



TACSIM

TACTICAL SIMULATION



NORMATIVA



NORMAS BASICAS TACSIM.

- GAFAS DE PROTECCION HOMOLOGADAS, GUANTES Y BOTAS.
- NO SE ADMITIRÁN NINGUNA VESTIMENTA NO MILITAR. (Si no se especifica)
- DISTANCIA CERO, SE RECOMIENDA ENCARECIDAMENTE METODO DE PROTECCION A TAL EFECTO.

*La organización no se hace responsable de cualquier daño producido en caso de que un jugador decida no llevar la protección facial correspondiente.

RECOMENDABLE PORTAR CADA OPERADOR

- TORNQUETE (1 UNID)
 - RADIO OPERATIVA (SE PERMITE VARIAS) (opcional en caso de op.transmisiones)
- *Dado el tipo de partida, la radio la entendemos como indispensable. El torniquete será requerido para las curaciones, en caso de no portarlo el jugador se encontrará en inferioridad con el resto de jugadores.

REPLICAS POR OPERADOR

- 1 UNID. PRIMARIA
- 1 UNID - SECUNDARIA
- 1 UNID – LANZAGRANADAS* (opcional en caso de granadero)
- 2 UNID – GRANADA*

*Máximo 10 grandas por bando.

MUNICION POR OPERADOR

- 8UNID. CARGADORES PRIMARIA (35 BOLAS POR CARGADOR)
- *En caso de escopeta se podrán portar las 280 bolas repartidas en cartuchos (no se pueden recargar los cartuchos en partida).
- 3 UNID. CARGADOR PISTOLA (15 BOLAS CARGADOR)

GRANADAS DE MANO POR OPERADOR

- 2 UNID POR OPERADOR (UN SOLO USO POR GRANADA)

GRANADAS DE 40mm GRANADERO

- 4 UNIDADES GRANADAS 40mm (UN SLOLO USO POR GRANADA)
- EL GRANADERO NO PODRA PORTAR GRANADAS DE MANO
- *1 Lanzagranadas por bando.

ANEXOS

- SE PODRÁN INTERCAMBIAR O PRESTAR MUNICION O CARGADORES ENTRE OPERADORES
- NO SE PODRA RECARGAR DURANTE LA PARTIDA.
- NO SE PODRÁ PORTAR NI BOLAS, NI TICO TICO, NI GAS, NI CO2, FUERA DE LOS CARGADORES



REGLAS DE ENFRENTAMIENTO

- UN IMPACTO DE BOLA ES HERIDO INMEDIATO
 - DISTANCIA CERO (RECOMENDABLE MASCARA)
 - SI UNA BOLA ATRAVIESA UN PARAPETO HUECO (TIPO PALET O SIMILAR) ESTAMOS ELIMINADOS
 - EXISTE FUEGO AMIGO
 - TERMINANTEMENTE PROHIBIDO COMUNICARSE DE PALABRA, RADIO O SEÑAS ESTANDO HERIDO O ELIMINADO.
 - SE PUEDEN DESPLAZAR A LOS HERIDOS, SIEMPRE Y CUANDO EL HERIDO PERMANEZCA INERTE.
 - COMO NORMA GENERAL LA GRANADA MATA UN CIRCULO DE 10m DE DIAMETRO.
 - COMO NORMA PARTICULAR LAS GRANADAS MATAN LO DE DENTRO DE UNA HABITACION.
 - NO SIRVEN PEQUEÑOS PARAPETOS O ESQUINAS.
- *Deberemos estar claramente protegidos por un parapeto sólido.
- SI SE DA UNA ACCIÓN CERCANA QUE, POR LA RAPIDEZ O POR LA SITUACIÓN, ES AMBIGUA, LA CONSIDERAREMOS COMO "ENCONTRONAZO", LOS DOS JUGADORES SE DARÁN POR ELIMINADOS.
- *Si tenemos cualquier duda en alguna situación, siempre nos daremos por eliminado.

REGLAS DE COMPORTAMIENTO

- TERMINANTEMENTE PROHIBIDO PARAR LA PARTIDA SI NO ES POR CAUSA MAYOR
- SÓLO SE DA POR MUERTO O HERIDO EL JUGADOR IMPACTADO. NUNCA LO INDICA EL QUE DISPARA.
- NINGÚN JUGADOR RECRIMINARÁ NINGUNA ACCIÓN A OTRO JUGADOR, INFRINGIR ESTA NORMA SIGNIFICA LA EXPULSIÓN INMEDIATA.
- PROHIBIDO RECARGAR, CAMBIAR DE REPLICA O AUSENTARSE DE LA PARTIDA SIN AVISO A LA ORGANIZACIÓN.
- PROHIBIDO CORRER, SALTAR PARAPETOS O RODAR POR EL SUELO.
- PROHIBIDO SUBIRSE EN PARAPETOS O CONSTRUCCIONES.
- EN CASO DE QUE LA PARTIDA ESTABLEZCA EN EL GUIÓN UNA CADENA DE MANDO, SE RESPETARÁ.
- EN CASO DE QUE LA ORGANIZACIÓN DETECTE CUALQUIER ACCION QUE IGNORE ESTAS NORMAS O UN COMPORTAMIENTO ANTIDEPORATIVO O DE FALTA DE RESPETO, EL JUGADOR SERA EXPULSADO.

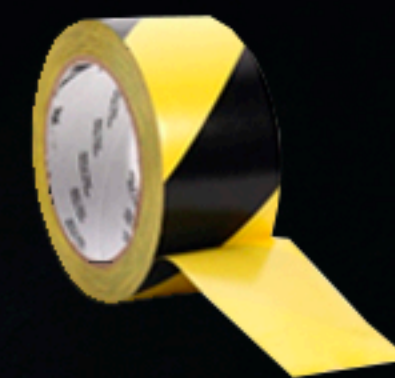




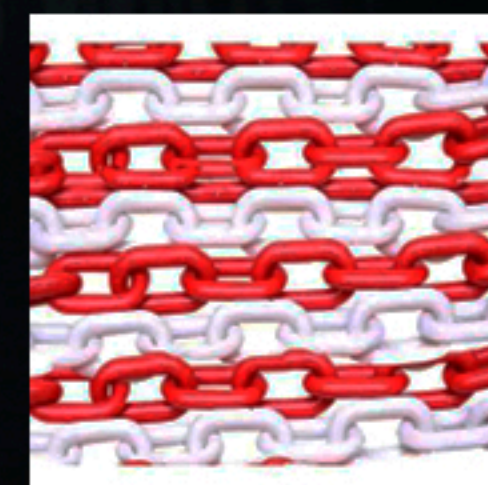
ZONAS BLOQUEADAS. USO DE ATREZZO GENERAL

COMO NORMA GENERAL CUANDO NOS ENCONTREMOS ANTE UNA ZONA CERRADA Y SEÑALADA CON ALGUNA DE ESTAS "MARCAS" SE TENDRA QUE UTILIZAR EL METODO CORRESPONDIENTE PARA SU APERTURA

1. CINTA AMARILLA.
SE UTILIZARÁ CARGA
(LAS DARÁ LA ORGANIZACIÓN)



2. CADENA PLASTICO.
SE UTILIZARÁ LANZA TÉRMICA
(LAS DARÁ LA ORGANIZACIÓN)



3. CADENA DE METAL
SE UTILIZARÁ CIZALLA
(LAS DARÁ LA ORGANIZACIÓN)





REGLAS DE ELIMINACION Y CURACIÓN

*RECOMENDADO. TODOS LOS JUGADORES PORTARAN UN TORNIQUETE



SIEMPRE EL JUGADOR AL SER IMPACTADO

- EN EL IMPACTO. INMEDIATAMENTE, EL JUGADOR SERÁ CONSIDERADO HERIDO
- SE TIRARÁ AL SUELO EN SILENCIO. NO GRITARÁ NI ELIMIANDO, NI DADO, NI NADA.
- NO SEÑALARÁ CON UN TRAPO ROJO, NI LUZ
- SI QUE PODRÁ PEDIR AYUDA DE SU BANDO.
- SI DESPLAZAMOS A UN HERIDO SERA ARRASTRÁNDOLO.
- EL FUEGO AMIGO MATA IGUAL
- COMO NORMA GENERAL 10 MINUTOS DE DESANGRE
- EL IMPACTO POR GRANADA, MUERTO Y DIRECTAMENTE AL RESPAWN, CON TRAPO ROJO*
- *EN ESTE CASO 10 MINUTOS NECESARIOS PARA REVIVIR EN EL RESPAWN

PROCEDIMIENTO DE CURACIÓN

- EN CASO DE SER HERIDO, SEREMOS CURADOS SOLAMENTE POR EL SANITARIO, MEDIANTE TARJETAS DE CURACIÓN.
- EN CASO DE QUE NO ACUDA UN SANITARIO. SE ESPERARÁ 10 MINUTOS DE DESANGRE
- PASADO EL TIEMPO SE IRÁ A SU RESPAWN PARA PODER "REVIVIR". CON TRAPO ROJO VISIBLE Y EN SILENCIO.
- UN JUGADOR PUEDE SER IMPACTADO Y CURADO CON ESTE PROCESO TODAS LAS VECES NECESARIAS.
- DURANTE EL DESANGRE EL JUGADOR PODRÁ SER EVACUADO





FORMA DE CURACION ALTERNATIVA. EVACUACION

EN CASO DE UN IMPACTO Y LA IMPOSIBILIDAD DE ATENDER AL HERIDO CON UN SANITARIO
PODREMOS EVACUAR AL HERIDO (SIN ESPERAR DESANGRE)

FORMA DE EVACUACION DE HERIDO

EL HERIDO PERMANECERÁ INERTE TODO EL TIEMPO
PODRA SER EVACUADO SIMPRE Y CUANDO SE LE PORTE POR ALGUN MEDIO HASTA LA BASE O RESPAWN
YA SEA EN CAMILLA, ENTRE DOS OPERADORES O CARGANDO CON ÉL UNO SÓLO.
*EL HERIDO NO PODRÁ AYUDAR EN SU TRANSPORTE



UNA VEZ EN LA BASE (RESPAWN)
EL HERIDO SERA CONSIDERADO VIVO INMEDIATAMENTE





PROCEDIMIENTO DEL SANITARIO

SE MARCARÁN DE INICIO LOS OPERADORES CON ESTE ROL Y NO PODRÁN CAMBIARSE.

EL SANITARIO PORTARÁ EQUIPAMIENTO ESPECÍFICO QUE LE DARÁ LA ORGANIZACION. DEBERÁ LLEVARLO DENTRO DE UN POUCH O MOCHILA. PERFECTAMENTE GUARDADO

CONSTARÁ DE:

- TARJETAS (SISTEMA DE CURACION)
- CODIGO 9 LINEAS
- TIJERAS
- VENDAS
- PARCHES TORÁCICOS
- SUERO Y VIAS
- TORNIQUETE EXTRA ESPECÍFICO SANITARIO

EXCLUSIVO PARA SANITARIO DE COMBATE

- EL SANITARIO EN CASO DE SER HERIDO SERÁ TRATADO EXACTAMENTE IGUAL QUE OTRO JUGADOR.
- EN CASO DE SER HERIDO DURANTE EL PROCESO DE CURACIÓN, EL PROCEDIMIENTO QUEDA INUTILIZADO, EL MATERIAL SANITARIO PODRA RECUPERARLO CUALQUIER OPERADOR Y LUEGO DÁRSELO A UN SANITARIO.
- EL SANITARIO PODRA REPELER UN ATAQUE DURANTE EL PROCESO.
RETOMÁNDOLO DONDE LO DEJÓ DESPUES
- SE PODRA CEDER MATERIAL ENTRE SANITARIOS
- EL SANITARIO PODRÁ ANTENDER VARIOS HERIDOS A LA VEZ
SIEMPRE Y CUANDO SE LO PERMITAN LAS TARJETAS Y EL MATERIAL QUE PORTA
- PODRÁ PEDIR QUE SEA DESPLAZADO EL HERIDO A UN LUGAR DE SU ELECCIÓN, ARRASTRADO O TRANSPORTADO
- NUNCA POR MEDIOS PROPIOS DEL HERIDO





PROCESO DE CURACION

TARJETAS

LA CURACION DE LOS HERIDOS LO REALIZAREMOS MEDIANTE TARJETAS ELEGIDAS ALEATORIAMENTE POR EL PROPIO HERIDO

EL SANITARIO SE SITUARÁ CON EL HERIDO Y LE OFRECERÁ BOCA ABAJO EL MANOJO DE TARJETAS PARA QUE SEÑALE UNA DE ELLAS.

LAS TARJETAS UTILIZAN UN CODIGO DE COLORES.

SANITARIO

Se ofrece al herido escoger una carta del grupo. Dependiendo del color o colores presentes en la región marcada por dichos colores, el sanitario procederá de la siguiente manera:

- ● Solicitar 9 líneas y aplicar el resto de colores.
- ● Colocación de gotero con vía en el brazo derecho y colocación del parche torácico en contacto con la piel, ya sea en tórax o abdomen.
- ● Colocación de un vendaje realizando 4 vueltas completas en la zona marcada.
- ● Colocación de un torniquete en la zona marcada, lo mas arriba posible.

9 LINEAS.



TARJETA PROCEDIMIENTO

ESTA TARJETA MARCA LA FORMA DE PROCEDER AL SANITARIO

UTILIZA UN CODIGO DE COLORES

NEGRO. - SE REALIZARÁ EL 9 LINEAS Y ADEMÁS, SE APLICARÁN LOS OTROS PROCEDIMIENTOS

ROJO - SE PONDRÁ PARCHÉ TORÁCICO SOBRE LA PIEL. QUITANDO CHALECO Y/O ROPA PARA PODER REALIZARLO CON PRECISION.

SE SITUARÁ EN LA PARTE ALTA DEL TORAX.

ADEMAS SE PONDRÁ UNA VIA DE SUERO.

QUE MANTENDREMOS EN ALTO DURANTE EL PROCEDIMIENTO.

NO SERA NECESARIO VACIAR LA BOLSA.

AMARILLO - SE DARÁ 3-4 VUELTAS DE VENDAJE,

PERFECTAMENTE COLOCADO

VERDE - SE COLOCARÁ EL TORNIQUETE

LO MAS ALTO POSIBLE DE LA EXTREMIDAD HERIDA.

PERFECTAMENTE COLOCADO

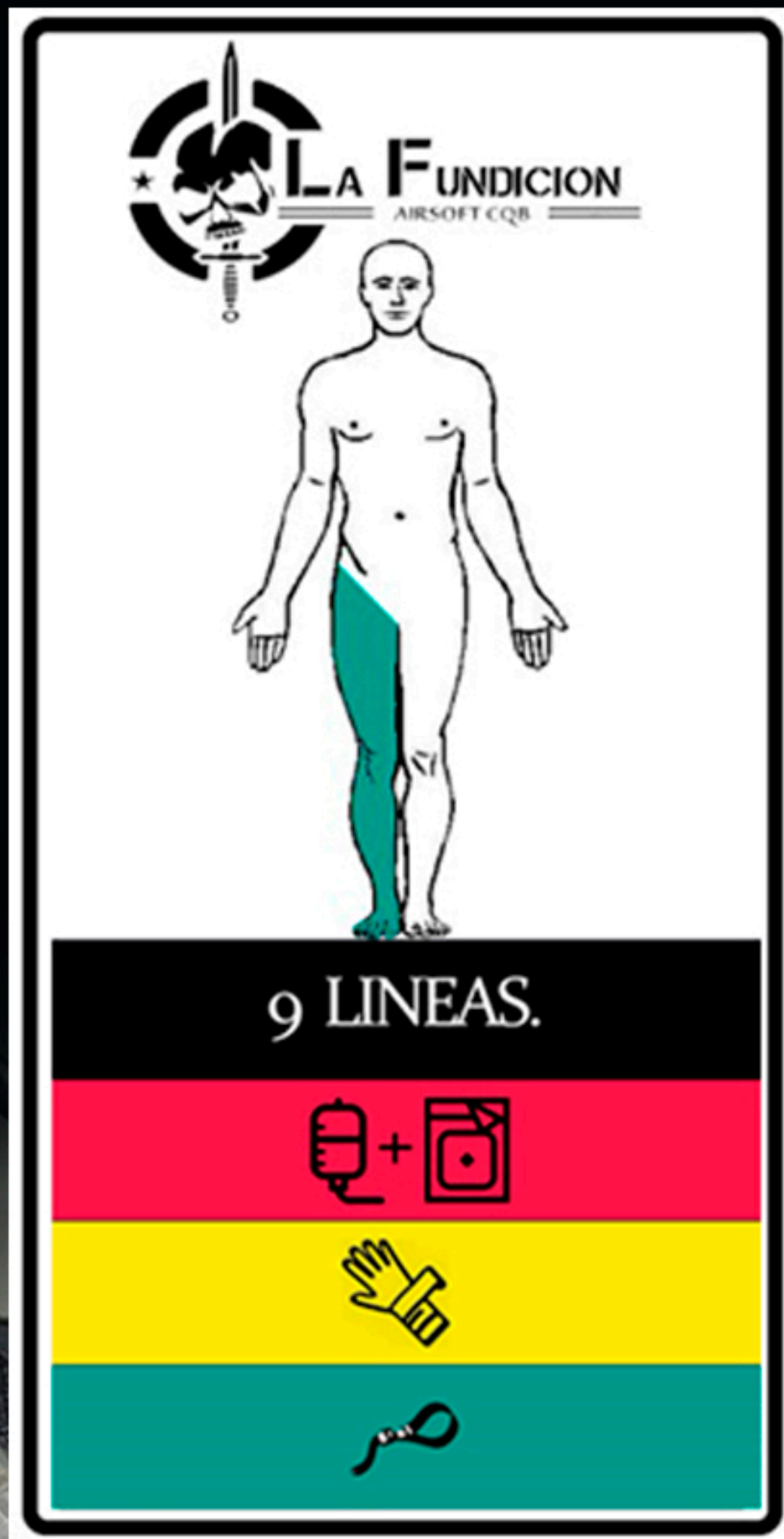
-UNA VEZ COLOCADOS TODOS LOS PROCEDIMIENTOS REQUERIDOS EN LA TARJETA, EL HERIDO TENDRÁ QUE PERMANECER CON ELLOS DURANTE 1 MINUTO. (DE RELOJ, CONTABILIZADO POR EL MÉDICO).

-UNA VEZ PASADO TODO ESE TIEMPO QUITARÁ TODOS LOS PROCEDIMIENTOS (EXCEPTO EL PARCHÉ TORACICO, QUE SE LO QUEDARÁ EL PACIENTE).

-UNA VEZ CONCLUIDO TODO EL PROCESO EL HERIDO PODRÁ REANUDAR EL JUEGO.

*HASTA ESE MOMENTO EL HERIDO PERMANECERÁ INMOVIL Y NO AYUDARÁ NI A PONER NI A QUITAR NINGUN PROCEDIMIENTO AL MEDICO. NI PODRÁ FACILITAR INFORMACIÓN ALGUNA.

*SE PODRÁ APLICAR EL TORNIQUETE DEL JUGADOR



TARJETA DE HERIDO

ESTA TARJETA LA ELEGIRÁ ALEATORIAMENTE EL HERIDO EL SANITARIO LE OFRECERÁ EL CONJUNTO DE CARTAS BOCA-ABAJO PARA QUE ELIJA.

SE INTERPRETARÁ DE LA SIGUIENTE FORMA

1- EL CÓDIGO DE COLOR ES EL PROCEDIMIENTO A EJECUTAR.

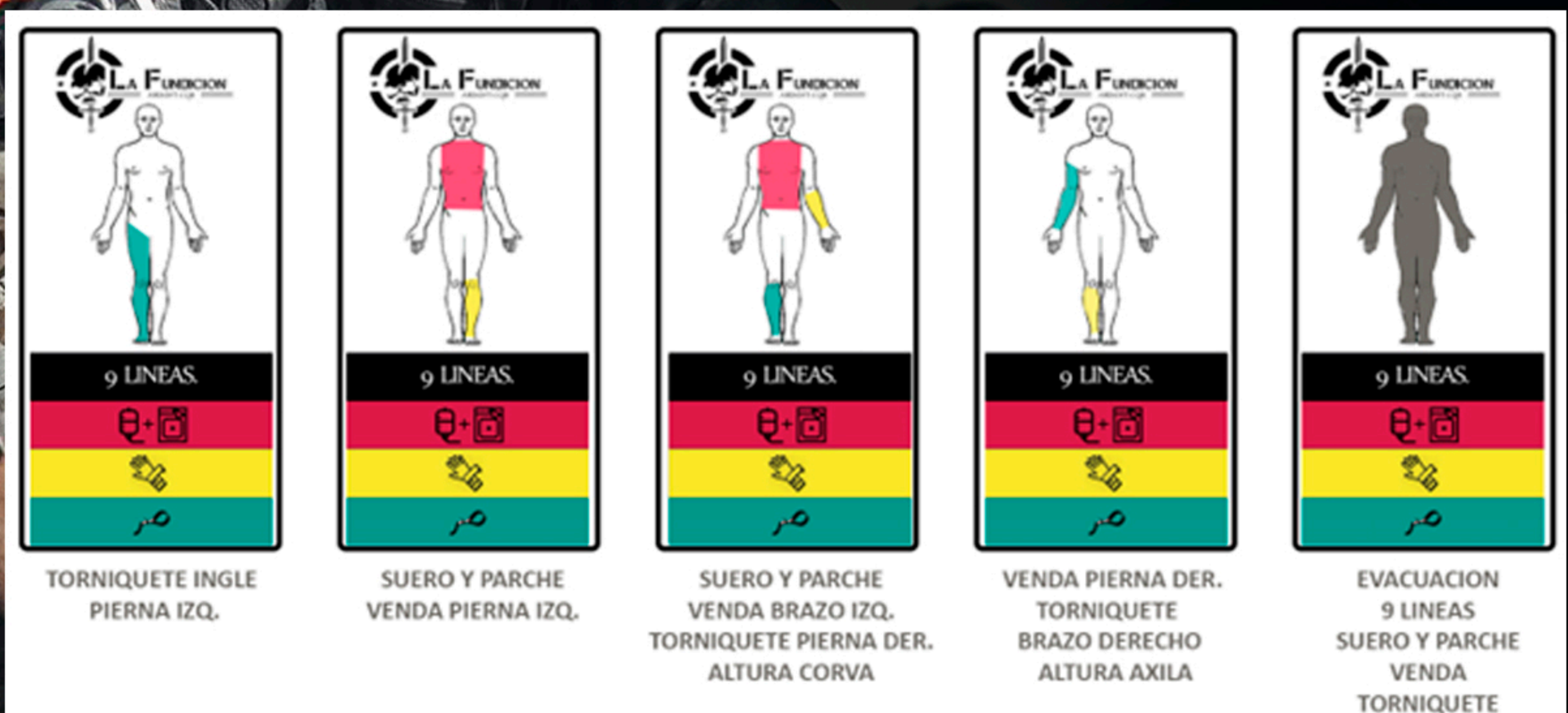
2- LA ZONA COLOREADA ES EL PUNTO DE APLICACIÓN.

* PUEDE DARSE QUE TENGA VARIAS APLICACIONES EN VARIOS PUNTOS.

* PODREMOS REALIZARLAS EN EL ORDEN QUE DESEEMOS.

* DEBERAN ESTAR COLOCADAS TODAS LAS QUE ESTÉN MARCADAS, PARA CONTABILIZAR EL MINUTO

EJEMPLOS DE INTERPRETACION DE TARJETAS



UNA VEZ COLOCADOS TODOS LOS PROCEDIMIENTOS CONTABILIZAR 1 MINUTO



9 LINEAS

EL 9 LINEAS ES EL PROCEDIMIENTO PARA EVACUAR UN HERIDO CRITICO

EN CASO DE SALIR LA TARJETA NEGRA. SE TENDRÁN QUE EFECTUAR TODOS LOS PROCESOS DE CURACIÓN.

PARCHE, VIA, TORNQUETE Y VENDA, ADEMÁS DE LA EVACUACION POSTERIOR MIENTRAS SE APLICAN TODOS LOS PROCEDIMIENTOS SOLICITAREMOS EL 9 LINEAS.

EL MEDICO LLEVARÁ UNA TARJETA EXPLICATIVA.

LA ORGANIZACIÓN AMPLIARÁ INFORMACION EL DIA DE LA PARTIDA. ZONAS DE EXTRACCION Y FRECUENCIAS.

9 LINEAS

EXPLICACIÓN 9 LINEAS

REQUERIMIENTO DE EVACUACIÓN SANITARIA – 9 LÍNEAS		
1	Localizacion de la zona de aterrizaje	
2	Radiofrecuencia, indicativo y sufijo	
3	Numero de pacientes por prioridad	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/>
4	Equipamiento especial requerido	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/>
5	Numero de heridos por tipo	A en camilla <input type="checkbox"/> B Ambulatorio <input type="checkbox"/>
6	Guerra / Seguridad de Landingzone	N <input type="checkbox"/> P <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> X <input type="checkbox"/>
6	Paz / Numero de herida o lesion	
7	Metodos de la señalizacion de la Landingzone	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/>
8	Nacionalidad del herido y status	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/>
9	Guerra / NBQ-NBC Contaminacion	N nuclear <input type="checkbox"/> B biologico <input type="checkbox"/> C quimico <input type="checkbox"/>
9	Paz / Descripcion del terreno de LZ	

LINEA - ITEM	EXPLICACIÓN PARA SU USO
1. Localizacion de la zona de aterrizaje	Localizacion de la zona de aterrizaje(LandingZone) para la recogida del herido (coordenadas de ocho digitos MGRS)
2. Radiofrecuencia Indicativo y sufijo	Frecuencia de Radio, características de llamada y sufijo de identificacion
3. Numero de pacientes por prioridad	Numero de Pacientes en orden de Precedencia A- Urgente B- Cirugia Urgente C- Prioritario D- Rutina C- Conveniente
4. Equip. especial	A- Ninguno B- Grua/Izamiento C- Equipo de extraccion D- Respirador E- Otros (especificar)
5. Numero de heridos por tipo	A- Numero de pacientes en camilla B- Numero de pacientes ambulatorios / sentados
6. En guerra / seguridad de Landingzone (LZ)	Seguridad en la LZ N- Mo tropas enemigas en la zona P- Posibles tropas enemigas - aproximarse con precaucion E- Tropas enemigas en la zona X- Tropas enemigas en la zona - necesidad de escolta armada
6. En paz / numero y tipo de herida o lesion	Informacion especifica respecto a heridas por tipo (ej. bala o esquirla) lesiones y enfermedades del paciente Informe hemorragia grave y el tipo de sangre del paciente, si se conoce. Esta informacion tambien es deseable en tiempo de guerra para propósitos de planificacion
7. Metodos de señalizar la Landingzone (LZ)	A- Militar propio B- Civil propio C- Militar no propio D- Civil no propio E- Detenido del eno
8. Nacionalidad del herido y estatus	A- Militar de la coalicion B- Civil de la coalicion C- Fuerza no de la coalicion D- Civil no de la coalicion E- Detenido de las fuerzas enemigas
9. En guerra/NBQ-NBC contaminacion	Incluya esta linea solo cuando se aplique. Encripte los codigos de abreviatura aplicables N- Nuclear B- Biologica C- Quimica
9. Paz/Descripcion de terreno de LZ	Descripcion del terreno de la zona de aterrizaje. Incluya detalles de las características de la zona. Si es posible describa el sitio con características prominentes del terreno (Lago, montaña, torre)

