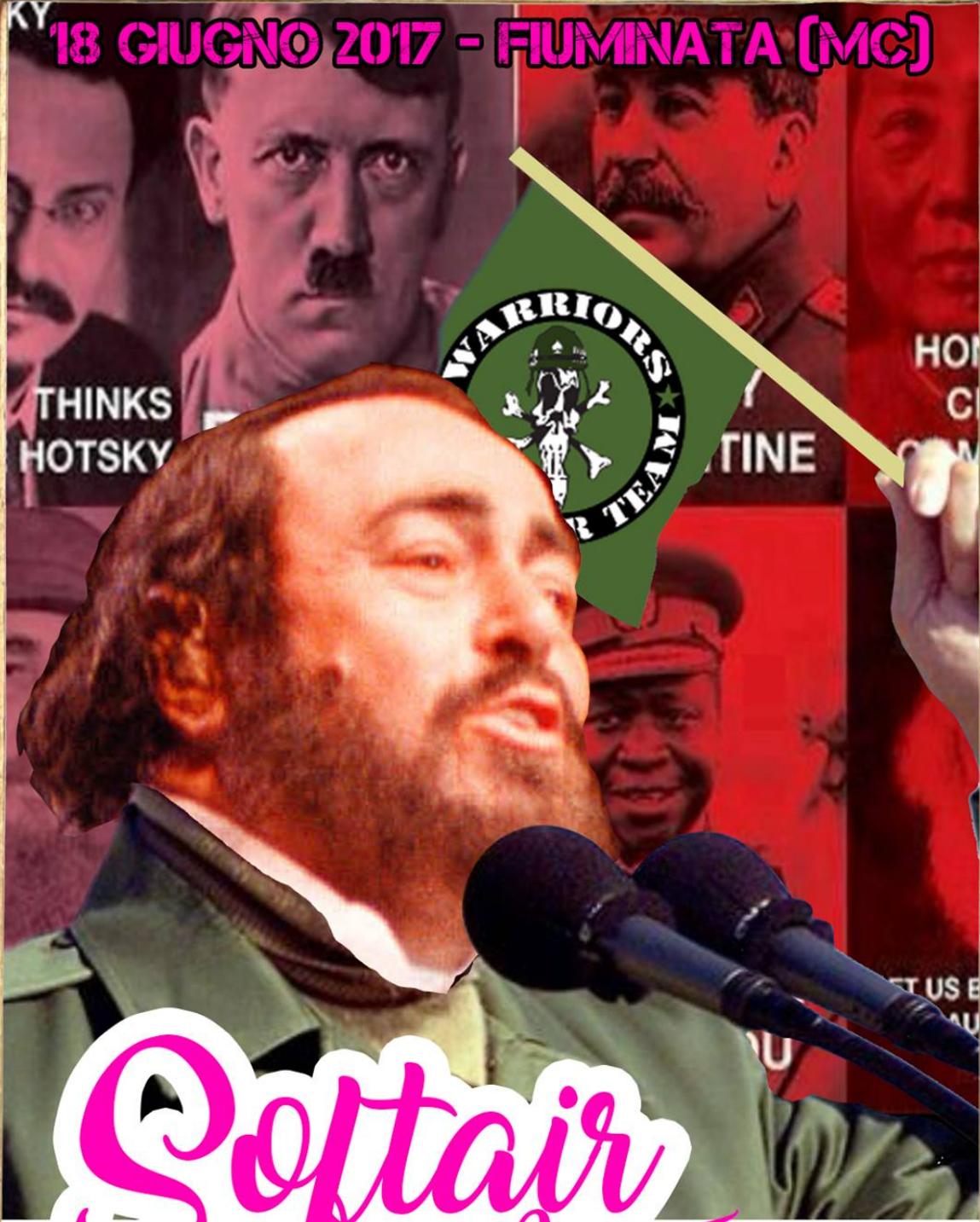


18 GIUGNO 2017 - FUMINATA (MC)



Softair
& Friends

ALLEANZE PERICOLOSE

INFO LOGISTICHE

L'ingresso per l'A0 si trova lungo la strada provinciale 29 che collega i centri abitati di Quadreggiana (frazione di Fiuminata) e Palazzo (frazione di Esanatoglia).

Link Google Maps: <https://goo.gl/maps/uPRDAA6pR2t>

Recapiti telefonici HQ: 333 8580702 (scox) - 328 5843722 (j-lo) - 338 9306890 (andrey)

Canale Radio HQ: LPD 01

INFO GENERALI

Caratteristiche: Pattuglia 6 operatori, infiltrazione libera, navigazione libera, obj con richiesta finestra d'ingaggio, prove speciali e recon

Ambientazione: Montagna/Boschivo

Difficoltà fisica: Media

Luogo: Comuni di Fiuminata e Pioraco (provincia di Macerata)

Data: 18 giugno 2017

Durata: max. 4 ore

Operatori per team: min. 3 - max. 6

Inizio operazioni: ore 8:30 - infiltrazione libera da qualsiasi punto dell'A0 da raggiungere in autonomia con i propri mezzi.

Si raccomanda di venire con massimo 2 auto per team e massima attenzione nel parcheggiarle per non intralciare in alcun modo strade sia carrabili che sterrate.

Fine operazioni: max ore 12:30 - esfiltrazione presso l'ultimo obj che attaccherete comunicando all'arbitro che avete terminato il torneo.

Potrete quindi tornare alle auto e raggiungere con i vostri mezzi l'area debriefing/pranzo.

Debriefing e pranzo fine gara: a fine giocata è prevista un'arrostata in compagnia (costo 10 euro max), chi volesse partecipare invii conferma entro mercoledì 14 giugno.

Il pranzo si terrà in coordinate 33T 335502 4783796

Link gmaps strada d'ingresso per il pranzo:

<https://goo.gl/maps/H5jEUrv8MdL2>

REGOLE GENERALI

- Regola principale il "buon senso"
- Non si tollerano immortali (1 giocatore immortale = squalifica immediata della squadra)
- Se vi colpiscono l' arma siete considerati colpiti
- Se vi colpiscono di rimbalzo siete considerati colpiti
- Se vi colpisce un vostro compagno siete considerati colpiti
- Il colpito alza le mani gridando "colpito", si tira fuori dall' azione senza parlare e senza intralciare il gioco
- Se due squadre terminano il gioco con lo stesso punteggio verrà preso in considerazione il tempo di esfiltrazione per determinare la classifica
- Nella maggioranza degli obj non ci saranno i classici arbitri non giocanti con casacche, ogni difensore giocante o figurante può svolgere la funzione di arbitro
- Il test asg verrà effettuato a sorpresa in uno degli obj
- Tutte le finestre di attacco dovranno essere chieste all'arbitro/responsabile dell'obj tramite l'apposito canale radio, l'arbitro ha la facoltà, ma non l'obbligo, di anticipare o posticipare tali finestre seguendo l'eventuale ordine dei team che ne hanno fatto richiesta
- E' obbligatorio confermare l'accettazione della finestra prima di attaccare, pena l'assegnazione di "fuori finestra"
- La controinterdizione non sarà presente
- Il giudizio di tutti gli arbitri e della direzione di gara è insindacabile, non sono ammessi ricorsi e contestazioni dopo la divulgazione della classifica
- E' obbligatorio l'uso di pallini biodegradabili
- L'area di gioco potrebbe essere attraversata da persone, animali, mezzi che non hanno niente a che fare con la manifestazione, prestate la massima attenzione
- Gli orari potrebbero subire variazioni, ma cercheremo di rispettarli al ns. meglio. La missione si svolgerà con ogni condizione meteorologica che non possa presentare pericolo per l'incolumità dei partecipanti.
- Per qualsiasi controversia non contemplata nel presente book e negli allegati farà fede il [regolamento di gioco pattuglia a lungo raggio figt](#), scaricabile al seguente indirizzo:
<http://www.figt.it/doc/documenti/softair-campionato-nazionale>

MATERIALE OBBLIGATORIO

- bussola,
- radio LPD,
- GPS,
- un telefono cellulare,
- utensile multiuso,
- protezioni,
- materiale per cartografia,
- cibo, acqua, bibite
- tutto il necessario per trascorrere 4h in ambiente boschivo montano al clima di stagione in base all'orografia della zona
- almeno 1 ASG a testa, se volete

ANTEFATTO

Siamo stati ingaggiati per un lavoro che deciderà le sorti dell'intero pianeta, un nuovo monarca bellicoso vuole prendere con la forza giacimenti di carburante e birrifici, così da avere il controllo dei liquidi più preziosi del mondo e di conseguenza dell'intera popolazione.

Il fa-Natico germ-Anico ha riunito le maggiori potenze mondiali per procedere alla conquista globale, con lui marciano rappresentanti di potenze europee ed asiatiche, se non facciamo qualcosa presto per la civiltà come la conosciamo ora, potrebbe essere la fine.

Visto che loro sono tanti, potenti e incazzosi, il centro di comando ha deciso che invece di combatterli cercheremo di allearci con loro, non siamo il WWF e non è nostra responsabilità salvare il pianeta!

Se il prezzo della benzina dovesse aumentare abbiamo già pronti dei mezzi alimentati a nafta e fiorini ammetano!

Dovremo intervenire durante il "Summit dei Leader Cattivi Spring-Summer 2017" presso Fiuminata - Pioraco (MC), vi verranno forniti degli accrediti per l'ingresso gratuito se accompagnati da un adulto.

Una volta dentro il vostro obiettivo sarà di raggiungere i vari stand sparsi per il territorio ed ingraziarsi i vari cattivoni, non essendo riusciti ad entrare nell'alleanza uno di voi dovrà sostituirsi a uno dei Leader e rappresentarci al consiglio dei ~~democristiani~~ cattivoni.

Sono cattivoni, quindi agite con la forza! Probabilmente saranno già sosia dei sosia, quindi non fatevi scrupoli nell'eliminarli se necessario (abbiamo un sosia per ogni squadra di attacco).

Dovrete ingrazarvi il leader Natico-Anico "Fiureros", l'alleato pasticciatore nord-coreano "Kim Bomb Bum", l'indiano "Arrapaho" ed il simpatico barbuto ed esplosivo emirato arabo "Hanied".

Mentre il monarca da sostituire che abbiamo scelto è il fiero "Smusso Lino", l'italiano.

MISSIONE

Mandato

La nostra intelligence ha individuato 6 obiettivi sensibili da rendere inoffensivi.

Da qui al momento della vostra infiltrazione potrete comunque ricevere altre informazioni riguardo ad obj da ricognire o sabotare.

Denominazione e Assegnazione della Missione

a) Il Comando ha denominato questa operazione "ALLEANZE PERICOLOSE"

b) La missione è affidata ai Team:

DILDO 1: Barracuda - LPD 15

DILDO 2: R.I.P. - LPD 20

DILDO 3: SCIACALLI - LPD 25

DILDO 4: CORVI - LPD 30

DILDO 5: GREY WOLVES - LPD 35

OBIETTIVI

OBJ 1: Smusso Lino

Tipologia A + E

Coordinate: 33T 333335 4786089

Canale radio: LPD 2

Tempo: 15 min.

L'area è controllata dal fiero leader Italiano, amato dai suoi sudditi per le capacità sportive, belliche e soprattutto oratorie. Lo troverete nel bel mezzo di uno dei suoi discorsi alla popolazione, uno di voi dovrà confrontarsi con lui, convincendo la popolazione di essere il vero ed unico Smusso Lino.

Modalità di esecuzione:

- Chiedere luce verde sul canale assegnato
- Uno di voi con atteggiamento fiero si avvicinerà al vero Smusso Lino, interrompendo il suo discorso e cercando di convincere i suoi sudditi di essere l'unico vero capo.
- In caso di successo dell'operazione avremo conquistato il nostro posto al tavolo dei cattivoni, salutate le truppe e andate via. In caso di fallimento gli italiani si ribelleranno e lo scontro sarà inevitabile, dovrete procedere all'eliminazione totale.

OBJ 2: Booomba!

Tipologia A + E

Coordinate:

33T 333838 4786053

Canale radio: LPD 4

Tempo: 15 min.

Kim Bomb Bum ha fatto la cazzata! In uno dei suoi ultimi esperimenti su missili balistici andato male ha lanciato un missile temporizzato a pochi metri dalla sua base. Abbiamo offerto l'aiuto dei nostri genieri per procedere al disinnescamento, ma il leader panzone ha preferito rifiutare e fuggire in un luogo sicuro. Vogliamo comunque dimostrare le nostre abilità ai

nordcoreani, sappiamo che uno di loro ha addosso il documento originale da decifrare per trovare i codici di disarmo della testata.

Assaliteli e trovate il documento, disinnescate la bomba, così conquisteremo la fiducia di Kim Bomb Bum.

Modalità di esecuzione:

- Chiedere luce verde sul canale assegnato
- Eliminare i difensori a protezione della bomba
- Trovare il documento in codice per il disinnesco
- Inserire codice di disinnesco

OBJ 3: Hanied

Tipologia A + E

Coordinate:

33T 333572 4785840

Canale radio: LPD 6

Tempo: 15 min.

Hanied è il malvagio leader saudita, amante di esplosioni, fuochi d'artificio e piromania.

Dovremo impressionarlo con una dimostrazione pratica di kamikazzismo esplosivo, fate una buona esplosione ed avrete le vostre 70 vergini e la sua fiducia. Uccidete le guardie e intimategli l'alt, ditegli che siete lì per il provino di kamikazzo e fate esplodere la persona/cosa/animale che vi indicherà, per l'esplosione dovete ispirarvi al suo spettacolo pirotecnico preferito: i botti del Santissimo di Cava dei Tirreni e Cetara.

Video Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=j-pts09xb8s>

Modalità di esecuzione:

- Chiedere luce verde sul canale assegnato
- Eliminare le guardie di Hanied

- Intimare l'alt a Hanied e dire di essere lì per il provino
- Selezionate il vostro campione e sacrificatelo per la gloria eterna!

OBJ 4: Arrapaho

Tipologia A + E

Coordinate:

33T 333444 4785464

Canale radio: LPD 8

Tempo: 15 min.

Nell'area troverete un accampamento indiano ed al suo interno troverete il capo degli Arrapaho, Mazza Nera. Attaccate l'accampamento, stando attenti a non uccidere Mazza Nera, una volta rimasto senza tribù si arrenderà. Vi proporrà una sfida, ascoltatelo e fatevelo amico.

Modalità di esecuzione:

- Chiedere luce verde sul canale assegnato
- Eliminare la tribù, risparmiando Mazza Nera
- Eseguire la prova speciale da lui proposta

OBJ 5: Fiurassic Park

Tipologia A + E

Coordinate:

33T 332881 4785193

Canale radio: LPD 10

Tempo: 15 min.

Qui troverete Fiureros, il leader tedesco, che si sta occupando di trovare nuove forze per la conquista del mondo. Sta provando delle tecnologie biologiche particolari per rinforzare il suo esercito. Eliminate le sue guardie e intimate la resa al baffuto capo tedesco, offritegli prodotti della sua terra convincendolo di essere suoi conterranei.

Modalità di esecuzione:

- Chiedere luce verde sul canale assegnato

- Eliminare le guardie tedesche
- Ingraziarsi Fiureros

OBJ 6: LaBARatorio

Tipologia A + E

Coordinate:

33T 333059 4785557

Canale radio: LPD 12

Tempo: 15 min.

La vita notturna delle guardie tedesche sta cambiando radicalmente il modo di ricercare nuove armi chimiche. Sappiamo dell'esistenza di un nuovo laboratorio ma non sappiamo cosa venga prodotto al suo interno. Le nostre spie sono riuscite a recuperare un documento e crediamo, ma non ne siamo sicuri, che sia inerente a ciò che viene prodotto dentro tale laboratorio. Sappiamo inoltre che a capo della sezione di ricerca c'è un noto scienziato/musicista/filantropo/tuttofare, tenetelo in vita ed assecondate le sue richieste.

Modalità di esecuzione:

- Chiedere luce verde sul canale assegnato
- Eliminare le guardie a difesa del laBARatorio senza eliminare lo scienziato.
- Assecondare le richieste dello scienziato.