

EJERCICIO TEORICO/PRACTICO DE FORMACION

Alcalá de Moncayo, Zaragoza días 4, 5 y 6 de Mayo de 2012

OPERACION PERSEO
ALCALÁ DE MONCAYO 4, 5 Y 6 DE MAYO

ORGANIZAN:

PARA:

GEES **DISTRIAIRSOFT**
Material de Airsoft, Pólicial y Militar

ares
ASOCIACIÓN DE RESERVISTAS ESPAÑOLES

+ información en: sad@ares-resvol.es

SITUACIÓN:

El ejercicio se realizará en Alcalá de Moncayo, una localidad de la comarca de Tarazona, en el extremo occidental de la provincia de Zaragoza.

Está ubicada sobre un cerro (766 msnm) a orillas del río Huecha entre las localidades de Vera de Moncayo y Añón de Moncayo y tiene una extensión de 13,8 km².

En las cercanías se encuentra el parque natural del Moncayo, (excelentes vistas desde el pueblo, en donde se encuentra el alojamiento de los participantes). Albergue Municipal.

CLIMA.

El clima de la zona es mediterráneo de carácter continental, dándose las mayores precipitaciones en primavera y en menor medida en otoño.

OROGRAFIA.

Terreno denominado de monte bajo, con abundante pino autóctono de la zona.

El terreno donde se desarrollará el ejercicio, se encuentra separado por un camino fronterizo.

DISTANCIA, entre las principales ciudades, estando comunicados con todas ellas por autovía o autopista, (menos los últimos 40 km que son por carretera secundaria recientemente reformada).

- -Madrid: 300 km.
- -Valencia: 376 km.
- -Barcelona: 374 km.
- -Zaragoza 84 km.



ALOJAMIENTO:

Albergue Municipal. (alojamiento de los asistentes al Curso).

El Albergue consta de 20 habitaciones repartidas en 3 pisos, con un total de 100 camas. Hay habitaciones dobles, cuádruples, de seis, y múltiples de hasta 28, todas ellas con calefacción y armarios empotrados (en ningún caso, es necesario llevar ropa de cama).

El albergue dispone también de los siguientes servicios:

- Salones Climatizados con A/C y calefacción.
- 1 Salón Comedor para 60 personas y 2 Salones Comedor, para 20 personas.
- Cocina propia industrial donde se preparan menús variados para cualquier cantidad de personas. (Servicio que sería prestado por la organización)
- Servicio de internet WIFI en todo el Albergue (GRATUITO).
- Puesto informático para uso público.
- TV y DVD.
- Salón con video proyector para eventos con gran pizarra
- Duchas y baños separados para hombres y mujeres.
- Terraza interior con Bar.
- Rocódromo.

Durante los días que dure el ejercicio el albergue se encuentra en exclusiva para los participantes al evento.

Además de todas estas instalaciones, el Excmo. Ayuntamiento de Alcalá de Moncayo nos cede el pabellón municipal, la biblioteca y la ludoteca pública, las instalaciones deportivas y piscinas municipales, para el desarrollo de toda aquella actividad logística, como para uso lúdico-deportivo. (Gestionara la Organización del evento).

DISTRIAIRSOFT ya viene realizando en Alcalá de Moncayo, actividades de este tipo, en donde se cuenta con la inestimable colaboración del Excmo. Ayuntamiento de Alcalá de Moncayo, como de los gerentes del albergue municipal de esta localidad.



Zona interior del Albergue, terraza para tiempo de ocio y momentos de descanso



Salón comedor de la instalación municipal en donde se realizara el desayuno, comida y cena

EJERCICIO PRÁCTICO, Parte I, (Terreno)

El Excmo. Ayuntamiento de Alcalá de Moncayo, cede un terreno de 250 hectáreas.

El terreno se encuentra a 3km del albergue, separado totalmente de la carretera, donde se podrá realizar el ejercicio con privacidad, pero en la cercanía al pueblo.

Dentro del terreno hay 2 masas boscosas de pino separadas por un camino y zonas de monte bajo con parideras abandonadas.

Por anteriores actividades que **DISTRIAIRSOFT** ha realizado en él, disponemos de puestos avanzados, lanzaderas de misiles, puntos de abastecimiento... y toda la infraestructura para realizar el Ejercicio práctico “Operación Perseo”.

El Excmo. Ayuntamiento de Alcalá de Moncayo, pondrá a nuestra disposición una ambulancia en el mismo campo donde se realizará el Ejercicio. (necesidad de trasladar a cualquier herido al centro de Salud de Tarazona (20 km) o por si la gravedad lo necesitara al Hospital Reina Sofía de Tudela (40km) Centro y Hospital de referencia.



Imagen correspondiente a anterior Ejercicio de Entrenamiento, (Lúdico/formativo/cultural)

Igualmente **DISTRIAIRSOFT**, dispone de un campo de 1,3 hectáreas de terreno CQB a 800 metros de Alcalá de Moncayo.

En este campo realizamos concursos de recorrido de tiro, de patrullas, de asalto, de sniper... así como prácticas de entrenamiento urbano y cualquier otra actividad que necesite un entorno con edificaciones. (Segundo día de formación).

Dentro del mismo recinto disponemos de baños, duchas, bar, barbacoa, mesas y un aparcamiento para vehículos.



Ejercicios Formativos en situaciones dinámicas



Imágenes del lugar de entrenamiento urbano.



Ejercicios en posición estática.



MOMENTOS DE OCIO. Información Complementaria.

Gracias a la magnífica situación de Alcalá de Moncayo, podemos multitud de visitas culturales guiadas. (Opcional).

- **Parque Natural de la Dehesa del Moncayo**, en donde disfrutaremos del maravilloso hayedo y la biodiversidad típica del pico más elevado del Sistema Ibérico.



- **Monasterio de Veruela**, en la población de Vera de Moncayo (3 km). En él, además de admirar su valor monumental, podemos visitar el Espacio Bécquer, dedicado a los hermanos, Gustavo Adolfo y Valeriano, que residieron allí.

- **Museo del vino** en el propio monasterio, dedicado a los excelentes caldos de Denominación de Origen Campo de Borja.

Tras esta visita, podemos continuar el viaje hacia el Castillo de Trasmoz (6km)



- **Tarazona**: Cuyo casco antiguo fue declarado Conjunto histórico artístico en 1965. Cabe destacar su barrio judío, la catedral de nuestra Señora de la Huerta, la Iglesia de Santa María Magdalena, las casas colgadas, el Palacio Episcopal.....

NORMAS DEL EJERCICIO.

- Todos los participantes tendrán que acreditarse mediante **DNI** y **TIP *** a su llegada.
- Hay que tener presente en todo momento que el Airsoft es un entrenamiento de **HONOR**, donde no tienen cabida los denominados “inmortales”. Los “inmortales” son aquellos que aún sabiéndose eliminados, continúan en la actividad contradiciendo la principal regla de este entrenamiento. El respeto a esta norma resulta de **VITAL IMPORTANCIA** para el correcto desarrollo de la formación.
- El entrenamiento comienza con la señal de **INICIO** (un pitido) o transcurrido el tiempo pactado con anterioridad, se puede interrumpir con la señal de **PAUSA** (otro pitido) o por el aviso de viva voz de los participantes y finaliza con la señal de **FINAL DE MISION** (2 pitidos seguidos) al cumplirse el objetivo del entrenamiento pactado de antemano o por transcurrir el tiempo pactado con anterioridad para la conclusión de la misión. Estas señales han de ser respetadas de manera estricta por todos los participantes.
- Cuando una bola nos alcance en cualquier parte del cuerpo o del equipo, levantaremos la mano y gritaremos, de forma clara y audible, "Eliminado" o "Herido". Este participante pasa a considerarse "herido" deberá en ese momento mostrar un pañuelo rojo. (Las bolas que pasan a través de hojas o arbustos no se consideran rebotes).
- En caso de recibir un impacto en la réplica principal, esta quedará inhabilitada para el juego. Aunque el jugador podrá seguir participando de la partida con alguna otra réplica secundaria que pueda portar consigo.
- Un participante "herido" no puede moverse del lugar dónde ha sido herido, se limitará a tumbarse y pedir asistencia. Los heridos solo podrán pedir sanitarios, no podrán hablar ni realizar comunicación por walkie, emisora o teléfono móvil ni utilizar ningún tipo de señas para dar información a sus compañeros.
- Si pasados cinco minutos desde haber sido "heridos", no hemos recibido la ayuda de un sanitario, pasaremos a estar "eliminados". Levantaremos la mano, y nos dirigiremos a nuestro "respawn" más cercano, siempre con un pañuelo rojo bien visible. Una vez lleguemos allí, esperaremos otros cinco minutos y podremos volver al juego. Si al llegar al respawn tenemos puesta alguna venda, nos la quitaremos y la dejaremos en el lugar habilitado para ello en dicho respawn.
- Se tratará los límites del campo como zonas minadas, así pues todo aquel que los exceda quedara eliminado.
- Cuando se produce un encontronazo por sorpresa queda prohibido disparar, siendo eliminado el participante sorprendido. En caso de ser ambos sorprendidos, ambos adversarios quedaran eliminados.
- No se ha de abusar del tiro. Un solo impacto sirve para eliminar a un adversario. Por ello nada más apreciar que un enemigo levanta la mano, grita “VALE” o “ELIMINADO” se debe dejar de disparar de inmediato.
- En caso de producirse un incidente fuera de lo normal (un accidente, presencia de gente ajena al juego, presencia de las autoridades) durante el transcurso del Ejercicio, cualquiera de los participantes **PUEDE** y **DEBE** suspenderlo. Para mayor seguridad en el aviso, se deberá hacer uso de un silbato, indicando mediante 3 pitidos esta circunstancia. Si no se dispone de silbato se avisara mediante la radio o mediante viva voz.
- Queda terminantemente prohibido el disparar sin mirar (Libanesas), hay que salir apuntado para efectuar los disparos.
- Las eliminaciones a “cuchillo” se realizaran tocando al adversario. Este deberá ir directamente al respawn, a excepción de si su inmediata salida hacia el respawn

puede delatar al enemigo que lo ha eliminado; en ese caso deberá esperar a que el atacante termine para evitar desvelar su presencia.

- Las eliminaciones a distancia que se realizan por viva voz, deben de hacerse a la distancia mínima de seguridad de 5 metros. A una distancia mayor no será válida la eliminación por voz, procediendo a disparar (procurando como siempre disparar a una zona baja del cuerpo, si es posible). El participante que es eliminado por voz queda herido, no totalmente eliminado como ocurre en la eliminación por cuchillo.
- A todos aquellos participantes que utilicen réplicas con una potencia superior a fusilero (es decir apoyo, tirador selecto y sniper cerrojo) se les aconseja llevar una réplica secundaria, para poder realizar eliminaciones por voz. La distancia mínima de seguridad de las categorías superiores a fusilero (más de 5 metros), son excesivas como para que una eliminación por voz tenga validez.

Por último es necesario recordar que el juego en equipo es la base de este entrenamiento con replicas de Airsoft. Por ello es recomendable colaborar activamente con los compañeros en todos los sentidos, y **OBLIGATORIO** seguir las normas de los instructores y/o organización.

NORMATIVA DE CURACIÓN Y EVACUACIÓN

- Cada jugador sólo podrá ser curado por su sanitario dos veces (dos vendas), al tercer impacto se le considerará eliminado y deberá dirigirse inmediatamente a su respawn, donde deberá esperar los cinco minutos de rigor antes de poder volver a la partida.
- Para mover a un herido en busca de un sanitario, cualquier compañero podrá cogerlo, pasando su brazo por los hombros del herido y este, a su vez, pasando su brazo por los hombros del compañero que lo "evacua". Para la evacuación se necesitará la participación mínima de tres compañeros por herido. Dos para transportarlo y un tercero para hacer tareas de escolta.
- Este traslado/evacuación se realizará andando, nunca corriendo.
- Ninguno de los dos podrá disparar su réplica mientras dure el traslado.

NORMATIVA PARA SANITARIOS:

- La organización facilitará vendas pre-cortadas a los sanitarios antes de empezar la partida.
- Cada sanitario podrá llevar un máximo de 10 vendajes. En caso de que se le acaben, deberá ir al respawn de su equipo y reaprovisionarse, respetando siempre el límite de 10 vendajes.
- Los sanitarios (y sólo los sanitarios) pueden "robar" vendas a los sanitarios enemigos eliminados, podrá coger todas las que le queden a dicho sanitario, pero sin llegar a tener más del máximo (10).
- En entrenamientos con más de un sanitario, este se comporta como cualquier otro participante en caso de ser "herido". Es decir el sanitario que sea "herido", deberá esperar cinco minutos a que otro sanitario lo "cure", en caso de no ser atendido por otro sanitario, deberá dirigirse a su respawn y esperar otros cinco minutos antes de volver al juego.

NORMAS DE SEGURIDAD DE USO OBLIGATORIO.

- Cuando se acude a un entrenamiento, se recomienda transportar las réplicas de la siguiente manera:
 - La réplica deberá ir alojada en una bolsa o caja, con su tapón rojo colocado.
 - La réplica deberá transportarse en todo momento con el seguro puesto.
 - La batería de la réplica deberá estar desconectada y fuera de su compartimiento.
 - Los cargadores de bolas deberán ir vacíos y por separado.
- La PRINCIPAL medida de seguridad en el AIRSOFT es de VITAL IMPORTANCIA. Se trata del uso OBLIGATORIO de GAFAS DE PROTECCIÓN o MÁSCARAS DE PROTECCIÓN en los lugares o zonas indicados. Es decir, en la Zona Amarilla o Zona de Eliminados, durante el transcurso de un ejercicio y en la Zona Roja o Zona de conflicto durante todo el tiempo. Tanto las gafas de protección como las máscaras, han de cumplir unos mínimos en materia de seguridad. Se entiende como protección ocular adecuada aquella que cumpla con los parámetros de seguridad ocular europeos EPI-89/686/CEE (EN166) o el estándar americano ANSI Z87.1. Es necesario además que superen la prueba del “impacto cero” para que sea posible su utilización en las jornadas de formación. Esta prueba consiste en recibir un disparo directo a un metro de distancia con una réplica a 325 fps utilizando una bola de 0,25grs de peso. Y solo se considerará superada si las gafas no se ven afectadas de ninguna manera por el impacto. En caso de deterioro de las gafas de protección durante el transcurso de una partida, el participante debe abandonar INMEDIATAMENTE la zona roja o zona de conflicto, de la manera más segura posible y acudir a la zona verde o de seguridad, para tratar de solventar el problema. Solicitando si fuera necesario la suspensión de la partida para facilitar su abandono bajo condiciones seguras.
- Para la práctica de este entrenamiento, se permite el uso de todo tipo de réplicas eléctricas, de gas o de muelle, de tiro simple, semiautomático o automático, preparadas para el uso de bolas de plástico de 6mm. Estas bolas no pueden contener ningún material excepto el plástico o materiales biodegradables, no permitiéndose ningún tipo de bola metálica ni explosiva. Los gramajes para las bolas oscilarán entre 0,12 grs y 0,35 grs.
- Se establece la siguiente equivalencia entre el modo de disparo utilizado, la velocidad máxima de salida permitida y la distancia mínima de impacto que se deben respetar a la hora de participar en el Ejercicio.
 - Tipo de réplica - Velocidad máxima de salida - Distancia mínima de impacto
 - Pistolas330 fps.....5 mts
 - Réplicas de Fusilero/Escopeta*350 fps..... 5 mts
 - Réplicas de Apoyo400 fps..... 20 mts
 - Réplicas de Sniper eléctrico (semiautomático)..... 450 fps.....25 mts
 - Réplicas de Sniper..... 550 fps.....30 mts

* La escopeta podrá ser utilizada como secundaria.

- Todas las réplicas pasarán OBLIGATORIAMENTE la prueba del cronógrafo al comienzo de cada partida para determinar mediante medición su velocidad de salida.
- La prueba se realizará con bolas de 0,20 grs. y podrá ser repetida hasta 3 veces para evitar posibles desviaciones en las mediciones.

- Se tomará como referencia definitiva la velocidad MEDIA obtenida a lo largo de esas 3 mediciones. Así mismo la organización sin previo aviso podrá pasar la prueba del cronógrafo a cualquier jugador durante el desarrollo de la jornada de partidas.
- Cualquiera de los participantes podrá solicitar antes del comienzo de cada partida una medición de la velocidad de salida tanto de su réplica como del resto de participantes.
- Todas aquellas réplicas que no se ajusten a los valores que figuran en la tabla de equivalencias **NO PODRÁN SER UTILIZADAS EN LOS EJERCICIOS**.
- El respeto de las distancias mínimas de impacto es imprescindible para un correcto desarrollo del entrenamiento y para evitar daños físicos a los participantes. En caso de duda acerca de si estamos o no a la distancia correcta, se recomienda **NO DISPARAR**. Se recomienda otorgar un margen de seguridad a estas distancias mínimas, para cubrir un eventual margen de error en nuestros cálculos, dado la dificultad que supone calcular “a ojo” la distancia mínima a la que se encuentra el objetivo.
- Siempre que se dispare, se recomienda hacerlo –cuando sea posible- apuntando a partes poco sensibles del cuerpo, como el pecho u otras partes que estén protegidas. Hay que recordar que la cara, manos, muslos y la zona de la espalda son muy sensibles a los impactos llegando a producir en algunos casos mucho dolor e incluso heridas.
- No se permite llevar durante las partidas ningún tipo de armas de fuego no simuladas, ni para el juego ni como elementos decorativos, quedando así prohibida la entrada al terreno de juego a todos los participantes con pistolas detonadoras, armas de balines o perdigones. Tampoco se permite llevar o usar artefactos pirotécnicos. Se tolera el uso de herramientas multiuso y armas blancas cortas, siempre que sea de manera segura (siempre con funda rígida). Aunque solo se podrán usar en la zona verde (zona de seguridad).
- Queda terminantemente prohibido utilizar las réplicas contra cualquier animal que se encuentre dentro del terreno de juego o en sus proximidades.
- Todos los participantes deberán firmar el escrito de exención de responsabilidad antes de comenzar a jugar. El negarse a ello será motivo de descartar su participación en el Ejercicio.
- Todos los asistentes preservaran (tal y como dicta los estatutos de las distintas Organizaciones convocadas y participantes) el que los espacios naturales en donde nos encontremos resulten si cabe al final de este Ejercicio Formativo y Cultural mas limpios y mejores conservados de cómo los encontremos.
- Para ello si observan basuras, desperdicios, informaran a la Organización de este acontecimiento para que persone técnicos de la Organización que recogerán esta basura ajena al evento.
- Igualmente si se hace uso de botellines de agua, de algún tipo de barra energética, chocolatina o similar, se guardara tal y como indica la Organización para posteriormente tirarla a los correspondientes contenedores de basura o material reciclable.

* Acreditación mediante TIP de los Profesionales de Seguridad, FFCCSS y Fuerzas Armadas. Igualmente servirá la acreditación mediante la correspondiente tarjeta de integrante o socio de las Asociaciones Profesionales como son ARES, IPA, SUP, AUGC, GEES etc.

Todas estas normas son de aplicación obligatoria, la Organización del Evento mantendrá mediante personas acreditadas e Instructores una actitud vigilante hacia su cumplimiento.

Actitudes irresponsables con las marcadoras, chulescas o despectivas hacia los demás, serán motivo de expulsión inmediata de aquel que las lleve a cabo.

Cualquier actitud de algún asistente irrespetuoso con el medio ambiente, las personas de la Organización, o con los compañeros de esta actividad cultural y formativa, será motivo de inmediata expulsión de la persona o personas que sean los culpables de dichas acciones.

NORMATIVA DE CAMPO (Cumplimiento obligatorio)

Al tratarse de un evento que se realiza en un lugar cuidado de la naturaleza, quedara terminantemente prohibido:

- Consumo de bebidas alcohólicas.
- Fumar, o hacer cualquier tipo de fuego.
- Destrozar parte del entorno que nos rodea.
- Depositado de basura fuera de los lugares dispuestos.

MATERIAL OBLIGATORIO:

- Réplica primaria (fusil de asalto , de apoyo o sniper)
- Réplica secundaria(pistola o escopeta)
- Gas y bolas para el evento.
- Pañuelo de color rojo.
- Recipiente para poder hidratarse, camelback, cantimplora...
- Uniforme según batallón (batallón ALFA Woodland y batallón BRAVO Desert).
- En la inscripción se les dirá a los participantes a que batallón pertenecen. Gafas de protección, guantes tácticos y prenda de cabeza (chambergó, gorra, casco....).

DINAMICA DEL EJERCICIO. Teoría y Objetivos.

Los participantes se dividirán equitativamente en dos bandos.

Equipo **ALFA** con uniforme Woodland. (O Brazaletes de color azul claro, que proporciona la Organización)

Equipo **BRAVO** con uniforme Desert. (O Brazaletes de color amarillo proporcionado igualmente por la organización del evento)

En los dos equipos habrá los siguientes cargos.

- **Jefe de equipo:** Sólo habrá uno por equipo, se encargará de la planificación de la defensa y ataque de los objetivos dados a su batallón.
- **Sanitarios:** sólo ellos podrán curar a sus compañeros cuando sean heridos .Habrá 1 sanitario por cada 5 participantes
- **Artificieros:** sólo ellos podrán destruir objetivos enemigos y desactivar bombas y minas con los medios que la organización les ponga a su alcance. Habrá 1 cada 10 participantes
- **Fusileros:** se ocuparán de la defensa y conquista de los objetivos. Dentro de ellos habrá fusileros de asalto (G36, M4, AK47, Sig...), de apoyo (M249, RPK, MG36...) o sniper (Dragunov, L96 Acuracci, M24...) según la réplica con la que participen.

MISIONES A REALIZAR.

Equipo BRAVO.

-MISION PILOTO:

- Consiste en localizar al piloto, que ha sido derribado en terreno enemigo, y trasladarlo al punto de extracción. Una vez en el punto de extracción deberán permanecer 20 minutos en espera del medio de transporte realizando un perímetro de seguridad.
- Si el piloto es capturado por el equipo **ALFA** antes que ser localizado por el equipo **BRAVO** o durante su evacuación, deberá ser rescatado del campamento General **ALFA** y llevado otra vez al punto de extracción.
- Hasta que sea encontrado el piloto dará cada hora las coordenadas de su posición en una frecuencia que podrán sintonizar los dos bandos.



El Piloto abatido dará su posición cada hora, objetivos de los bandos, el apresamiento por una parte y la extracción y/o liberación por parte del bando adversario

-MISION DESTRUCCION DE MISILES:

- A lo largo del campo **ALFA** se encuentran lanzaderas de misiles tierra-aire los cuales deben de ser localizados y conquistados.
- Una vez conquistados los artificieros se encargarán de destruirlos.

-MISION DESACTIVACION DE BOMBA X:

- El batallón **BRAVO** deberá localizar un artefacto explosivo situado en el territorio **ALFA**.
- Una vez localizado deberán de realizar un perímetro de seguridad hasta la llegada del artificiero, el cual por medio del instrumental necesario lo desactivará.

- Los manuales para la desactivación de la “bomba” se encuentran en el Cuartel General **ALFA**.
- Es por ello de vital importancia la localización y conquista del Cuartel General enemigo para la realización con éxito de esta misión, si no se quiere dejar al azar el éxito o fracaso de la misma.
- La “bomba” se desactivará con el corte del cable adecuado, si se corta el equivocado la bomba explotará (se activará una sirena de la bomba) y todo el que esté a 20 metros de la misma quedará eliminado.

-A lo largo del territorio **ALFA**, se encuentran puestos avanzados de mando y suministro, los cuales deben ser atacados y conquistados por el equipo Bravo, pudiendo ser reconquistados a lo largo de toda la jornada.

Una vez conquistado se señalará con la bandera del equipo que lo tenga conquistado.

-LOCALIZACION DEL CUARTEL GENERAL ALFA.

Deberán localizarlo y una vez conquistado, recuperar los manuales de desactivación de la bomba X por parte del bando BRAVO.



Una patrulla del Equipo Bravo toma posiciones para el asalto de la instalación enemiga

-DEFENSA DEL TERRITORIO BRAVO.

A lo largo del territorio **BRAVO** se encuentran puestos de mando avanzados, puestos de suministros, depósitos de gasolina y Cuartel General que deberán ser defendidos.

Cualquier puesto conquistado podrá y deberá ser recuperado.

- Una vez conquistado o recuperado se señalará por la izada de la bandera del batallón que lo tenga en su poder en ese momento.
-

BATALLON ALFA

-MISION PILOTO

- El batallón **ALFA** deberá localizar al piloto derribado en su territorio antes que sea localizado y rescatado por el batallón **BRAVO**.
- Una vez localizado y capturado el batallón ALFA deberá llevarlo a su Cuartel General para custodiarlo e interrogarlo, evitando que sea rescatado por su bando.

-MISION DESTRUCCION DEPOSITOS DE CARBURANTE

- A lo largo del campo **BRAVO** se encuentran depósitos de carburante los cuales deben de ser localizados y conquistados.
- Una vez conquistados los artificieros se encargarán de destruirlos.



-MISION DESACTIVACION DE UN ARTEFACTO EXPLOSIVO. “BOMBA”

- El batallón **ALFA** deberá localizar una bomba situada en el territorio **BRAVO**.
- Una vez localizada deberán de realizar un perímetro de seguridad hasta la llegada del artificiero, el cual por medio del instrumental necesario la desactivará.
- Los manuales para la desactivación de la bomba se encuentran en el Cuartel General **BRAVO**.
- Es por ello de vital importancia la localización y conquista del Cuartel General enemigo para la realización con éxito de esta misión, si no se quiere dejar al azar el éxito o fracaso de la misma.
- La bomba se desactivará con el corte del cable adecuado, si se corta el equivocado la bomba explotará (se activará una sirena de la bomba) y todo el que esté a 20 metros de la misma quedará eliminado.

-CONQUISTA/DEFENSA DE PUESTOS AVANZADOS BRAVO

A lo largo del territorio **BRAVO**, se encuentran puestos avanzados de mando y suministro, los cuales deben de ser atacados y conquistados por el batallón **ALFA**, pudiendo ser reconquistados a lo largo de toda la jornada.

Una vez conquistado se señalará por la izada de la bandera del equipo que lo tenga conquistado.

-LOCALIZACION DEL CUARTEL GENERAL BRAVO.

Deberán localizarlo y una vez conquistado, recuperar los manuales de desactivación de la bomba colocada por parte del batallón **BRAVO**.



Una patrulla defendiendo sus “sectores” en su Cuartel General

-DEFENSA DEL TERRITORIO ALFA.

- A lo largo del territorio **ALFA** se encuentran puestos de mando avanzados, puestos de suministros, lanzaderas de misiles tierra-aire y Cuartel General que deberán ser defendidos.

Una vez conquistado o recuperado se señalará por la izada de la bandera del batallón que lo tenga en su poder en ese momento.



Una patrulla avanza por una de las calles del Cuartel General enemigo

HORARIOS DEL EJERCICIO PRÁCTICO

VIERNES 4 DE MAYO

- 16,00h-20,00h llegada de los participantes al albergue y alojamiento en sus respectivas habitaciones.
- 20,30h- 21,00h discurso de bienvenida por la autoridad competente.
- 21,15h-22,15h cena en el comedor del albergue.
- 22,15h- 23,45h explicación del ejercicio por parte de la organización y respuestas a las dudas que surjan entre los participantes en la sala de reuniones del albergue.
- 00,00h descanso en las habitaciones asignadas a cada participante. (Comienza el ejercicio con las imaginarias asignadas por la organización).

SÁBADO 5 DE MAYO.

- 08,00h desayuno en el comedor del albergue.
- 08,45h reparto de comida y material del ejercicio por parte de la organización.
- 09,15h traslado al campo de operaciones.
- 09,30h explicaciones de las últimas novedades a cada bando en particular.
- 10,00h- 18,00h transcurso de los ejercicios prácticos.

-18,15h traslado al albergue.

- 18.30 h- 20.00h tiempo libre para ducharse, descansar....

- 20.00h -21.30h reunión general en el salón de reuniones del albergue para intercambiar impresiones entre organización y participantes. Y explicación del campeonato de patrullas que se realizará al día siguiente.

- 21.40h- 22.30h cena en el comedor.

- 22.40h – 00.00h fiesta hermanamiento entre los participantes en la terraza chill-out del albergue.

-00.15h silencio y descanso en las habitaciones. (Imaginarias opcionales, dependiendo de cómo haya ido el día y el nivel de exigencia de los participantes)

DOMINGO 6 DE MAYO.

-08,00h desayuno en el comedor.

-08,45h traslado al terreno C.Q.B. donde se realizará el campeonato de patrullas.

-09,00h llegada al terreno C.Q.B.

-09,15h-12,30h Concurso y Ejercicios varios.

-12,45h entrega de trofeos a la patrulla ganadora por la autoridad competente.

-13,00h llegada al albergue y clausura de las Jornadas, con la consiguiente entrega de Diplomas, Premios, Entrega de Obsequios y mensaje por parte de las AUTORIDADES INVITADAS.



Foto de Clausura y participantes de uno de los Cursos de Escoltas que imparte el Grupo GEES Spain (Zaragoza 2011)

* Se realizara una fotografia de cada participante recogiendo su Diploma de Aprovechamiento de la mano de la Autoridad que sea la encargada de cerrar esta Jornada Formativa.

* Posteriormente se tomará una foto de Grupo de los asistentes, participantes, profesorado, instructores y Autoridades Invitadas.

* La Organización indicara unas normas de protocolo para el buen funcionamiento en la Clausura del Ejercicio Formativo y Cultural, "Operación Perseo".

Precio de Asistencia y participación en la “Operación Perseo”

1º- Precio de estas Jornadas Formativas de 120 euros para miembros de ARES, IPA, AUGC, SUP, RRTT, CFICD y GEES Spain, al igual que otras organizaciones con convenio formativo.

2º- Grupos Profesionales y Asociaciones Profesionales mismas condiciones.

3º- Profesionales sin pertenencia a estas Organizaciones 150 euros, no obstante consultar con la Organización.

4º- Formalizar la inscripción realizando la correspondiente transferencia bancaria a la cuenta nº 0182 6109 44 0201512685 del BBVA correspondiente a **DISTRIAIRSOFT SL**, indicando **nombre y apellidos** y la referencia **O.PERSEO**. (Cierre del plazo de Inscripción día 1 de Mayo de 2012).

Una vez realizado el ingreso bancario (realizar inscripciones antes del día 1 de Mayo de 2012) se deberá de mandar un email a la Organización del Evento indicando: NOMBRE Y APELLIDOS, DNI, ORGANIZACIÓN DE PERTENENCIA, (Posibles alergias o intolerancia a medicaciones y alimentos)

Email en el que hay que cumplimentar la inscripción: distriairsoft@distriairsoft.com

Información adicional en:

WEB: <http://www.gees-spain.org>

EMAIL: info@gees-spain.org



<http://www.distriairsoft.com>

distriairsoft@distriairsoft.com

Teléfono de contacto directo: 675.48.26.14



Evento Formativo Organizado por DISTRIAIRSOFT Zaragoza en colaboración con el Grupo GEES Spain.

Nota: La retirada del evento una vez realizada la inscripción y el previo pago de la misma no contempla pérdida de parte del dinero de cuota de inscripción, siempre y cuando se informe de este acontecimiento de abandono de la actividad antes del día 1 de Mayo de 2012.

Tras esta fecha se devolverá por parte de la Organización el 50% del importe de la inscripción.