



- MULTICLUB -

3 SETTEMBRE 2017



CONCETTO DI AZIONE

L'evento viene organizzato al solo scopo di poter effettuare test e prove all'interno di ogni squadra. Il requisito fondamentale è di trascorrere una bella giornata di gioco all'insegna dell'amicizia e del divertimento. Non vi saranno pertanto né vinti né vincitori, ma un semplice rendiconto finale su quanto effettuato che verrà rilasciato ad ogni squadra come riferimento al fine di avere una valida statistica dei punti da perfezionare e migliorare.

MODALITÀ DI GIOCO

La giocata prevede lo schieramento di tre fazioni di gioco in campo: fazione ROSSA / fazione GIALLA / fazione NERA.

I team verranno numericamente assegnati in parti uguali tra la ROSSI e la GIALLI ed agli stessi saranno assegnati rispettivamente un obj HQ proprietario (noti ad entrambi) da presidiare e mantenere inconquistato.

Alle fazioni saranno inoltre consegnate tre coordinate da ricognire e una volta valutate le condizioni ove necessario predisporre l'ingaggio. Solo su due di queste coordinate assegnate saranno da subito attivi degli obj direttamente presidiati dalla fazione NERA. Una volta identificato l'obj, procederete al suo ingaggio come da istruzioni che seguono. La restante coordinata è al contrario un obj "libero" da acquisire e mantenere fino al termine della giocata.

Per migliorare il coordinamento in campo suggeriamo alle fazioni di nominare un TEAM LEADER così da riuscire al meglio a svolgere l'intera missione. Nei limiti del possibile (raccolte le presenze la settimana prima dell'evento) provvederemo alla creazione di due gruppi WhatsApp per la gestione preliminare delle fazioni.

->GESTIONE DEI COLPITI E RIENTRO IN GIOCO

Ogni giocatore sarà munito di un cartellino del colore della propria fazione. Una volta colpito dovrà consegnare all'operatore avversario più vicino il proprio cartellino e potrà procedere ad allontanarsi dall'area di ingaggio verso il punto croce rossa per il recupero della vita.

Per evitare confusioni e stupidi battibecchi in fase di ingaggio suggeriamo di evidenziare il più possibile l'uscita dal gioco: una volta colpiti urlare COLPITO!, alzare il fucile bene in vista e procedere senza intralciare l'ingaggio alla consegna del cartellino vita.

Il punto croce rossa è una zona franca di 30 mt di raggio dove è possibile recuperare il cartellino vita per il rientro in gioco. Non ci sono tempi di attesa salvo quelli di spostamento. E' severamente vietato creare imboscate in prossimità dei punti di uscita dalla croce rossa..

Quando si procede al recupero della vita dovrete "scaricare" gli eventuali cartellini vita presi agli avversari nell'apposita busta che servirà poi al conteggio punti finale.

->OBJ E FINESTRE

Tutte le coordinate obj assegnate sono ben identificate da bandiera colorata salvo obj ancora vergini, ovvero non ancora acquisiti da nessuno.

Gli obj ROSSI e GIALLI non prevedono alcuna richiesta di finestra al contrario gli obj della fazione NERA. In quest'ultimo caso la trasmissione radio per la richiesta della finestra dovrà includere il nome dell'obj ed identificativo della fazione di interdizione. La durata di ogni finestra è di 15 minuti comprensivi di eventuale esecuzione di prove speciali.

->PRESIDIO E ACQUISIZIONE OBJ

Per presidiare un obj bisognerà lasciare almeno 2 operatori nel sito (obbligatorio per HQ).

Per acquisire un obj di fazione basterà bonificare l'area in coordinata e procedere ad issare sull'asta la bandiera di appartenenza del colore della fazione (limitarsi a portare in alto la bandiera senza attorcigliare e legare lo spago ma bloccandolo con un peso alla base dell'asta). Per guadagnare il punto di obj acquisito la fazione dovrà assicurarsi che al termine stabilito della giocata sia issata la bandiera della propria fazione. Il presidio non resta dunque obbligatorio ma rimane comunque consigliato per non facilitare gli avversari.

Per acquisire l'HQ della fazione avversaria bisognerà eliminare i difensori posti a difesa, almeno fino al raggiungimento del centro della coordinata e toccare la bandiera avversaria urlando: HQ CONQUISTATO! A questo punto tutta la difesa HQ non ancora colpita dovrà arrendersi e consegnare i cartellini vita. Gli interditori potranno ritirare il report dal responsabile presente nell'obj ed allontanarsi verso in nuovi ordini di missione.

->CONTRO INTERDIZIONE E FAZIONE NERA

Per evitare confusione durante gli spostamenti tra obj e croce rossa le fazioni ROSSA e GIALLA non possono ingaggiarsi tra loro oltre il raggio immaginario di 60 metri dal centro degli obj ROSSI/GIALLI. Ogni scontro potrà essere verificato con un gps al suo termine ed in caso di inefficacia i team avversari potranno allontanarsi e riprendere le attività ad opportuna distanza di sicurezza.

La fazione NERA è una piccola fazione di rottura, oltre ai due obj assegnati e potrete trovarla in tutta l'area operazioni sia sotto forma di pattuglia di contro interdizione che intenta ad organizzare imboscate. Inoltre non è da escludere che la stessa possa ingaggiare obj da voi presidiati anche nel bel mezzo di ingaggi contro la fazione avversaria con il solo fine di creare scompiglio.

La fazione NERA non può sostituire le bandiere presenti negli obj acquisiti. Quanto alla gestione dei colpiti funziona allo stesso modo delle fazioni: sono in possesso di un tagliando vita Black Force e lo consegneranno una volta colpiti a loro volta ritireranno i tagliandi vita dei loro colpiti.

->OBIETTIVI DELLA BLACK FORCE

- OBJ "NUCLEO ESPLOSIVI" [BANDIERA COLORE VERDE] coordinata CH LPD **25** durata finestra **15** minuti

Modalità di esecuzione:

1. *Chiedere luce verde su CH assegnato*
2. *Eliminare la difesa*
3. *Trovare l'ordigno e disinnescarlo*
4. *Recuperare le informazioni presenti in loco*

- OBJ "QUARTIER GENERALE" [BANDIERA COLORE BIANCO] coordinata CH LPD **32** durata finestra **15 minuti**

Modalità di esecuzione:

1. *Chiedere luce verde su CH assegnato*
2. *Eliminare la difesa mantenendo in vita lo scenziato (riconoscibile dal camice bianco)*
3. *Far arrendere e prendere in custodia lo scenziato*
4. *Estorcere le informazioni allo scenziato*

MODALITÀ DI COORDINAMENTO

Ritrovo/ingresso in AO	33 T 342328 4763383
Orario ritrovo	08.00
Orario briefing e test asg	08.30
Orario ingresso nell'area operazioni	09.00
Orario inizio operazioni	09.15
Termine Operazioni	12.45

CARTOGRAFIA

scala **1:25.000**

base mappa **IGM**

Fuso 33T, Map Datum Europa 1950

Limite settore operativo identificato in mappa da linea continua colore rosso
mappa in all. "A"

COORDINATE

HQ ROSSO	33T 342792	4763002
HQ GIALLO	33T 343178	4763331
OBJ L1	33T 342537	4763455
OBJ L2	33T 343390	4763641
OBJ L3	33T 343077	4763082
CROCE ROSSA	33T 342955	4763215

LOGISTICA

Per comunicazioni di servizio con il Comando Centrale o emergenze utilizzare: **canale 10 LPD** o i seguenti numeri di cellulare :

Fabio **388.3442418** Mattia **338.6701152** Danilo **328.9558988**

MATERIALE UTILE PER LO SVOLGIMENTO:

- ✓ GPS
- ✓ Telefono cellulare

PUNTEGGI

OBIETTIVI HQ						
> PROPRIETARIO	MANTENUTO	100	PERSO	-50		
> AVVERSARIO	CONQUISTATO	300				

OBIETTIVI PRESIDATI						
> FAZIONE NERA (1)	DIFENSORI ELIMINATI	...x50	PROVA SPECIALE	100	RECUPERO INFO	100
> FAZIONE NERA (2)	DIFENSORI ELIMINATI	...x50	PROVA SPECIALE	100	RECUPERO INFO	100

OBIETTIVI ACQUISITI (multibandiera rossa-gialla)						
> ALPHA	ACQUISITO	75	NON ACQUISITO	-50		

COLPITI						
N°FAZIONE AVVERSARIA	Punti/unità	15				
N°FAZIONE NERA	Punti/unità	30				

REGOLE AGGIUNTIVE

1. Nell'area di gioco è possibile incontrare civili e/o contadini con bestiame: pertanto **evitare in ogni modo comportamenti offensivi che possano indispettire la popolazione.**
2. In alcune carrabili bianche nell'area di gioco è possibile incontrare ciclisti o crossisti in transito, tutti o quasi già a conoscenza della ns. presenza nella zona. Evitare comunque in ogni modo comportamenti offensivi ed **in caso di ingaggio in atto, allertarne la presenza di civili ed arrestare immediatamente lo scontro.**
3. Si terrà un briefing prima dell'inizio della gara con consegna del materiale ove necessario.
4. Prestate la massima attenzione al territorio, **vi sono presenti delle recinzioni ed è ASSOLUTAMENTE VIETATO MANOMETTERLE IN OGNI MODO, le recinzioni non vanno scavalcate e/o danneggiate, AGGIRARLE!**
5. Alcuni campi sono coltivati: non vanno attraversati per nessuna ragione ma percorsi lungo il perimetro.
6. E' assolutamente **VIETATO PROVARE LE ASG NELLA ZONA RITROVO** se non nell'area appositamente predisposta.

UTILI

->LINK MAPS PER RAGGIUNGERE IL CAMPO/PUNTO DI RACCOLTA/INFILTRAZIONE

<https://www.google.it/maps/place/43%C2%B000'17.7%22N+13%C2%B003'52.3%22E/@43.004909,13.0639738,212m/data=!3m2!1e3!4b1!4m5!3m4!1s0x0:0x0!8m2!3d43.004909!4d13.064521>

->PER IL PRANZO DI FINE GIOCO

Osteria l'Eremo in Localita' Bistocco civ. 3 - 62020 - Caldarola MC, il punto di ristoro rimane a 15/20 minuti di auto dal campo direzione Civitanova Marche, occorre infatti fare una piccola deviazione dalla SS77 prendendo l'uscita per Caccamo. Per chi passa per Civitanova (A14) il ristorante è di strada per chi al contrario fa altre strade alternative potrebbe comportare una deviazione di una decina di minuti.

Dopo il terremoto le strutture ricettive vicino al ns. campo purtroppo scarseggiano e abbiamo trovato nell'osteria dell'Eremo un ottimo partner per le mangiate post-giocata lasciando sempre tutti molto soddisfatti ;) Qualche giorno prima della manifestazione saremo in grado di confermarvi anche il prezzo che indicativamente sarà c.a. 20€, tale importo sarà raccolto all'inizio della giocata.