios



SECCIÓN 1
Uniforme &
Equipamento Básico

REQUISITOS DE UNIFORME

- Patrones de camuflaje aprobados:
 - OTAN: Multicam original únicamente. **No Arid, Tropic, Snow, Black, etc, no casco negro. No pregunte!**
 - RUSFOR: Cualquier patrón actual/antiguo ruso. No se permite uniformes camogrom (multicam) ni cascos. En caso de duda contactar a MSW.
 - REGFOR (Milicia): Woodland, Verde Olivo
- Chalecos, plate carriers, chest rigs, etc. aprobados:
 - OTAN: Multicam (siguiendo los lineamientos arriba), RG, OD, Tan, CB, o color que combina con su camuflaje alternativo aprobado. **No se permite gear negro!**
 - RUSFOR: Cualquier gear actual/antiguo ruso.
 - REGFOR: Cualquier chest rig/LBE esta bien. Solo no se permiten chalecos de estilo de la OTAN.
 - Mochilas rucks son libres de esta regla. Usa lo que tengas mientras no sea un color civil brillante.
- Patrones y colores para gear de clima frío/mojado
 - OTAN: Patrón de camuflaje aprobado, tan y alpha grey (PCU).
 - RUSFOR: Patrón de camuflaje aprobado únicamente o woodland..
 - REGFOR: Patrón de camuflaje aprobado, ranger green, negro, y OD green.
- Todos los uniformes deben consistir en casacas y pantalones que combinan con los camuflajes aprobados para su facción. La única excepción es REGFOR (Regional Forces o Milicia) quienes pueden combinar dentro de sus camuflajes aprobados.
- Si desea usar otro tipo de camuflaje de la OTAN a nuestro evento, debe llenar un escuadra de 9 personas y posteriormente contactar al Staff de MSW vía Facebook, inbox en la página principal de MSW y pedir permiso primero. Llegar el día del evento en un camuflaje no previamente autorizado sólo resultará en ser rechazado sin posibilidad de reembolso.
- Dada la naturaleza extrema de nuestros eventos y campos, recomendamos ampliamente que invierta en calzado militar o sus equivalentes tales Danner, Asolo, Salomon, Merrell, etc. Desanimamos altamente los zapatos de vestir, sneakers, etc. ya que no protegen sus pies de los elementos ni dan la estabilidad necesaria para la duración ni inclinación del terreno variado con carga. Proteger tus pies puede hacer o deshacer tu experiencia y la experiencia de quienes lo rodean.
- Máscaras de Army of One, Two, Three, Four, etc. o cualquier otra máscara de cara completa están prohibidas.



LISTA PARA EMPACAR

En tu persona:

- Uniforme – camuflaje con el patrón correcto para la facción correspondiente**
 - Casaca**
 - Camiseta**
 - Pantalones c/ cinturón**
 - Calzones
 - Cachucha
 - Botas**
 - Calcetines**
- Identificación con fotografía**
- Carta médica en bolsillo de pecho o brazo izquierdo con:**
 - Nombre, alergias, condiciones médicas mayores, medicamentos actuales y contacto de emergencia**
- Cuaderno y plumalápiz**
- Efectivo en caso de ser necesario
- Reloj de pulsera – para mantener buena noción del tiempo y horario del evento**
- Chaleco (Plate carrier, Chest Rig, Belt Rig, Etc.)
 - Magazine Pouches
 - Admin Pouch
 - GPS y/o compass w/protractor (**Requerido para PL, PSG, SL, and Tls**)
 - Torniquete MSW amarrada a tu kit – para reglas médicas**
 - Radio - FRS/GMRS (**PL, PSG, SL, and Tls solamente!**)
 - 2L of agua (o cargada en tu assault pack)**
 - Chemlights
 - Linterna/luz de cabeza. Debe tener lente roja disponible para mantener disciplina de luz durante operaciones nocturnas.
 - Réplica Primaria – correcta para la facción que se eligió – ver RESTRICCIONES DE RÉPLICA para más detalles**
 - Magazines
 - Baterías/gas
 - Cargador
 - Speed loader
 - Sling
- Réplica secundaria (**MX PLAYERS SOLAMENTE!**)
 - Holster
 - Magazines
 - Gas
- Casco (Altamente recomendado)
- Guantes
- Cubrebocas
- Protección auditiva
- Protección Ocular – DEBE SER USADA EN EL CAMPO DE JUEGO EN TODO MOMENTO. Protección ocular debe de cumplir con ANSI Z87.1-1989. Ver más detalles [aquí](#).**

Nota: Objetos en ROJO BOLD ITÁLICO RED BOLD ITALICS son requeridos como mínimo. Será inspeccionado antes de proceder al evento.

Assault Pack:

- Spare Chemlights
- 1x MRE
- EXTRA y baterías para/AEG/Linterna/GPS/NVG/Cámara/Mira
- Gas extra para réplicas GBB }
- Gear frío/mojado para emergencias
- 1x set de calcetines extras
- 1x camiseta extra
- 3m de cuerda tipo paracord
- Cinta aislante

Rucksack:

- Bolsa para clima húmedo
- Sleeping bag**
- Sleeping pad
- Poncho – para clima húmedo
- Suficiente comida y agua para dos días de operaciones.**
- Gear para clima Frio/Húmedo**
- Uniforme extra para la unidad asignada o cuando meno un set de ropa seca en un lugar a prueba de agua o bolsa de basura por seguridad
- 2x pairs of socks**
- Calzones y camisetas extras tal necesita
- Estufa portátil
- Cubiertos
- Kit de aseo personal
 - Toalla
 - Trapo
 - Cepillo de dientes
 - Pasta de dientes
 - Desodorante
 - Jabón
 - Artículos personales/medicinas
- Replica repair kit de reparación de réplica/piezas extras
- Herramientas/Pala
- Dos (2) bolsas de basura grandes para llevarse su basura. Lo que usted ingrese al campo, usted tiene que llevar.**

Ningún ejército acampa cuando salen al campo, tampoco MSW. Nosotros hacemos bivouac. Así que haga todos los esfuerzos para que su equipo bivouac sea de naturaleza militar o cuando menos que no sean de colores como naranja, rojo o azul, esto distrae de la inmersión del evento. Por favor no interprete esto a que MSW está requiriendo que salga a gastar mucho dinero. Juntándose con otros quienes sí tienen o pueden conseguir este tipo de equipo o comprándolo una lona café es una excelente manera de lograr esto sin afectar demasiado a su presupuesto.



SECCIÓN 2

Reglas para Réplicas

PROCEDIMIENTO DE LIMPIEZA DE ARMAS

GBB:

1. Apunta la réplica en una dirección segura.
2. Poner el Seguro en la posición de SAFE.
3. Quitar el magazine de la réplica.
4. Con la réplica apuntando in a una dirección segura, tire el bolt hacia atrás, y quitar cualquier BB en la recámara.
5. Soltar el bolt para adelante.
6. Poner el Seguro de la réplica en FIRE.
7. Jale el gatillo.
8. Tire el bolt hacia atrás y atórelo en posición.
9. Revisar la recamara asegurándose de que esté vacía.
10. Soltar el bolt para adelante.
11. Volver a recargar la réplica y dejarla en modo SAFE.

AEG:

1. Apunta la réplica en una dirección segura.
2. Poner el Seguro en la posición de SAFE.
3. Quitar el magazine de la réplica.
4. Poner el Seguro en la posición de FIRE.
5. Con la réplica apuntando a una dirección segura, jalar el gatillo cinco veces para quitar cualquier bb que pudiera todavía estar en la recámara.
6. Poner el Seguro en la posición de SAFE.
7. Desconectar la batería.

NOTA: No llesves tu arma en ninguna posición que no sea segura; solo realizarás la transición cuando estés preparado para disparar.



RESTRICCIONES PARA RÉPLICAS

RESTRICCIONES PARA RÉPLICAS:

Participantes quienes asistan a un evento de MSW están **requeridos** a cargar con una réplica que es apropiada para la facción a la que van a atender – así que EEUU/OTAN deberán usar réplicas americanas, RUSFOR deberán usar réplicas rusas/unión soviética y REGFOR podrán usar cualquier réplica que quieran.

- LMG = Light Machine Gun (M249, MK46, RPK, Stoner).
- MMG = Medium Machine Gun (M240B, M60 variantes, MK48, PKM) y tiene una distancia mínima de enfrentamiento de 15 metros!
- USFOR: M16 variantes, SCAR variantes, M4 variantes, M249 variantes (LMG), M240 variantes (MMG), Stoner, M40, SR25, M14 variantes, M60 (MMG), MK46 (LMG), or MK48 (MMG).
- RUSFOR: AK variantes, SVD variantes, PKM (MMG) variantes, RPK (LMG) variantes.
- REGFOR (Regional Forces): Cualquier réplica es autorizada. Accesorios tipo High Speed (PEQs, lámparas, miras) están altamente desaconsejado, pero permitido.
- Cada escuadra está limitada a 2x LMG o 1x LMG y 1x MMG. Las escuadras sólo están autorizados a 2x Granaderos. Esto es para recrear fielmente lo que es la estructura orgánica de un escuadrón de infantería y para asegurar que los LMG/MMG no estén disparando sin cesar en todo el evento.
- Cuchillos falsos no son autorizados en nuestros eventos. Favor de dejarlos en casa.

RESTRICCIONES DE MAGAZINES:

- Magazines de caja/drum son restringidos únicamente a los LMG/MMG. Cualquier otro jugador deberá usar magazines midcap, o low cap.
- Esto está diseñado para igualar el campo de batalla y ponerle importancia al buen manejo de la administración de tiros y de las personas usando LMG/MMG.



RESTRICCIONES DE FPS/MAGAZINE/AMMO

LIMITE DE FPS:

Los siguientes límites de FPS (pies por segundo) están en efecto:

Pistolas, Escopetas, GBBR, AEGs & LMGs: 1.5 Joules

6mm: 366fps c/0.25g

8mm: 310fps c/0.34g, 300fps c/0.36g

MMGs (Nota esto es para M240B, M60 variantes, MK48 and PKMs solamente!): 2.09 Joules (Distancia mínima de tiro 15m)

6mm: 425fps c/0.25g

DMR/Sniper Rifles: 2.8 Joules (Distancia mínima de tiro 30m y solamente semi automático)

6mm: 550fps c/0.20g, 490fps c/0.25g

8mm: 420fps c/0.34g, 410fps c/0.36g

RESTRICCIONES DE MUNICIÓN (BB):

- Para mantener el equilibrio del juego y resaltar la importancia de los sistemas LMG/MMG, los participantes recibirán su suministro inicial de BBs al momento de registro y recibirán más suministros durante el curso del evento como se necesita o en base a la capacidad de suministro de la facción durante el evento. Como se usa esas BBs y suministran entre su squad depende de su liderazgo. BBs extras no serán entregados para aquellos que tienen granadas o son granaderos.
- Municiones por tipo de jugador:
 - Infantería, Granaderos, SDMs, and Snipers – 500 rondas
 - Auto Rifleman (LMGs) – 1500 rondas
 - Machine Gunners (MMGs) – 3000 rondas
- El control de suministro y tiros selectivos son parte de la responsabilidad del liderazgo. Es tu responsabilidad que tú y aquellos debajo de tu mando estén conscientes de sus niveles de municiones en todo momento.



LMG/MMG/GRANADERO

CLASE LMG/MMG

- Las escuadras de 9 personas están limitados a 2x LMG o 1x LMG y 1x MMG cada uno.
- Adicionalmente al número flexible de squads de infantería en un pelotón, el líder de pelotón y sargento de pelotón pueden convertir un squad en un squad específicamente de tiro pesado. Este squad también tiene que adherirse a las reglas generales de granaderos y DMRs pero adicionalmente pueden tener tres MMGs asignados.
- Es buena práctica tomar control de la posición de LMG/MMG cuando el jugador está hit. El LMG/MMG es el productor de daños más grande del pelotón entonces el siempre tenerlos en uso es de suma importancia. Una vez que el jugador del LMG/MMG haya sido "revivido" o "curado" este puede tomar control de su replica.
- **MMGs tienen una distancia mínima de tiro de 15 METROS!**

GRANADEROS/ARMAS PESADAS:

- Cada escuadra de 9 personas están limitados a dos granaderos.
- Si un granadero designado es hit, sus compañeros pueden usar su réplica mientras que el jugador "herido" está esperando a ser "tratado". Siempre asegúrense de pedir permiso antes de usar equipamiento ajeno.



DMR / FRANCOOTIRADOR

RIFLES DE TIRADOR DESIGNADO (DMR)

- SR25, M110, MK12 SPR, Scar-H, M14 y sus variantes, SVD y sus variantes, VSS etc. puede ser modificado para uso de DMR siempre y cuando:
 - Son capaces de disparar **únicamente en fuego semi-automático**. El fuego automático tiene que estar mecánicamente deshabilitado.
 - Los límites de FPS de un DMR son los siguientes: 550 FPS máximo con una BB de .20g
 - La distancia mínima de disparo es de 100 pies (aproximadamente 30 metros)
 - Sólo hay 1 DMR por escuadra (SQD)/elemento de 9 hombres"
- Los rifles de cerrojo no están autorizados para su uso como plataformas DMR. Por lo tanto, las armas de cerrojo se consideran armas de francotirador y deben seguir las reglas de francotirador que se detallan a continuación.

FRANCOOTIRADORES:

- Los rifles de francotirador deben ser de cerrojo o de acción semiautomática fija (incapaces de disparar en modo automático en ningún momento).
- Los rifles de francotirador pueden utilizar cualquier tipo de propulsor (muelle, eléctrico o gas), pero deben disparar a la velocidad máxima especificada para francotiradores.
- **Todos los francotiradores deben respetar una distancia mínima de compromiso de 100 pies (aproximadamente 30 metros)..**
- Los francotiradores pueden llevar un arma secundaria para comprometer objetivos a menos de 100 pies (30 metros). La secundaria solo puede ser una pistola. **NO PUEDE** ser un arma de tipo AEG de tamaño completo, LMG/MMG, Granadero o de tipo Arma Pesada. El observador puede llevar un AEG/GBB de tamaño completo aprobado que sea un rifle. No se permiten réplicas de LMG, MMG o granaderos para el rol de observador.
- Pedimos a cualquiera que juegue el papel de francotirador que, por favor, evite disparar a la cabeza siempre que sea posible.
- **Los equipos de francotiradores están limitados a dos por facción y deben estar completos como equipo: francotirador y observador. Estas posiciones se llenan a discreción del Comandante del Cadre.**
- **Tenga en cuenta que no hay posiciones de francotirador para escuadras y pelotones.** Al ofrecerse como equipo de francotiradores, se convierte en un activo del mando y puede ser asignado a cualquier misión.
- **Por favor, envíe un mensaje al Comandante de su facción (cadre) después de haber comprado los boletos para preguntar acerca de las posiciones de francotirador para un evento en particular.**



GRANADAS DE MANO

- Las granadas de mano para eventos de MSW están limitados a granadas tipo “live action” como Tornado™, TAGs Hand Grenades, TLSFX o Enola Gaye las cuales crean un efecto de fragmentación cuando son detonadas. Granadas inertes (tales que son de goma) no están permitidas. **Pelotas de tenis están definitivamente prohibidos!**
- Thunder B’s u otras granadas tipo flash bang son consideradas flashbangs y solo cuentan como tal ya que no tienen proyectiles.
- Al aventar una Granada, es recomendado gritar **“GRANADA FUERA”** para que los demás participantes puedan fijarse en las granadas aventadas.
- Granadas de mano tienen un rango de **“kill” de 3 metros de donde la granada sea detonada. Todo a 3 metros del punto de impacto no protegidos por cobertura DURA estará “herido”- Si una Granada detona en un cuarto, pasillo o techo, todos en ese espacio es considerado hit y “herido”. Esta regla no aplica para cuartos, pasillos o techos en exceso de 300 metros.**
- Si estas usando ese tipo de granadas, debes armarlas conforme a las especificaciones del fabricante. **Si la Granada no detona, es considerado como inherente y no tendrá efecto en participantes de la facción opuesta.**
- Participantes sin cobertura dentro del radio de hit son considerados “heridos” y deberán seguir los procedimientos de “curación”.
- Participantes detrás de cobertura suave (arbustos, pasto y árboles pequeños) están “heridos y deberán seguir los procedimientos de “curación”.
- Participantes detrás de cobertura dura (piedras, rocas, bunkers, vehículos y árboles mucho más grandes que su cuerpo) con cobertura entre ellos y la detonación de la Granada de mano son considerados vivos.
- Si una Granada de mano es lanzada, pega contra un objeto, se regresa y detona cerca del que la lanzó, ellos, junto con todos en un radio de 3 metros están “hit”.
- Puedes patear una Granada o agarrarlo y aventarlo de vuelta. No obstante, no te avientes encima de la granada para salvar a sus compañeros.

COHETES & GRANADAS de 40mm

Cohetes:

- Cohetes aceptables son los de TAGIN, ya sean estas de tiza o pirotécnicas.
- Los cohetes deberán ser accionados desde una réplica de RPG, LAW, o AT4.
- Cohetes caseros son usualmente permitidos con aprobación del Staff de MSW, sin embargo tienen que parecer razonablemente a una copia de un lanzacohetes real. Traer su lanzacohetes caseros al campo el día del evento y demostrarlo al staff para aprobación. Si dudas sobre su realismo, píntalo verde OD.

Granadas de 40mm:

- Granadas de 40mm aceptables son los de TAGs 40mm, ya sean estas de pirotécnicas o de gis o cualquier otra granada de 40mm que disparen bbs.
- Granadas de 40mm pueden ser utilizadas con las siguientes réplicas: M79, M203, GP30, MGL y M320.

Reglas generales para Cohetes y Granadas de 40mm:

- Cohetes y granadas de 40mm siempre tienen que ser accionadas hacia arriba, **jamás deberían de ser disparadas directamente a participantes u otros blancos.**
- **Cohetes y granadas de 40mm tienen un radio de "kill" de 6 metros del punto de impacto. Si se detona dentro de un cuarto o pasillo, todos los participantes en esa área son considerados hit y "heridos".**
- Participantes detrás de cobertura suave ("arbustos, pasto y árboles pequeños) están "heridos y deberán seguir los procedimientos de "curación".
- Participantes detrás de cobertura dura (piedras, colinas, bunkers, vehículos y árboles mucho más grandes que su cuerpo) con cobertura entre ellos y la detonación de la Granada de mano son considerados vivos.
- Los vehículos pueden ser desactivados por cohetes o granadas de 40mm (excluyendo las de bbs) exclusivamente. Un hit de cohete o granada de 40mm a un vehículo "mata" al conductor y operador del vehículo. Pasajeros están considerados como hit y "heridos".

SECCIÓN 3

Reglas de Médico

HITS & CÓMO REACCIONAR

RENDICIÓN

- Tenga en cuenta que NO usamos "rendición" en nuestros eventos. Llamar "rendición" implica que un participante opuesto tiene una opción (cumplir / escapar).

HITS / IMPACTOS:

- Todos los golpes de BB en cualquier parte del cuerpo y cualquier equipo/gear asegurado a tu persona cuentan como hit, ya sea un rebote o golpe directo. Los hits a réplicas no cuentan.
- **El fuego a ciegas no está autorizado y estrictamente prohibido en los eventos de MSW.**
- **El fuego amigo cuenta! Verifica tus objetivos!**
- Si dos participantes disparan simultáneamente y ambos están hit, AMBOS participantes están afuera.

LLAMANDO TUS HITS

- **El airsoft es un hobby de integridad y honor. Canta tus propios hits. Nunca cantes los hits a los participantes rivales.**
- Cuando te hitean, inmediatamente cae al suelo y simula que te dispararon de verdad: cuanto más fuerte y actuado mejor. A menudo es difícil escuchar a los participantes por el ruido de disparar AEG o ráfagas incluso en distancias cortas, así que haz tu mejor esfuerzo para que los participantes de la oposición sepan que estas hit, de lo contrario continuarán disparando inadvertidamente contra ti. ¡SE LO MAS DRAMATICO Y RUIDOSO POSIBLE!
- Mientras esperas en tu posición, por favor no recargues cargadores y/o cartuchos de granadas, ni pruebes tu arma o hagas cualquier otra cosa aparte de pedir ayuda médica*; los sonidos de recarga y "pruebas de disparo" distraen a los participantes en combate dentro del área, quienes podrían creer equivocadamente que aún estás participando en el evento y, por lo tanto, podrían dispararte.
- Nunca busques un médico hacia un objetivo. La dirección siempre debe ser alejarse tanto de tu objetivo asignado como de la acción.

SIENDO "HERIDO"

- Debes llevar siempre contigo tu torniquete asignado. MSW te proporciona un torniquete para su uso durante el evento como parte del costo de inscripción. No pierdas tu torniquete durante el evento, ya que no hay reemplazos. Si lo pierdes, tu compañero de batalla deberá usar el suyo en ti, o simplemente te desangrarás.
- Nunca te puedes curar a ti mismo ni ayudar a tu compañero a curarte. No entregues tu torniquete a tu compañero. Tu torniquete es para ser utilizado exclusivamente por ti.
- Tu torniquete no debe estar preparado para combate, lo que significa que no debe estar pasando por la presilla de plástico. Eso es responsabilidad y parte de la maniobra de tu compañero mientras te brinda ayuda. La razón de esto es para simular de mejor manera el proceso de ayuda y agregarle realismo a la dinámica.
- Los eventos de MSW tienen reglas que permiten que un compañero te reintegre a la lucha simulando la ayuda entre compañeros del mundo real mediante el uso del torniquete proporcionado. Cuando recibes un impacto, sigue el procedimiento de "indicar que has sido impactado". Un compañero puede acercarse a ti y usar tu torniquete para tratar tus heridas. También puede usar su propio torniquete MilSim West Milsim, pero luego, ¿qué usará él cuando reciba un impacto?
- Si estás "herido" y eres atendido por tu compañero o el médico del pelotón (dentro de los primeros 5 minutos), se te considera "herido", pero puedes continuar luchando.
- Cuando estás "herido", puedes revelar cualquier actividad/posiciones enemigas, inteligencia, etc., que hayas presenciado durante tu tiempo "herido" o en cualquier momento anterior a eso.
- Si un compañero o un médico del pelotón no te alcanza en los primeros 5 minutos después de que recibiste el HIT, te "desangrarás" y se te considerará "muerto", y por lo tanto estás "muerto".

En este punto, por favor sigue las reglas de que ser "MUERTO" te hace "MUERTO".



CHALECOS ANTIBALAS Y CASCOS BALÍSTICOS

- La armadura corporal se define como un conjunto de placas balísticas delanteras y traseras, como las placas ESAPI/SAPI o equivalentes rusas, o un conjunto de placas de entrenamiento delanteras y traseras, en el cual cada placa pesa un mínimo de 5 libras cada una y se lleva en un portador de armadura diseñado para llevar dichas placas.
- Solo el blindaje suave no califica como armadura corporal. Las placas laterales no cuentan para el equipo y peso requeridos mencionados anteriormente.
- Los cascos balísticos se definen como cualquier casco balístico real o réplica de un casco balístico existente. Los cascos reales o réplicas diseñados como cascos de protección no califican como cascos balísticos en eventos de MSW.
- Si su casco tiene orificios de ventilación, entonces es un casco de protección y no califica como casco balístico según se define arriba. Esto no significa que no puedas llevar tu casco, simplemente que no calificarás para el beneficio a continuación.
- **MILICIA tiene autorización para utilizar placas y cascos balísticos únicamente si:**
 - **La armadura corporal es de estilo no-NATO.**
 - **El casco balístico debe tener accesorios de estilo no-NATO.**
- Los participantes que lleven tanto la armadura corporal como el casco balístico, según se define arriba, ahora se beneficiarán con la capacidad de llevar un Torniquete Milsim West adicional. Esto significa que el participante podrá recibir ayuda de su compañero dos veces antes de tener que ser "curado" por el médico de la compañía o del pelotón.
- Para que su armadura corporal y casco balístico califiquen para este beneficio, los participantes deben presentarse en el registro y hacer que sus placas sean pesadas por separado de su equipo y su casco sea inspeccionado por el personal de MSW o el cuadro designado.
- Los participantes deben comprar un segundo Torniquete Milsim West antes del evento o pueden usar uno que hayan recibido en un evento anterior de MSW. Milsim West solo proporciona el primer torniquete del jugador como parte de la tarifa de inscripción del participante.
- Este sistema es escalable: si el participante no quiere llevar las placas o el casco, no está obligado a hacerlo, pero perderá la "protección" adicional que proporcionan la armadura corporal y el casco balístico.
- **Para que los participantes puedan usar el segundo torniquete, deben llevar puesta tanto su armadura corporal como su casco balístico a la hora en que fueron alcanzados; de lo contrario, deben registrarse por las reglas de atención médica estándar.**

SER "MUERTO" TE HACE "MUERTO."

Cuando has sido previamente "herido" y te hacen hit nuevamente (es decir, tu compañero aplicó tu(s) torniquete(s) para tratar tus heridas), has sido "muerto" y se te considera "muerto".

Una vez "muerto", debes encontrar a un médico para ser "curado".

- Cuando estás "herido", y no se te brinda ayuda y posteriormente te "desangras hasta morir" (no te curan en los primeros 5 minutos), has sido "muerto" y se te considera "muerto". Una vez "muerto", debes encontrar a un médico para ser "curado".
- Un participante por pelotón (MÉDICO DEL PELOTÓN) y un participante por escuadra (PRIMER RESPONDIENTE DEL ESCUADRÓN) son designados como médicos. Los médicos del pelotón pueden llevar hasta 30 botella de agua y los médicos del SFR pueden llevar hasta 4 botellas de agua llamadas "IV" que pueden ser suministradas a los participantes "muertos" para "curarlos" y permitirles que regresen al juego. Una "IV" es una botella de agua de 16 onzas entregada al participante "muerto". Se requiere que el participante "muerto" beba toda el agua de la botella antes de ser considerado "curado" y volver al evento.
- Los médicos deben asegurarse de recoger de nuevo la botella de agua vacía. El reabastecimiento de equipos médicos se hace en una base de uno por uno. Entregas una botella de agua vacía y recibes una llena a cambio.
- Cuando el médico del pelotón o el SFR está "herido", estos pueden ser tratados por un compañero siguiendo las reglas de ayuda entre compañeros bajo el apartado "Siendo Curado"
- Los médicos del pelotón y los SFR NO PUEDEN curarse a sí mismos y si son "muertos", solo pueden ser "curados" por otro médico del pelotón, SFR o en el Punto de Recolección de Bajas de la compañía (CCP).
- Todos los participantes que son "muertos" mientras que su médico del pelotón o SFR NO está disponible simplemente se dirigen al Punto de Recolección de Bajas de la Compañía y vuelven a entrar en el evento después de completar el proceso de curación mencionado anteriormente (deben de esperar en el CCP hasta que el médico les de una botella).

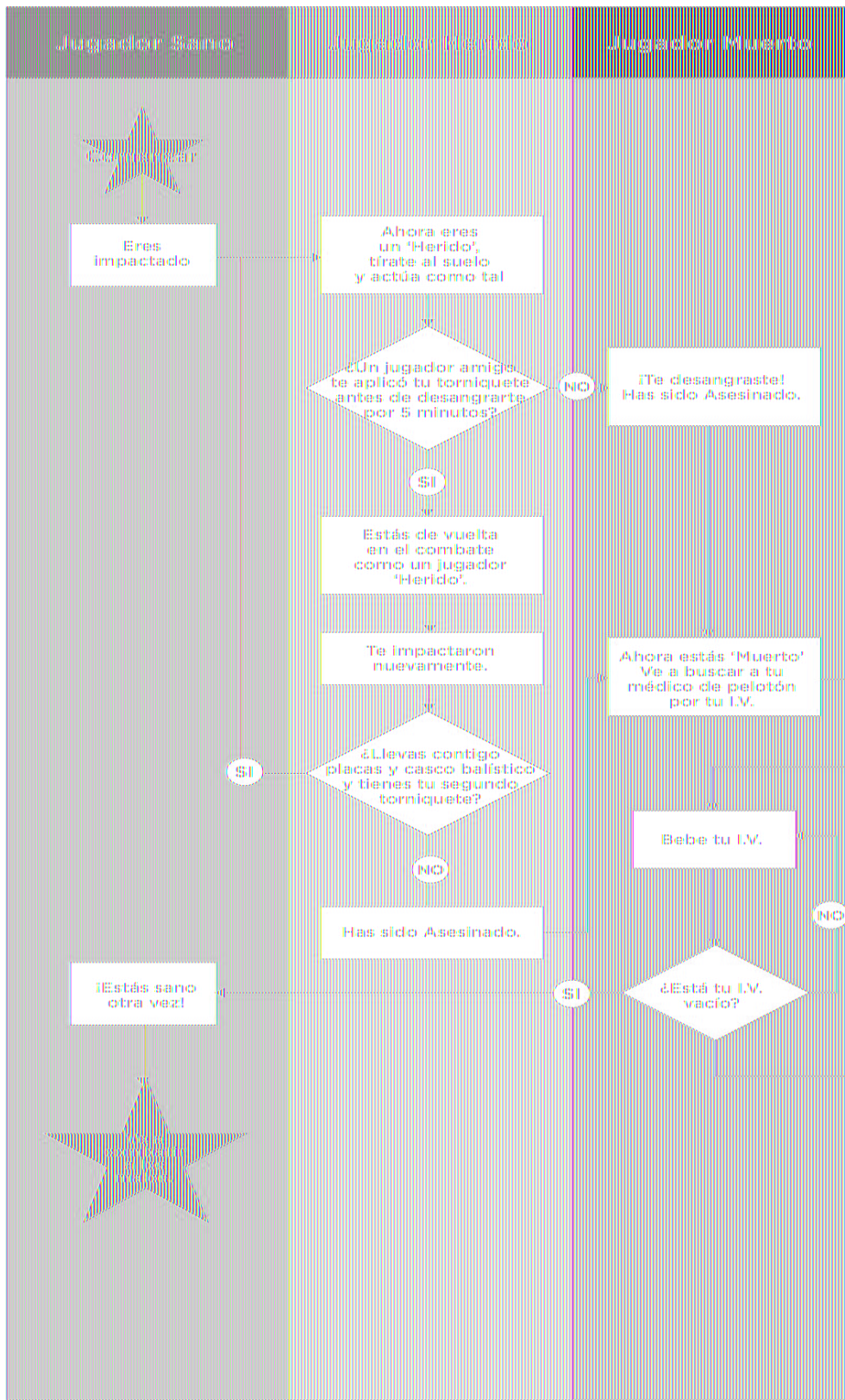


SER "MUERTO" TE HACE "MUERTO."

- Los torniquetes pueden usarse varias veces durante el evento; sin embargo, habrá un número limitado de "IV" disponibles durante una misión dada para controlar la cantidad de regeneraciones para cada bando.
- Si tu facción ya no tiene "IV" (botellas de agua) disponibles, esto significa que ya no hay RESPAWNS disponibles y deben de esperar en el CCP para regresar a la base de la facción.
- Mientras estás "muerto" y luego "curado", pierdes acceso/conocimiento de cualquier INTEL previo que hayas recolectado.
- Cuando estás "muerto" y te diriges hacia el médico o el Punto de Recolección de Bajas, por favor sostén tu arma sobre tu cabeza y en el aire para indicar que estás muerto.



HITS & REGLAS MÉDICAS



PUNTO DE RECOLECCIÓN DE BAJAS (CCPs)

- Para misiones en las que es necesario o deseable hacer que los participantes se repongan en áreas específicas, o si los Médicos del Pelotón han sido "heridos" / "muertos", se pueden usar el CCP de la facción designado. En esta situación, se requiere que los participantes "muertos" se muevan / sean llevados al CCP a fin de respawnear y reingresar al evento.
- Un CCP de la facción se define como el área marcada para identificación amistosa donde se almacenan en caché las botellas IV (botellas de agua de 500ml).
- Los participantes van a un CCP de la facción, nunca se trae el CCP a ellos.
- Los participantes heridos pueden ser llevados a un CCP (ver "Cargar Heridos") para ser sanados en cualquier momento antes del tiempo de expulsión de 5 minutos. (Esto es bueno saberlo en caso de que haya perdido su torniquete).
- Al usar CCP, los participantes "respawnean" bebiendo un IV de 500ml y devolviendo la botella una vez terminada (sin basura y con la plena responsabilidad de los suministros)
- Los CCP pueden ser atacados y los suministros pueden ser robados. Un CCP es simplemente un escondite de botellas intravenosas almacenadas cerca de la ubicación de un objetivo. Si no está protegido, es extremadamente vulnerable al enemigo.

CARGAR HERIDOS

Cargar "Heridos"

- Durante una misión dada, puede ser necesario transportar a un soldado "herido" hasta un punto de recogida de bajas para completar con éxito la misión. Los siguientes métodos para mover a los heridos son aceptables:
 - Arrastrar o llevar en hombros al participante "herido" con su consentimiento.
 - Simular un transporte de dos personas con dos participantes "sanos" colocando una mano en cada hombro del participante "herido" y caminando (sin correr).
 - Simular un transporte de una persona con un solo participante "sano" poniendo ambas manos en ambos hombros del participante "herido" y caminando (sin correr) con ellos.
- Los participantes "vivos" pueden sostener y disparar un arma y "llevar" a una persona al mismo tiempo: un participante necesitará disparar con la mano izquierda mientras el otro dispara con la derecha.
- En caso de que uno de los participantes que transporta a otro participante reciba HIT, el otro participante debe "dejar caer" al participante "herido" y esperar a que otro participante continúe con el transporte de dos personas.
- Si se rompe el contacto entre los participantes, el participante "herido" es dejado en el suelo y debe permanecer en esa posición hasta que otros participantes lo lleven lejos.
- Los participantes heridos deben actuar como peso muerto y no pueden ayudar en su propio rescate estirando la mano, poniéndose de rodillas o utilizando métodos similares.

REVISIÓN DE MUERTOS

- Revisar participantes por inteligencia está permitido y altamente recomendado. El procedimiento de búsqueda puede tener lugar cuando un participante está "Herido" o "Muerto". Esto también incluye detener a un participante "muerto" mientras se dirigen al médico o al PCC.
- Hay dos formas de buscar a alguien. Primero se debe de preguntar al participante si le autoriza a revisarlo, entonces:
 - Si dicen que sí, entonces le han dado su consentimiento para que use sus manos y verificar que no tengan intel. Por favor sea respetuoso con el participante que está siendo registrado y no cause daño físico. Si en algún momento el participante buscado le pide que se detenga, debe detenerse inmediatamente y pasar al n. ° 2 a continuación.
 - Si el participante dice que no, o le pide que pare después de decir que sí, entonces debe pedirles los artículos específicos que desea inspeccionar, como radios, mapas, libretas, libros de jugadas, munición suelta, etc. El participante al que se le solicita esta información debe entregárselo sin resistencia. El participante que realiza la búsqueda puede tomar notas o imágenes de cualquier elemento capturado. **Una vez completado, el participante que realiza la búsqueda debe devolver todos los elementos al participante buscado.**
- En ningún momento puede retirar un artículo de un participante. Todos los artículos intel o buscados deben devolverse al participante buscado antes de su salida de su entorno inmediato.
- La munición BB suelta puede ser confiscada por el enemigo. Si se lo piden TIENE que dárselo. Munición suelta es definida por bbs que no están actualmente en cargadores.
- BBs en bolsas o speed loaders pueden ser confiscadas.
- La rapiña de BBs cargadas en magazines o box mags está prohibido.
- **Bajo ninguna circunstancia los participantes serán esposados o atados.**

SECCIÓN 4
Reglas para Vehículos
y Equipo Especial

VEHÍCULOS

- Los vehículos de los participantes y equipos no están autorizados para su uso en eventos de MSW a menos que sean autorizados por el personal antes de llegar al evento. MSW está principalmente interesado en vehículos militares únicamente, sin embargo, se pueden hacer excepciones especiales para eventos en el formato de "Insurgencia". Envía un mensaje privado al personal en la página de Facebook de MSW para realizar solicitudes. Asegúrate de estar dispuesto a seguir estas reglas:
- Debes estar dispuesto a transportar a todos los pasajeros según lo indique tu comandante de facción y sargento primero. Tu vehículo no es solo para el uso personal de tu equipo de airsoft. El trabajo en equipo es clave para el éxito en los eventos de MSW.
- Debes seguir las órdenes del Cadre y personal de MSW. Esto significa regresar a la base cuando se te indique o moverte a un área de importancia táctica para asegurar la iniciativa y aprovecharla. No se tolera ningún equipo de vehículos renegados. La falta de comunicación no es una excusa para no mantener comunicación con tu liderazgo.
- Todos los equipos de vehículos deben seguir las reglas de protección ocular mencionadas en este TACSOP.
- El tiempo de eliminación de vehículos de transporte de tropas es de 1 hora.
- El tiempo de eliminación de vehículos de combate es de 2 horas.
- Todos los conductores de vehículos y comandantes de camiones (TC) deben tener al menos 21 años de edad. No se permiten excepciones.
- Todos los vehículos deben respetar el límite de velocidad publicado o dirigido por el evento.
- Todos los vehículos deben tener un conductor y un TC en todo momento. El TC es responsable de las acciones y la seguridad del conductor, el artillero y los pasajeros. Es responsabilidad del TC asegurarse de que tanto el equipo del vehículo como sus pasajeros sigan todas las reglas.
- Los transportes de tropas deben tener un método de comunicación confiable entre la cabina y la zona de tropas por motivos de seguridad.

ELMINACIÓN DE VEHICULOS

- Un vehículo puede ser destruido al dispararle con un cohete o una granada TAG de 40 mm desde un dispositivo aprobado. 1 disparo = 1 eliminación. Si el vehículo es alcanzado, se considera destruido, el conductor y el comandante del camión (TC) se consideran "muertos", y todos los pasajeros se consideran "heridos". Cuando son impactados, todos los pasajeros deben salir del vehículo y seguir las reglas de "Heridos" establecidas. El vehículo, junto con el conductor y el TC, deben ser conducidos de regreso a la sede de su respectiva compañía para ser regenerados.
- Los participantes pueden disparar BBs a los vehículos para herir al conductor, al TC o a los pasajeros. Si el conductor está "herido", el vehículo debe detenerse en el lugar y los participantes deben seguir las reglas de "Heridos" para devolver al conductor al evento y, por lo tanto, hacer que el vehículo sea utilizable nuevamente. Una alternativa puede ser que otro participante, mayor de 21 años, saque al conductor y asuma su lugar como conductor. Esto debe ser autorizado previamente por el propietario del vehículo.



ESCUDOS

Los escudos deben utilizarse como un equipo especial, similar a un vehículo. Los escudos no deben ser objetos invulnerables en el juego. Un escudo puede ser utilizado correctamente en un avance, pero puede ser eliminado. Cualquier enemigo tiene la capacidad mínima de detener el avance del escudo y eliminarlo. Esto se aplicará durante la duración de cualquier contacto normal (1 hora de tiempo de espera).

RESTRICCIONES PARA EL USO DE ESCUDOS:

- Debe ser un escudo balístico real.
- Los escudos antidisturbios no son aceptables.
- Los escudos de la policía diseñados solo para calibres de pistola no son aceptables.
- Debe representar correctamente a una unidad policial, de seguridad estatal o militar que use el escudo. Un ejemplo serían las tropas FSB con el escudo VANT.
- El portador del escudo debe llevar armadura completa en todo momento, es decir, cumplir con las reglas de armadura de MSW (casco, chaleco con placas).
- El portador del escudo solo puede estar armado con una pistola o subfusil mientras lleva el escudo.
- Se permite 1 escudo por pelotón.
- Tiempo de espera de 1 hora si el escudo es eliminado.
- Si el escudo es eliminado, debe ser devuelto al punto de control de la facción.
- Bajo fuego sostenido, el escudo NO puede avanzar y debe reaccionar al fuego (NO puede quedarse quieto en un lugar, pero puede devolver el fuego).
- MSW se reserva el derecho de negar el acceso a un escudo al igual que con cualquier vehículo o arma inoperante. Es decir, si el escudo o el participante causan problemas antes o después de que comience el evento, puede ser inhabilitado.
- Si el portador del escudo es impactado, otro compañero de equipo no puede recoger el escudo.

ELIMINACIÓN DEL ESCUDO

- Un impacto directo en la parte frontal del escudo con una granada pirotécnica TAG de 40 mm o con un proyectil de tiza mata inmediatamente al portador y a cualquiera que esté a su alcance, y también destruye el escudo (sin embargo, la granada debe detonar, los fallos no cuentan).
- Una granada de mano que caiga a menos de diez pies o 3 metros del portador detrás del escudo mata al portador, al escudo y a cualquier otro participante dentro del rango letal.
- El portador del escudo solo puede recibir ayuda de un compañero una vez, a pesar de la regla de armadura de MSW que permite dos veces.
- El escudo NO PUEDE avanzar mientras recibe fuego efectivo directo y DEBE reaccionar quedándose en su lugar o retrocediendo.

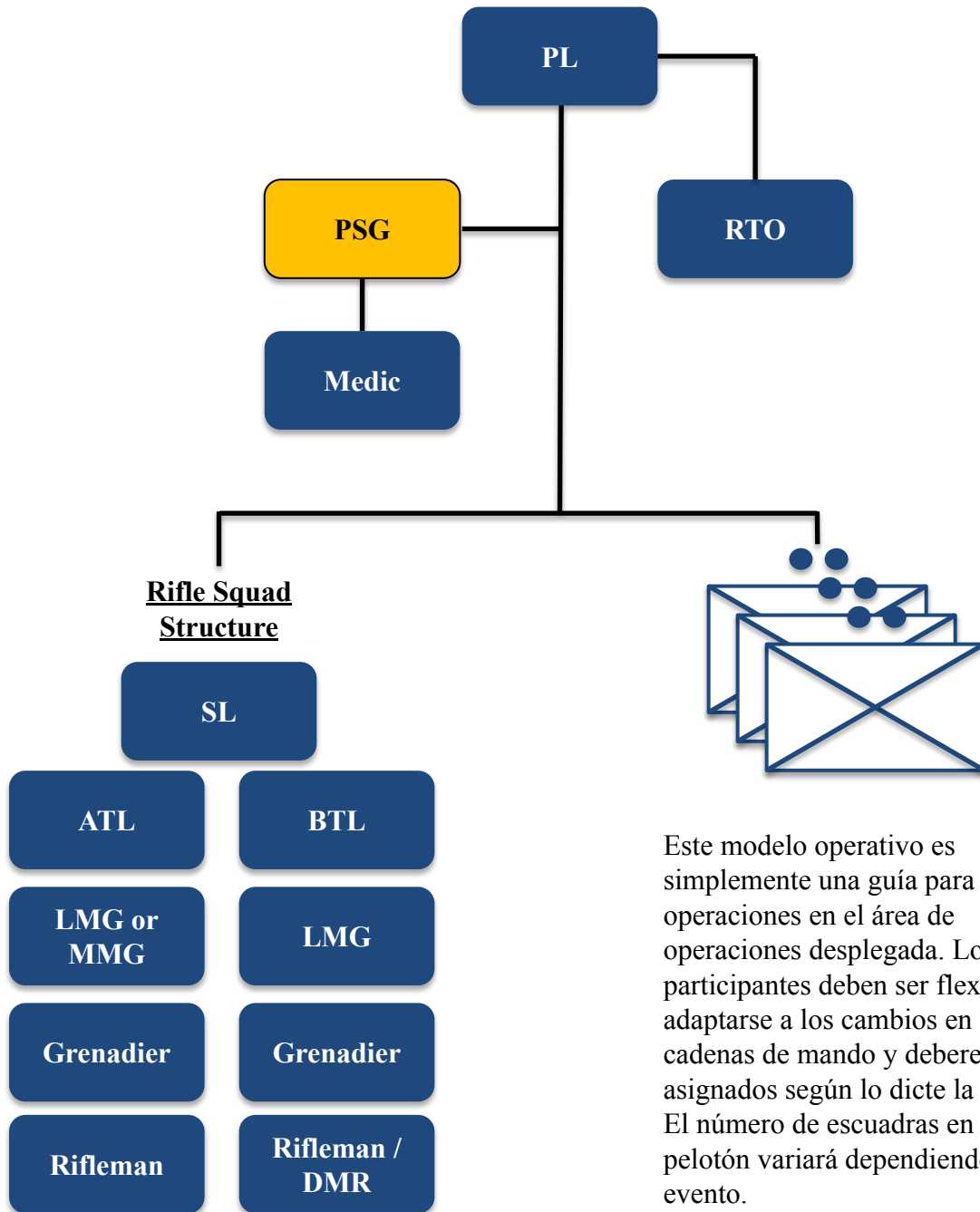
Capacidades del escudo:

- A prueba de balas contra disparos de BB.
- Protección sólida contra explosiones de granadas de mano en la parte frontal del escudo.



SECCIÓN 5
Organización de la
Facción

ESTRUCTURA DE PELOTÓN MSW



Este modelo operativo es simplemente una guía para las operaciones en el área de operaciones desplegada. Los participantes deben ser flexibles y adaptarse a los cambios en las cadenas de mando y deberes asignados según lo dicte la misión. El número de escuadras en cada pelotón variará dependiendo del evento.

MSW Staff

Posición para participante



ROLES Y RESPONSABILIDADES

Comandante (CO) (Solo Cadre):

- Responsable de todo lo que la compañía hace y deja de hacer.
- Comanda y controla a través de sus líderes subordinados.
- Realiza análisis de misiones y procedimientos de liderazgo de tropas, y emite órdenes de operaciones para operaciones tácticas de la compañía.
- Recursos para los equipos y otros elementos.
- Asegura que el puesto de mando de la compañía siga efectivamente la situación y el estado de batalla.
- Desarrolla las habilidades de liderazgo y tácticas de sus líderes de pelotón.

Oficial Ejecutivo (XO) (Solo Cadre):

- Segundo al mando y está preparado para asumir los deberes del comandante si es necesario.
- Planifica y supervisa las operaciones de sostenimiento de la compañía en coordinación con el 1SG.
- Maneja la Fuerza de Respuesta Rápida (QRF).
- Realiza funciones según las indicaciones del comandante de la compañía.

Sargento Primero (1SG) (Solo Cadre):

- Supervisa el proceso de incorporación, logística, higiene, moral de los participantes y salud de los mismos.
- Asegura que se lleven a cabo las PCC (Pre-Combat Checks) / PCI (Pre-Combat Inspections).
- Controla el Punto de Recolección de Bajos (CCP) según lo indique el comandante.
- Asiste al XO y se mantiene preparado para asumir las funciones del XO si es necesario.
- Mantiene la rendición de cuentas de la ubicación y condición de todos los participantes.

ROLES Y RESPONSABILIDADES

Líder de Pelotón (PL):

- Lidera al pelotón en el apoyo a las misiones de la sede superior. Basa sus acciones en su misión asignada y en la intención y concepto de sus comandantes superiores.
- Maneja escuadras y elementos de combate.
- Sincroniza los esfuerzos de las escuadras.
- Está atento a la siguiente "acción" para el pelotón.
- Asegura el mantenimiento de la seguridad de 360 grados y tridimensional.
- Controla el emplazamiento de sistemas de armas clave.
- Emite informes precisos y oportunos.
- Se ubica donde más se le necesita para cumplir la misión.
- Asigna tareas y propósitos claros a sus escuadras.

Sargento de Pelotón (PSG) (Solo Cadre):

- Asegura que el pelotón esté preparado para cumplir su misión, incluida la supervisión de PCC (Pre-Combat Checks) / PCI (Pre-Combat Inspections).
- Se prepara para asumir el papel y las responsabilidades del líder de pelotón.
- Actúa donde se le necesita mejor para ayudar en el Comando y Control (C2) del compromiso (ya sea en la base de fuego o con el elemento de asalto).
- Recibe informes administrativos y logísticos de los líderes de escuadra, y solicitudes de raciones, agua y munición.
- Coordina con la sede superior para solicitar apoyo logístico (generalmente el sargento primero o el oficial ejecutivo de la compañía).
- Gestiona la carga de combate de la unidad antes de las operaciones y supervisa el estado logístico durante las operaciones.
- Establece y opera el punto de recogida de bajas (CCP) de la unidad, lo que incluye dirigir al médico del pelotón y a los equipos de ayuda/camillas para trasladar a los heridos; mantiene información sobre los niveles de fuerza del pelotón; recibe y orienta a los reemplazos.



ROLES Y RESPONSABILIDADES

Médico de Pelotón:

- Atiende a los heridos, ayuda a los equipos de ayuda y camillas con su evacuación y colabora en la evacuación de heridos (CASEVAC), todo bajo el control del PSG.
- Asesora al PL y PSG en todos los asuntos de protección de la salud de la fuerza y verifica personalmente la salud y condición física de los miembros del pelotón.
- Informa todas las situaciones médicas y las acciones tomadas al PSG.
- Solicita suministros de Clase VIII (médicos) para el equipo a través del médico mayor de la compañía.
- Lleva a cabo otras tareas asignadas por el PL y el PSG.
- Puede llevar hasta 30 botellas de solución intravenosa (IV).

Operador de Comunicaciones del Pelotón (RTO):

- Mantener comunicaciones en todo momento. Si se pierde la comunicación con el elemento superior del equipo, el RTO informa de inmediato al PL o PSG.
- Realizar comprobaciones de radio con el elemento superior cuando esté en una posición estática. Si el RTO no puede establecer contacto por radio según lo requerido, informará al PL o PSG.
- Estar familiarizado con los procedimientos y reportes de radio, como solicitudes de fuego indirecto o MEDEVAC.
- Llevar las frecuencias y los indicativos de llamada consigo en un lugar conocido por todos los participantes del equipo.
- Ayudar al PL con la gestión de información.
- Determinar su carga de combate antes de las operaciones y gestionar sus baterías durante las operaciones.
- Asegurar el correcto funcionamiento de todas las radios y solucionar y reportar deficiencias a instancias superiores.
- Servir como escritor/tomador de notas durante todas las fases de la misión.

ROLES Y RESPONSABILIDADES

Primer Respondiente del Escuadrón:

- Atiende a los heridos, ayuda a los equipos de ayuda y camillas con su evacuación y colabora en la evacuación de heridos (CASEVAC), todo bajo el control del SL.
- Asesora al SL y SL en todos los asuntos de protección de la salud de la fuerza y verifica personalmente la salud y condición física de los miembros del escuadrón.
- Informa todas las situaciones médicas y las acciones tomadas al SL.
- Solicita suministros de Clase VIII (médicos) para el equipo a través del médico mayor de la compañía.
- Lleva a cabo otras tareas asignadas por el SL y los TLs.
- Puede llevar hasta 4 botellas de solución intravenosa (IV).

Líder del Escuadrón de Fusiles (SL):

- Utiliza eficazmente medidas de control para fuego directo, fuego indirecto y movimiento táctico.
- Controla el movimiento de su escuadrón y la velocidad y distribución de su fuego.
- Combate el combate cercano mediante fuego y movimiento.
- Comunica de manera oportuna y precisa los informes LACE y SALUTE al líder del pelotón (incluyendo la ubicación y progreso del escuadrón, situación del enemigo, bajas enemigas y postura de seguridad).
- Realiza procedimientos de liderazgo de tropas (TLP).
- Comprende la misión y la intención del comandante a dos niveles superiores (el pelotón y la compañía).
- Realiza PCC (Pre-Combat Checks) / PCI (Pre-Combat Inspections).
- Asegura que cada miembro de su equipo conozca la misión y su parte en ella.

Líder del Escuadrón de Armas (WSL):

- El líder del escuadrón de armas es normalmente el líder de escuadrón más experimentado, después del sargento de pelotón.
- Realiza todas las funciones del líder del escuadrón de fusiles.
- Controla los fuegos y establece medidas de control de fuego.
- Recomienda el empleo de ametralladoras al líder del pelotón.
- Coordina directamente con el líder del pelotón para los efectos de fuego de base de fuego de ametralladoras y planifica en consecuencia.
- Supervisa el gasto de munición.
- Desempeña el papel del sargento de pelotón según sea necesario.
- Comprende la misión a dos niveles superiores (pelotón y compañía).



ROLES Y RESPONSABILIDADES

Líder del Equipo (TL):

- Es el experto en todas las armas y posiciones de deber de su equipo y en todos los ejercicios tácticos del escuadrón.
- Lidera a su equipo en fuego y movimiento.
- Controla el movimiento de su equipo y la velocidad y distribución de su fuego.
- Asegura la seguridad del sector de su equipo.
- Asiste al líder del escuadrón según sea necesario.
- Está preparado para asumir las funciones del líder del escuadrón y del sargento de pelotón.
- Aplica disciplina en el campo.
- Determina la carga de combate de su equipo y gestiona sus clases de suministro disponibles según sea necesario.
- Comprende la misión a dos niveles superiores (escuadrón y pelotón).

Fusilero/Rifleman:

- Ser experto en su sistema de armas: su rifle, sus ópticas y su dispositivo de puntería láser. Debe ser eficiente con su sistema de armas de día o de noche. Debe ser capaz de enfrentar a todos los objetivos con disparos bien dirigidos.
- Saber construir y ocupar una posición de disparo rápida y saber cómo disparar desde ella. Debe saber cómo ocupar rápidamente posiciones cubiertas y ocultas en todos los entornos y qué protección le proporcionarán contra armas de fuego directo.
- Ser capaz de combatir como parte de su unidad, lo que incluye ser competente en sus tareas y ejercicios individuales, poder luchar junto a cualquier miembro de la unidad y conocer los deberes de sus compañeros y estar preparado para asumir sus funciones y utilizar sus armas si es necesario.
- Ser capaz de informar a su líder de equipo todo lo que escucha y ve cuando se encuentra en una situación táctica.
- Ser capaz de proporcionar primeros auxilios a un compañero según sea necesario.
- Ser capaz de gestionar su comida, agua y municiones durante las operaciones.
- Comprender la misión a dos niveles superiores (escuadrón y pelotón).



ROLES Y RESPONSABILIDADES

Granadero (Lanzagranadas):

- Ser capaz de realizar todas las tareas del fusilero.
- Ser capaz de enfrentar a los objetivos con el tipo adecuado de proyectiles tanto de día como de noche.
- Debe saber cómo emplear cada tipo de proyectil y conocer sus restricciones de seguridad mínimas.
- Conocer los rangos máximos para cada tipo de proyectil del lanzagranadas.
- Saber cómo hacer un ajuste desde el primer disparo realizado para poder lograr un impacto en el segundo disparo.
- Cargar el lanzagranadas rápidamente en todas las posiciones de disparo y mientras corre.
- Comprender la misión a dos niveles superiores (escuadrón y pelotón).

Fusilero Automático (LMG):

- Ser capaz de realizar todas las tareas del fusilero.
- Poder enfrentar a grupos de personal enemigo, puertas o aperturas de búnker y posibles ubicaciones de enemigos con fuego automático. Proporciona fuego de supresión sobre estos objetivos para que sus compañeros puedan acercarse y destruir al enemigo.
- También comprende la misión a dos niveles superiores (el escuadrón y el pelotón).



ROLES Y RESPONSABILIDADES

Tirador Designado del Escuadrón:

- Los tiradores designados del escuadrón no son francotiradores del escuadrón. Son miembros totalmente integrados del escuadrón de fusiles que proporcionan una capacidad mejorada para el escuadrón de fusiles. No operan como elementos semi-autónomos en el campo de batalla como los francotiradores, ni rutinariamente se enfrentan a objetivos a las distancias extremas comunes a los francotiradores. El tirador designado utiliza un arma de propósito general con mejora óptica.
- Un fusilero puede ser asignado como tirador designado del escuadrón (DMR). El DMR es elegido por su habilidad demostrada para disparar, madurez, confiabilidad, buen juicio y experiencia.
- El DMR debe ser capaz de llevar a cabo toda la gama de tareas individuales y colectivas del fusilero dentro del escuadrón.
- El tirador del escuadrón dispara a objetivos visibles con prioridades de líderes enemigos, personal con radios, tripulaciones de armas automáticas, soldados enemigos con lanzacohetes o rifles de francotirador, u otros como lo indiquen sus líderes de escuadrón y pelotón.
- Los tipos de operaciones en los que los tiradores designados son más útiles incluyen:
 - Situaciones en las que el escuadrón requiere fuegos de precisión en un área urbana que contiene un enemigo mezclado con múltiples no combatientes o en aquellas donde las ROE aplicables restringen el uso de armas de fuego de área.
 - Enfrentamientos a corta distancia que tienen una necesidad inmediata y crítica de fuego de rifle de precisión.
 - Situaciones en las que la unidad se enfrenta a un enemigo con tiradores entrenados o irregulares armados utilizados como francotiradores que deben ser contrarrestados.
 - Operaciones de puntos de control de vehículos y personal en las que el escuadrón necesita una presencia armada.
 - Atacar objetivos específicos identificados por el líder del pelotón o escuadrón.
 - Cubrir el enfoque y la entrada del elemento de asalto al objetivo.
 - Eliminar amenazas inesperadas dentro y alrededor del objetivo que aparecen y desaparecen repentinamente y sin previo aviso.
 - Cubrir avenidas específicas de enfoque hacia la posición de la unidad y buscar signos de un contraataque.
 - Proporcionar fuego de distracción para un elemento de asalto.
 - Cubrir obstáculos u otras instalaciones clave con fuego de precisión.
 - Situaciones con tropas amigas en o cerca del objetivo cuando los morteros, ametralladoras y lanzagranadas deben cesar o cambiar su fuego para evitar el fuego amigo. El tirador designado puede continuar disparando en apoyo al asalto.



ROLES Y RESPONSABILIDADES

Equipo de Ametralladora Media

Gunner/Artillero

- Es responsable de su asistente artillero y de todo el equipo de la ametralladora
- Es responsable de poner en acción y fuera de acción la ametralladora
- Cuando está asignado a un escuadrón de fusiles, es el experto en el empleo de la ametralladora media. Aconseja al líder del escuadrón de fusiles sobre la mejor manera de emplear la ametralladora
- Aplica la disciplina de campo mientras el equipo de la ametralladora está empleado tácticamente
- Conoce los efectos balísticos del arma en todos los tipos de blancos
- Ayuda al líder del equipo de armas y está preparado para asumir sus responsabilidades
- Comprende la misión a dos niveles superiores (el escuadrón y el pelotón)

Asistente Artillero

- Está preparado para asumir el rol del artillero en cualquier situación
- Actualiza constantemente al líder del equipo de armas sobre la cantidad de municiones y el estado operativo de la ametralladora media
- Vigila a los soldados en los flancos del área objetivo o entre la ametralladora y el objetivo
- Informa la cantidad de rondas de municiones de acuerdo con el procedimiento operativo estándar de la unidad
- Obtener municiones de otros soldados que llevan municiones para la ametralladora
- Suministra una reserva de municiones a la ametralladora cuando está en uso
- Observa las rondas y reporta correcciones recomendadas al artillero
- Asume inmediatamente el rol de artillero si el artillero no puede continuar con sus deberes
- Comprende la misión a dos niveles superiores (escuadrón y pelotón)



SECCIÓN 6 COMUNICACIÓN

CALL SIGN PES

Si bien tu apodo de airsoft puede ser genial para tu persona en línea, no tiene lugar en nuestros eventos. Los únicos apodos de radio que se utilizarán o reconocerán son los que se enumeran arriba. Si no ves un apodo de radio mencionado anteriormente para tu posición, probablemente se deba a que no estás autorizado para llevar una radio.

<u>Company</u>	
<u>Position</u>	<u>Call Sign</u>
CO	6
1SG	7
XO	5

<u>Company TOC</u>	
<u>Position</u>	<u>Call Sign</u>
TOC	Per OPORD

<u>Sniper Teams</u>	
<u>Position</u>	<u>Call Sign</u>
Team 1	Sierra 1
Team 2	Sierra 2

<u>Peloton</u>	
<u>Position</u>	<u>Call Sign</u> (x=platoon #)
Platoon Leader	X6
Platoon Sergeant	X7
RTO	X6R
1 st Squad Leader	X1
1 st SQD A TL	X1A
1 st SQD B TL	X1B
2 nd Squad Leader	X2
2 nd SQD A TL	X2A
2 nd SQD B TL	X2B
3 rd Squad Leader	X3
3 rd SQD A TL	X3A
3 rd SQD B TL	X3B
WPNS SL	X4



REGLAS DE COMUNICACIÓN

Las siguientes frecuencias de canal están en uso para eventos de MSW:

ADMIN / control de eventos: primario - privado

Alternativo - Canal 1 plano

Contingencia - STAFF

Emergencia: corredor

Fuerzas de la OTAN: Canales 2-7 (Las asignaciones de canales específicos serán informados en la OPORD)

Fuerzas rusas: Canales 8-13 (las asignaciones de canales específicos serán informados en la OPORD)

Fuerzas regionales: Canales 14-16 (las asignaciones de canales específicos serán informados en la OPORD)

Se permite el monitoreo de las comunicaciones enemigas en nuestros eventos, sin embargo, los participantes solo pueden escuchar y no pueden activar su micrófono o interferir en cualquier forma con las comunicaciones o frecuencias asignadas a las fuerzas enemigas.

Los participantes pueden usar cualquier tipo de radios que estén legalmente disponibles para ellos; sin embargo, siempre deben estar seguros de que pueden monitorear las frecuencias de comando asignadas para mejorar la experiencia del evento. Mostrar y tener radios que no pueden hablar en las frecuencias de los comandos principales no es aceptable.

Los únicos participantes autorizados para llevar o usar radios son:

- Cualquier participante en el equipo de comando de la compañía
- Líderes de pelotón, sargentos de pelotón, líderes de escuadrón y líderes de equipo
- Cualquier participante designado por el equipo de comando solamente.
- Todos los demás participantes tienen estrictamente prohibido llevar y usar radios.



SECCIÓN 7
PROCEDIMIENTOS
DE SEGURIDAD

ÓRDENES GENERALES DE SEGURIDAD

1. ¡NUNCA OLVIDES QUE ESTO ES UN JUEGO!

2. MANTÉN PUESTA TU PROTECCIÓN OCULAR

3. USA PROTECCIÓN AUDITIVA

4. LA SEGURIDAD ES RESPONSABILIDAD DE CADA PARTICIPANTE. SI VES ALGO INSEGURO, LLAMA A UN ALTO EL FUEGO E INFORMA AL CADRE MÁS CERCANO.

5. Usa el equipo de protección adecuado para tu entorno, por ejemplo, botas resistentes para lugares con terreno desafiante, o cascos y rodilleras para lugares con superficies urbanas duras.

6. Siempre responde a los llamados de ALTO EL FUEGO en el campo. Repite el comando y permanece en tu lugar. Las instrucciones adicionales vendrán de tu cadre.

7. Sé responsable de ti mismo. Si tienes un problema médico o personal que represente un peligro para ti o para otros, no dudes en informar a tu cadre. Si necesitas atención médica, ellos pueden coordinar, ya sea una ambulancia o un viaje de regreso al estacionamiento para que puedas volver a casa o conseguir medicamentos. Si necesitas irte por cualquier motivo, por favor informa a tu cadre antes de irte, así saben que te has ido y que no estás tirado en algún lugar del campo con una fractura compuesta o deshidratación esperando que llegue la muerte.

8. Siempre observa y recupera cualquier dispositivo pirotécnico que arrojes. Asegúrate de lanzarlo en una superficie no inflamable; si se inicia un incendio, tú eres el primero responsable de sacar una bandera de seguridad, apagarlo y extinguir la fuente, y esperar al menos diez minutos para verificar si hay brasas humeantes. Todos los incendios serán reportados al Cadre de MSW. Recuerda que si necesitas más de 9 personas para extinguir un incendio, llama a un alto el fuego y retírate a una distancia segura.

9. No traigas ni uses pirotecnia no autorizada; para una lista completa, consulta "granadas de mano" o "granadas"



MANEJO DE RIESGO GENERAL

Los dos riesgos principales en casi todos los casos para los participantes en los eventos de MilSim West son:

- Distensiones, esguinces, fracturas, luxaciones y otras lesiones relacionadas con el deporte.
- Lesiones por calor y frío como resultado de la deshidratación, condiciones médicas preexistentes o la falta de equipo adecuado para el clima frío o caliente.

Estos riesgos se mitigan mediante las siguientes medidas:

- Inspecciones durante el proceso de registro en el evento por parte del Cadre de MSW para asegurarse de que los participantes tengan el calzado adecuado.
- Inspecciones durante el proceso de registro en el evento para asegurarse de que los participantes tengan el equipo adecuado para el clima frío, húmedo y para dormir.
- Inspecciones durante el proceso de registro en el evento para asegurarse de que los participantes tengan la capacidad de llevar la cantidad requerida de agua.
- La regla mecánica de "médico" de MilSim West que requiere que el jugador consuma agua para ser "revivido"
- Cadre asignado a cada grupo de 40 participantes para asegurar un tratamiento rápido de cualquier problema médico y/o evacuación del participante del evento.

PROCEDIMIENTOS DE CESE AL FUEGO

"CESE DE FUEGO" debe ser anunciado en las siguientes circunstancias:

1. Una lesión que amenace la vida, extremidades o la vista de cualquier participante.
2. Un incendio forestal que no pueda ser sofocado por un escuadrón (9) o menos participantes.
3. Un peligro ambiental, como inundaciones repentinas, incendios forestales, tornados, terremotos, volcanes o huracanes que ponga en peligro la seguridad de todos los participantes en el evento.
4. Razones administrativas según lo decida el cadre de MilSim West.

Cuando se anuncia un **CESE DE FUEGO**, todos los participantes deben:

- 1. DEJAR DE JUGAR**
- 2. REPETIR EL COMANDO**
- 3. MOSTRAR LA BANDERA DE SEGURIDAD**
- 4. PERMANECER EN SU LUGAR Y ESPERAR INSTRUCCIONES DEL CADRE**

El comando verbal para el CESE DE FUEGO es "Cese de Fuego". El comando con silbato es una ráfaga de diez segundos. Con un megáfono, una sirena de diez segundos.

BANDERAS DE SEGURIDAD

Durante el CESE DE FUEGO y en otros momentos durante los eventos, puede ser necesario que los participantes se marquen como "fuera de juego". La forma más fácil de hacerlo es con una bandera de seguridad. Una bandera de seguridad puede ser un paño rojo, una sección de un panel militar VS-17 en el frente del cuerpo o un cinturón de seguridad amarillo y reflectante que se lleva alrededor del cuerpo. Cuando un participante muestra una bandera de seguridad, debe llevar su arma colgada en una posición no amenazante. Representarse como "fuera de juego" para obtener ventaja está prohibido y se considera una violación de seguridad. Cualquier participante que lo haga será expulsado del evento.

Una bandera de seguridad debe ser utilizada en las siguientes circunstancias:

- Ir al baño
- Desangrarse y regresar al puesto de mando o al punto de abastecimiento
- Recuperar algo del estacionamiento (solo con permiso del cadre)
- Abandonar el evento por cualquier motivo.
- Sofocar un incendio forestal o dispositivo pirotécnico que esté ardiendo.



SECCIÓN 8
REGULACIÓN DE
COORDINACIÓN

REGULACIÓN DE COORDINACIÓN

- No se permiten mascotas de ningún tipo en los eventos de MilSim West.
- El uso de drones por parte de los participantes no está autorizado.
- No se permiten armas blancas de ningún tipo, reales o falsas (bayonetas, cuchillos de combate, hachas, etc.).
- Los escuadrones y pelotones deben recoger la basura de cada área en la que descansaron antes de seguir adelante. Las bolsas de basura son parte del equipo obligatorio. La basura debe ser embolsada y dejada cerca de la carretera o sendero más cercano para que la recoja el equipo de MSW White Cell.
- Para aquellos interesados en asistir como medios de comunicación, contactar a **Brian@milsimwest.com** con enlaces a su portafolio.
- En los sitios de entrenamiento en áreas urbanas, siempre deje todas las puertas y ventanas como las encontró. Si están cerradas con llave, bloqueadas o selladas, déjalas tal como están.
- Nunca bloquee las puertas.
- Nunca bloquee las ventanas.
- Nunca utilice puertas o ventanas como protección.

SECCIÓN 9
BITACORA DE
CAMBIOS

BITÁCORA DE CAMBIOS

- Eliminó la disposición que permitía a los participantes traer su propia munición. Esto se permitirá a discreción del personal de MSW solo caso por caso. 21/03/2017
- Agregó reglas para las muertes por granadas: Cada participante en una habitación o pasillo donde explota una granada se considera alcanzado y "herido" y debe seguir el procedimiento de "curación". (pág. 16) 21/03/2017
- Eliminó las granadas y cohetes inertes lanzados de la lista de municiones aprobadas (como pelotas nerf, etc.). Redujo el radio de muerte por cohete a '10'. Agregó que todos los participantes en una habitación o pasillo donde explote una granada de 40 mm o un cohete se consideran alcanzados y "heridos". (pág. 17) 21/03/2017
- Agregó los siguientes requisitos para los participantes de Fuego en Blanco. "Demostrar habilidad para desmontar, volver a ensamblar y realizar una revisión de funciones en el arma. Recitar de memoria las cuatro reglas de seguridad de las armas de fuego. Demostrar el disparo seguro del arma mostrando conciencia del abanico de seguridad de 20 pies y 180 grados ante el personal de inspección". (pág. 18) 21/03/2017
- Agregó a los Respondedores de Primeros Auxilios del Pelotón (SFR) con capacidad para llevar hasta 5 botellas de suero intravenoso por pelotón. Limitó a los Médicos de Pelotón a 30 botellas de suero intravenoso en su persona. (pág. 25) 21/03/2017
- Simplificó las reglas del CCP. Redefinió el CCP como una reserva de botellas de suero intravenoso (custodiadas o no custodiadas) colocadas cerca de un objetivo particular para ayudar en un ataque o defensa. Eliminó las banderas de marcado y los requisitos de operación del 1SGT. (pág. 27) 21/03/2017
- Agregó reglas para vehículos: Los vehículos militares son los únicos vehículos aceptables en los eventos de MilSim West (con una excepción especial para eventos de formato "insurgencia"). Tiempo de muerte de vehículos: 1 hora para camiones de tropas. 2 horas para camiones de armas. (pág. 31) 21/03/2017
- Agregó reglas para escudos. (pág. 34) 21/03/2017
- Agregó regulaciones de coordinación (pág. 55) 21/03/2017
- Agregó procedimientos de seguridad (pág. 51) 21/03/2017