




O P E R A Ç Ã O

NOMAD

OPERAÇÃO

NOMAD

18 DE NOVEMBRO DE 2018

 LAGES • SANTA CATARINA • BRASIL



Brasil, 2018.

Fontes não muito confiáveis relatam que um grupo paramilitar sequestrou um indivíduo importante em solo brasileiro. Não sabemos quem é e porque ele é importante, porém está sendo notada muita movimentação no Governo Federal, o que nos faz pensar que isso possa ser verdade.

Segundo o informante, há duas Agências com interesse nesse indivíduo e recrutando outros grupos paramilitares para tentar um resgate que pode acontecer a qualquer hora.

Ninguém até agora recebeu nenhuma comunicação oficial do motivo e quais as exigências para a libertação do refém.

Para que duas Agências se prontifiquem a tentar um resgate antes mesmo dos sequestradores informarem o que desejam, essa pessoa deve saber muitos segredos.

Parece que o local de cativeiro está muito bem guarnecido e com armadilhas de gás venenoso. Ou seja, os sequestradores, já tem interesse na morte desse indivíduo. Já estão preparados para perder sua garantia de vida e deve ser por esse motivo que o Governo já se prepara para um possível resgate.

O que saberia essa pessoa a ponto de movimentar tamanha rede de mercenários?

Quais as exigências da equipe de sequestradores?

São perguntas que até agora ninguém pode responder.

As Agências intitularam essa manobra de **OPERAÇÃO NOMAD**.

Em rastreo pela Deep Web, conseguimos levantar a informação de que o possível cativeiro seja na cidade de Lages em Santa Catarina.

Você se acha capacitado? Quer tentar a sorte e resgatar essa pessoa?

Um número surgiu nas conversas detectadas que pode ser de telefone de um dos agentes:

[+55 49 999379601]

CONFIDENCIAL

Há também uma página em uma rede social que foi muito visitada nas últimas 24 horas após as Centrais de Inteligência informarem sobre o recrutamento. Dizem que muitas equipes já se prontificaram a tentar o resgate e que o governo está ofertando um grande valor.

A história acima faz parte do enredo de um jogo de airsoft que acontecerá em breve, mas poderia ser real. Se você fosse a vítima? Saberria como reagir?



CONFIDENCIAL

INFORMAÇÕES SOBRE A OPERAÇÃO

Número máximo de participantes: 100 operadores + 10*

Os times serão divididos respeitando a manutenção dos operadores das mesmas equipes. Salvo exceções previamente divulgadas.

- **Equipe A** - Máximo de 50 operadores.

Função: reconhecimento do terreno, localização e extração do VIP.

- **Equipe B** - Máximo de 50 operadores.

Função: reconhecimento do terreno, localização e extração do VIP.

- **Equipe de Contenção**: 10 operadores.

Função: evitar o avanço, tomada do local e a retirada do VIP.

Métodos de contenção: armadilhas e artilharia.

A Operação se passa nos tempos atuais onde um indivíduo importante foi sequestrado e mantido em cativeiro por um grupo paramilitar. Função deste grupo é manter o refém pelo máximo de tempo possível até que suas exigências sejam atendidas. Refém está ferido e necessitando de atendimento pré-hospitalar (APH) antes de ser removido do local. Também exista a possibilidade da liberação de gás tóxico no ambiente de confinamento. As equipes de extração ***não são aliadas***, portanto apesar do mesmo objetivo NÃO PODEM trabalhar em conjunto.

Inimigos em comum: Grupo de Contenção.

Ao encontrarem o VIP, devem fazer o APH e removê-lo de forma segura para o Ponto de Extração (PEX) determinado. Caso umas das equipes seja totalmente eliminada durante o deslocamento para o PEX, a equipe que restar deve retomar a extração e levar o VIP até o seu PEX. Extração realizada, equipe vencedora.

CONFIDENCIAL

A eliminação do **Grupo de Contenção** não faz nenhuma das equipes serem vencedoras.

• Materiais OBRIGATÓRIOS para as Equipes de Extração (A e B):

- 01 torniquete do tipo RECON preferencialmente;

- Bandagem suficiente para os feridos durante o combate;

- 02 máscaras de gás para os médicos. Só poderão adentrar no recinto os operadores que possuírem máscara de gás. Operadores que entrarem sem o equipamento estarão automaticamente contaminados, não poderão utilizar o benefício do médico e estarão fora da simulação. **Importante que se tenha uma máscara reserva para o VIP.**

O VIP deverá ser removido com o APH realizado e de forma que o corpo esteja suspenso, ou seja, sem encostar no chão. Seja por maca, carregado, etc.

REGRAS GERAIS

1. Cada operador poderá ser atendido pelo médico e retornar ao jogo **sem** limite de vezes.
2. As equipes deverão designar 02 (dois) operadores como Oficiais Médicos. Somente estes poderão fazer o atendimento aos feridos e VIP.
3. Cada Oficial Médico deverá ter seu próprio Individual First Aid Kit (IFAK) contendo: bandagem, torniquete do tipo RECON e máscara de gás.
4. Operadores atingidos:
 - 4.1. Na cabeça: retorne ao Respawn e aguarde até que 01 (um) operador de sua equipe chegue ou 15 minutos, o que ocorrer primeiro;
 - 4.2. Restante do corpo: mostre o pano vermelho, aguarde no local em que foi atingido e peça atendimento médico. Caso o operador atingido esteja muito longe do atendimento, o mesmo poderá ser levado até o Médico pelos seus companheiros.
 - 4.3. Operadores atingidos deverão SEMPRE utilizar pano vermelho.
5. Equipamentos:

CONFIDENCIAL

- 5.1. Poderão ser utilizados drones, rádios comunicadores (cada equipe opera na frequência que desejar), granadas do tipo tornado, granadas de fumaça, armas elétricas, spring e GBB. Equipamentos que gerem fogo ou fagulha estão PROIBIDOS.
6. Limites de FPS:
 - 6.1. Pistola: 350/400 FPS - Distância mínima de 5m;
 - 6.2. Assalto: 400 FPS - Distância mínima de 5m;
 - 6.3. Suporte: 400 FPS - Distância mínima de 15m;
 - 6.4. DMR: 450 FPS - Distância mínima de 15m;
 - 6.5. Sniper (somente por ação de ferrolho): 500/550 FPS, Distância mínima de 30m.
7. Deverão ser apresentas as Notas Fiscais dos Equipamentos.
8. Será realizada cronagem das armas antes do início da simulação.
9. Equipamento de segurança obrigatório: óculos de proteção.
10. Operadores flagrados tendo comportamento antidesportivo serão retirados do jogo pelo Ranger.

REGRAS DE ENGAJAMENTO

A Regra de Engajamento se refere é uma espécie de manual operacional que determina como os operadores podem ou não podem se comportar num determinado contexto. Essas regras são flexíveis e mudam de um contexto a outro.

RENDIÇÃO

É um ato de cavalheirismo oferecido por um jogador que se encontra muito próximo de seu adversário, evitando assim realizar um disparo que possa ferir seu parceiro de jogo. Sempre que um jogador for eliminar um adversário que esteja muito próximo, em vez de atirar, o jogador deve dizer apenas "Rendido!". O jogador rendido morre normalmente, como se tivesse levado um tiro. A rendição costuma acontecer quando o jogador rendido não vê seu adversário se aproximar ou quando o jogador rendido se aproxima de seu adversário sem vê-

lo. Por esse motivo a rendição pode acontecer por trás, pelos lados, pela frente, por cima ou por baixo, mas sempre a distâncias curtas. Se dois jogadores adversários se cruzarem muito próximos a rendição é mútua e ambos morrem, para evitar que atirarem um no outro por reflexo. Um jogador ainda pode se aproximar de seu adversário sem ser visto e dar um tapinha em seu corpo, arma ou acessórios, dizendo “Rendido!”, indicando que ele foi morto a queima-roupa ou por faca. Existem facas de borracha feitas para Airsoft, que servem para o mesmo propósito, mas não deve-se utilizá-la diretamente na pele do adversário, somente sobre fardas, coletes, etc.

RICOCHETE

Por regra geral, tiros que ricocheteiam em árvores matam tanto quanto tiros diretos. Esse entendimento evita interpretações que, no meio de um tiroteio, são difíceis de se obter. Entretanto, ricochetes em paredes não são considerados como morte, sendo assim proibido atirar em paredes e obstáculos intencionalmente para atingir um adversário por ricochete.

TIRO CEGO

Sempre que for realizar um disparo, o operador tem que estar vendo seu adversário e mirando nele. Portanto, é proibido atirar por cima de barricadas levantando apenas a arma, por trás de paredes expondo apenas a arma, enfiando a arma em buracos ou qualquer outra condição onde um jogador não consiga mirar em seu adversário e saber onde pretender atirar, conforme preconiza a regra do controle de cano. Isso evita acidentes provocados por tiros muito próximos ou que atinjam a cabeça de seu adversário.

CONTATO FÍSICO COM O ADVERSÁRIO

Por se tratar de uma ação realista, o contato físico é permitido desde que não comprometa a integridade física do adversário. Uso do bom senso é sempre aconselhável.

PANES E PROBLEMAS

Se um operador tiver problemas com a arma, o rádio ou outro equipamento durante o jogo, ele deve tentar sanar o problema sem perturbar o desenrolar do jogo, que continua normalmente. Se no meio do caminho ele for atingido, morre normalmente.

CIVIS

Se durante a ação alguma pessoa desavisada entrar no campo de tiro ou se aproximar o suficiente para que possa ser atingida, os jogadores devem parar o jogo e esperar a pessoa se retirar ou orientá-la para que assista ao jogo de outro local, fornecendo equipamento de segurança se for necessário.

PERIGO REAL

Se durante a ação algum operador se ferir ou precisar de atendimento médico ele deve gritar “Perigo Real!”. Nesse momento a simulação é interrompida e não podem mais ser realizar disparos. As armas devem ser descarregadas e travadas e os jogadores devem ir até o local do chamado, identificar o problema e buscar a solução junto ao Ranger.

DISPAROS

Evite disparar na região da face do adversário. Procure lugares mais cobertos, por exemplo, em cima do colete. Cada operador é RESPONSÁVEL pela sua segurança e dos demais envolvidos.

MAGAZINES/CARREGADORES

É livre a utilização de quantos carregadores/magazines o operador achar necessário. Também não há limite de munição por carregador/magazine. Nesta edição não utilizaremos a quantidade real de munições por carregador como determina a regra do Real Action.

UTILIZAÇÃO DE ARMAS DE OUTREM

Não é vedado o empréstimo de armamento de operadores aliados ou a captura de equipamentos dos operadores inimigos. É responsabilidade de cada um velar por seu equipamento.

DATA E INSCRIÇÕES:

O evento ocorrerá por meio de convite e/ou indicação e terá um valor fixo de R\$ 60,00 por pessoa. Pagamento deverá ser feito via depósito bancário na conta:

CAIXA

Agência 1663

Conta Poupança: 19129-9

CPF 007.697.359-08

A inscrição só será validada mediante efetivação e comprovação do pagamento. Somente o pagamento garantirá a sua vaga no evento.

Acontecerá no dia 18 de novembro de 2018 com início às 08:00h e fim as 13:00h. Os participantes deverão estar no local 1 (uma) hora antes do início.

CANCELAMENTOS E DESISTÊNCIAS:

Não serão devolvidos valores pagos caso o operador desista ou não compareça ao evento.

PREMIAÇÃO:

Troféu para equipe campeão;

Medalhas para os integrantes da equipe campeã.

Demais informações: www.facebook.com/wardogsairsoftlages ou 49 99937.9601



CONFIDENCIAL